



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

**JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 036 DEL DISTRITO DE
MOLINO, PACHITEA, HUÁNUCO, 2024.**

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

AUTOR

CRIOLLO TEVEZ, EVA

ORCID:0000-0003-2085-2561

ASESOR

PALOMINO INFANTE, JEANETH MAGALI

ORCID:0000-0002-0304-2244

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0120-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **16:20** horas del día **21** 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:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Presidente
FLORES ARONI BERTHA JUANA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 036 DEL DISTRITO DE MOLINO, PACHITEA, HUÁNUCO, 2024.**

Presentada Por :
(4807161017) **CRIOLLO TEVEZ EVA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, 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:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Presidente

FLORES ARONI BERTHA JUANA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
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: JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 036 DEL DISTRITO DE MOLINO, PACHITEA, HUÁNUCO, 2024. Del (de la) estudiante CRIOLLO TEVEZ EVA , asesorado por PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 6% 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, 27 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

El presente trabajo de tesis de investigación le dedico a mí linda madre que desde el cielo me cuida, por su bendición estoy logrando mi objetivo, ella bendice a todos sus hijos y que nos parte el buen camino, solo te digo madre que con tu pobreza nos pudiste darnos todo, pero ahora que estas junto con dios y con ayuda de él estas derramando mucha bendición para mí, sé que voy a cumplir mi meta trazada. En seguida también le dedico a mis lindas hijas, a mi padre y a toda mi familia con quienes formamos un lindo equipo hoy mañana y siempre para lograr nuestras metas.

Agradecimiento

Mi agradecimiento en primer lugar va para Dios todo poderoso, para mi madre que hoy en día descansa en paz, para mi padre que todavía está con vida, a mi linda familia inmediata con quienes comparto, quienes son un pilar importante en mi vida que me dieron fortalezas para lograr mi objetivo deseado, en seguida le doy las gracias a la docente responsable de la asignatura: Dra. Jeaneth Magali Palomino Infante, por su gran paciencia y voluntad y su apoyo incondicional.

Índice General

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	4
2.1 Antecedentes	4
2.2 Bases teóricas	7
2.3 Hipótesis (en caso aplique)	23
III. METODOLOGÍA	24
3.1 Tipo, Nivel y Diseño de Investigación	24
3.2 Población y Muestra	25
3.3 Variables. Definición y Operacionalización	27
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información	30
3.5 Método de análisis de datos	31
3.6 Aspectos Éticos	32
IV. RESULTADOS	34
IV.DISCUSIÓN	42
V. CONCLUSIONES	47
VI.RECOMENDACIONES	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
ANEXOS	55
Anexo 01. Matriz de Consistencia	55
Anexo 02. Instrumento de recolección de información	56
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).	59

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	31
Tabla 4 Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar el juego de roles	32
Tabla 5 Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el post test	34
Tabla 6 Nivel de habilidades sociales durante el pre y post test	35
Tabla 7 Prueba de normalidad	36
Tabla 8 Prueba de rangos de Wilcoxon	37
Tabla 9 Estadístico de prueba	37

Lista de figuras

Figura 1 Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el pre test	31
Figura 2 Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar el juego de roles	33
Figura 3 Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el post test	34
Figura 4 Nivel de habilidades sociales durante el pre y post test	35

Resumen

El presente estudio surgió a partir del siguiente problema: ¿De qué manera los juegos de roles mejorarán las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024? al observarse que los menores de 5 años presentaban problemas para interactuar, hacer amigos y reconocer estados afectivos; todo ello permitió plantear como objetivo general determinar de qué manera los juegos de roles mejorarán las habilidades sociales en niños de 5 años. La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativo y de diseño pre experimental, con una población de 250 niños de nivel inicial y una muestra de 20 niños de 5 años. La técnica fue la observación, así como el instrumento fue la lista de cotejo, el cual fue presentado una confiabilidad de 0,824; lo que significa que es altamente confiable. Respecto a los resultados, se determinó que en el pre test el 50% de los estudiantes se ubicaron en nivel de proceso, sin embargo, en el post test fue mejorando gracias a la estrategia, llegando a un 50% en logro esperado, superando todas las dificultades encontradas. Por lo que se concluye que la estrategia de juegos de roles, permite la mejora significativa de las habilidades sociales en dichos menores con un nivel de sig. de 0,000, según la prueba de wilcoxon.

Palabras clave: Habilidades Sociales, Interacción, Juegos de roles.

Abstract

The present study arose from the following problem: How will role-playing games improve social skills in 5-year-old children of the Initial Educational Institution N°036 of the Molino District, Pachitea, Huánuco, 2024? when it was observed that children under 5 years of age had problems interacting, making friends and recognizing emotional states; All of this allowed us to propose as a general objective to determine how role-playing games will improve social skills in 5-year-old children. The methodology was applied, explanatory level and pre-experimental design, with a population of 250 initial level children and a sample of 20 5-year-old children. The technique was observation, as well as the instrument was the checklist, which had a reliability of 0.824; which means it is highly reliable. Regarding the results, it was determined that in the pre-test 50% of the students were located at the process level, however, in the post-test they improved thanks to the strategy, reaching 50% in expected achievement, exceeding all the difficulties encountered. Therefore, it is concluded that the role-playing strategy allows the significant improvement of social skills in these minors.

Keywords: Social Skills, Interaction, Role Playing.

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 efectuaron 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 (2022) 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 2020 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, 2022).

De igual manera, a nivel local, en el Proyecto Educativo Institucional (PEI, 2023) de la institución educativa inicial N°306, Pachitea, Huánuco, 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 mejorarán las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 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 resultará 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 formuló el siguiente objetivo general: Determinar de qué manera los juegos de roles mejoran las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. Asimismo, para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Evaluar el nivel de habilidades a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos de roles en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024; Diseñar y aplicar los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024; Evaluar el nivel de habilidades sociales a través de un post test después de la aplicación de los juegos de roles en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024; 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 Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Ninacuri (2023) realizó una indagación denominada: El juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños del nivel Inicial II. El objetivo principal fue Determinar la incidencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas: empatía en los niños del Nivel Inicial II de la Unidad Educativa Ambato de los Ángeles. La metodología fue con un paradigma interpretativo, un enfoque cualitativo, respaldado en una indagación de tipo documental, bibliográfica y de campo, con un diseño de investigación – acción y fenomenológico. El alcance es descriptivo debido a que se detallan las características de las variables estudiadas. La técnica fue la observación y como instrumento la ficha de observación y el guion de la entrevista. Concluyó que el juego de roles genera y motiva la práctica de las habilidades sociales básicas: empatía de acuerdo con la edad evolutiva de los niños y niñas.

Samper y Muñoz (2020) desarrolló una investigación titulada: El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar. Tuvo como principal objetivo Identificar la importancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades sociales en los niños y niñas dentro de la convivencia escolar. La metodología fue cualitativa, puesto que es una revisión bibliográfica descriptiva, la técnica empleada fue la observación y el instrumento fue la ficha de observación. La población fue de 80 niños y la muestra estuvo conformada por 30 niños. El estudio concluyó que el juego tiene un alto impacto en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños y niñas.

Olejua et al., (2022) ejecuto una indagación denominada: Habilidades sociales y juego: Diseño de una estrategia pedagógica a través del uso de juegos al interior de un aula heterogénea en el IED Tanacuta. Tuvo como objetivo general: Diseñar una estrategia pedagógica para el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de la Escuela Rural Tanacuta, a través del juego, permitiendo la autonomía. El enfoque de la investigación fue cualitativo, el tipo fue exploratorio, la población fue de 90 niños y la muestra fue de 30 niños. La técnica fue la observación y el instrumento la guía de observación. El principal resultado fue que el juego aporta un valor pedagógico que permite una armonía con la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. El estudio concluyó que el juego es muy importante en la etapa escolar por que posee elementos didácticos que incentivan a los

estudiantes para lograr el fortalecimiento de las falencias presentadas a nivel educativo y formativo.

Antecedentes Nacionales

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, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Tuvo como objetivo determinar en qué medida los Juego de roles desarrollan las habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N° 2127, Distrito de 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 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, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. 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, 2021 , 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 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-2019, tesis realizada en Huánuco, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. 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-2019, 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

Antecedentes Locales y/o Regionales

Aquino (2020) desarrollo una tesis denominada: El 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 – 2019. El objetivo principal fue determinar en qué medida el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años. El estudio fue de tipo cuantitativo, con un diseño de investigación pre experimental con pretest y postest con grupo experimental único. La población muestral fue de 16 estudiantes de 4 años del nivel inicial. Los resultados iniciales evidenciaron que el grupo experimental obtuvieron menor e igual al logro B en las dimensiones de las habilidades sociales. Posteriormente, se aplicó un postest, cuyos resultados demostraron diferencias significativas en el logro de aprendizaje de las habilidades sociales. Concluyo el estudio que el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años.

Rojas (2021) ejecuto una tesis titulada: El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la institución educativa particular Augusto Cardich de Pillco Marca, Huánuco 2019. Tuvo propósito principal determinar en qué medida el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la Institución Educativa Particular Augusto Cardich. El estudio fue de tipo aplicada, nivel explicativo con un diseño de investigación pre experimental. La población muestral fue de 13 niños y niñas de cuatro años de edad del nivel inicial. Los resultados iniciales evidenciaron que el grupo experimental y el grupo control obtuvieron menor e igual al logro B en las dimensiones de las habilidades sociales. Posteriormente, se aplicó una post evaluación, cuyos resultados demostraron diferencias significativas en el desarrollo de las habilidades sociales. Concluyo el estudio que el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla significativamente ($p=0,001$) las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años.

Blanco (2023) realizo una investigación denominada: El juego de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial Barrio Rinconada Huánuco- 2021. Tuvo como objetivo general, determinar cómo el juego de roles contribuye a mejorar el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por 32 estudiantes de cinco años y la muestra de 16 estudiantes del aula A. Utilizó como técnica la observación y el instrumento una guía de observación. Los resultados obtenidos en la pre evaluación evidenciaron que el 38% de estudiantes obtuvieron el nivel bajo. Posteriormente, se aplicó en la post evaluación evidenciando que el 42% de estudiantes alcanzaron el nivel regular, mientras que un 58% alcanzó el nivel alto. Concluyo el estudio que la aplicación del juego de roles mejoró positivamente en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años,

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 paso 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. (2022) 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 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 (2022), 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 (2021) 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 espontáneo 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 (2022) 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 adhiere 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 puede considerar 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, 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

Hipótesis general

Los juegos de roles desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

Hipótesis estadística

H_i: Los juegos de roles desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

H_o: Los juegos de roles no desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo, nivel y diseño de 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, 2022).

La investigación fue de nivel explicativa ya que permitió expresar resultados de manera numérica. Para Hernández y Mendoza (2022), menciona que la investigación explicativa también conocida como práctica o empírica, se caracteriza porque deseó encontrar la aplicación de conocimientos generados, luego de insertar y sistematizar la praxis en investigación. Este uso de conocimiento derivó en los resultados que fueron expresados de manera rigurosa, sistemática y organizada de la percepción de la realidad. (Vargas, 2019). 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 consistió en aplicar a un grupo, una prueba previa, luego se administró un tratamiento y después de ello se aplicó la prueba o medición posterior (Carrasco, 2020). 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 (2022) 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 91 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

Tabla 1

Población de educación inicial, niños de 5 años

Institución Educativa	Sección	N° de niños/estudiantes	
		Cantidad	
Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024	3 años		
	4 años	250	
	5 años	niños y niñas	

Fuente: Nómina de matrícula 2024

Hernández y Mendoza (2022) 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 43 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 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
Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024	5 años Rojo	13	07
Total		20	

Fuente: Nómina de matrícula 2024

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, 2020). Resultando como muestra 43 niños de 5 años Rojos de la institución ya antes mencionada.

3.3. Operacionalización de las variables/categorías

Variable Independiente: Juego de roles

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

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 practicarlos (McGinnis y Goldstein, 2020).

Variables	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Ítems	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 palabras positivas mientras simula ser mamá o papá de su muñeco.	Escala Ordinal	Inicio Proceso Logro
			Expresa saludos.	Saluda a sus estudiantes, mientras finge ser un profesor o profesora.		
			Manifiesta su agradecimiento.	Agradece la ayuda de su amigo, mientras simula ser doctor o doctora.		
		Juego de rol escénico	Solicita apoyo.	Solicita apoyo cuando está en problemas, mientras actúa de policía.		
			Expresa sentimientos.	Expresa sus sentimientos cuando escenifica al oso cariñoso.		
			Verbaliza saludos.	Verbaliza su saludo de despedida, mientras actúa que se va de viaje.		
		Juego de rol didáctico	Expresa acuerdos y desacuerdos.	Expresa su acuerdo o desacuerdo, mientras se planifica el juego de roles.		
Ofrece instrucciones.	Explica las instrucciones con sus propias palabras, mientras se organiza la escena.					
Solicita ayuda a otros.	Pide ayuda a sus compañeros para acordar la mejor presentación de su actuación.					
Habilidades sociales	Las habilidades sociales es una variable que será medida a	Habilidades básicas para la interacción	Saluda cordialmente.	Saluda amablemente a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula.		
			Agradece a los	Dice gracias cuando le ofrecen algo.		

<p>través de las dimensiones: Habilidades básicas para la interacción Habilidades para hacer amigos Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones</p>	<p>Habilidades para hacer amigos</p>	demás.	
		Se despide de sus amigos.	Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger.
		Anima a los demás.	Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable durante la interacción.
		Se integra en el juego.	Se integra libremente con sus compañeros para jugar.
		Pide ayuda.	Pide ayuda a su maestra cuando la necesita.
	<p>Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones</p>	Ofrece explicaciones.	Brinda explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar.
		Pide disculpas a otros.	Pide disculpas cuando comete un error.
		Reconoce su estado de ánimo.	Reconoce cómo se siente al interactuar con sus demás compañeros.
		Expresa halagos.	Brinda halagos hacia sus compañeros, cuando hacen algo de manera correcta.
		Expresa su desacuerdo.	Verbaliza su desacuerdo o desagrado cuando algo no le parece.
	Reconoce su valor ante los demás.	Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas.	

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información:

Se empleó como técnica la observación. Bunge (2019) 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 (2020) 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, 2021). Dicha lista de cotejo se encargó de medir la variable habilidades sociales, a través de la observación de conductas de las personas.

3.5 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 Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024, firmando un consentimiento informado para la aplicación de la lista de cotejo a los estudiantes de cinco años de dicha institución, luego se 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 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. 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.

3.6. 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):

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes. – Este principio trata de garantizar la integridad, la confidencialidad y el respeto a las distintas culturas. Esto implica velar por que los derechos y principios de cada persona se tengan en cuenta y se preserven en cualquier situación o relación, fomentando la equidad y la participación de todos los niños, por lo tanto en el presente estudio se procuró proteger la integridad y promover el bienestar de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024, a través del respeto y confidencialidad de los resultados que se recabaron. El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión.

Libre participación por propia voluntad. - Este principio implica que las personas deben elegir participar en una investigación de manera libre y voluntaria, sin ser objeto de influencias indebidas o presiones. En la presente investigación los padres de los participantes estarán informados de lo que se tuvo que hacer en cuanto la elaboración de la tesis. Los padres de familia de los menores autorizaron la participación de sus hijos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024; a través de un consentimiento informado para participar de la investigación, ofreciéndoles la información debida. Las personas que participaron en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia.

Beneficencia y no-maleficencia. – Este principio involucra la búsqueda del bienestar y la ventaja de las personas, con el objetivo de maximizar los resultados positivos en la toma de decisiones éticas de cada niño. En el presente estudio se aseguró cuidar la vida y generar bienestar en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. Toda

investigación debió tener un balance riesgo-beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación. En ese sentido, la conducta del investigador debió responder a las siguientes reglas generales: no causará daño, disminuirá los posibles efectos adversos y maximizará los beneficios.

Integridad y honestidad – Lo que se busca es que la difusión responsable de la investigación sea imparcial, objetiva y transparente. Esto significa que se pretende presentar los descubrimientos de forma veraz y sin ocultar información importante ni distorsionar los resultados de cada niño, por tanto, en el presente estudio se informó sobre los posibles riesgos a los que pueden estar expuestos los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. El investigador evitó el engaño en todos los aspectos de la investigación; evaluó y declaró los daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación.

Justicia. – Es un análisis lógico y equilibrado que posibilite la adopción de medidas preventivas y reduzca los prejuicios, al mismo tiempo que garantiza un trato justo para todos los niños, por ende, la presente investigación se promovió un trato equitativo entre los participantes del estudio, es decir en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. El investigador debió anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Así como, ejercer un juicio razonable y asegurarse que las limitaciones de su conocimiento o capacidades, o sesgos, no den lugar a prácticas injustas.

IV. RESULTADOS

Objetivo específico 1: Evaluar el nivel de habilidades a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos de roles en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

Tabla 3

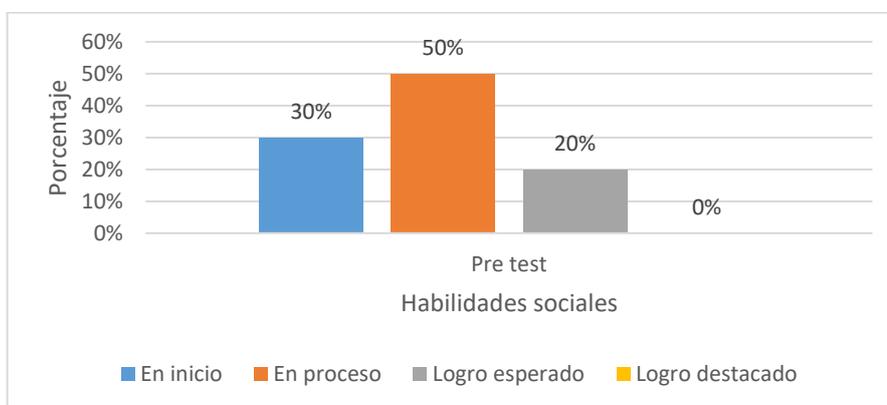
Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el pre test

Niveles de logro	Habilidades sociales antes de aplicar el juego de roles	
	f	%
Logro destacado	0	0%
Logro esperado	4	20%
En proceso	10	50%
En inicio	6	30%
Total	20	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años de la I.E.I. N°036 del Distrito de Molino

Figura 1

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



Fuente: 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 y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, antes de aplicar los juegos de roles, de los cuales se observa que un 50% de niños de 5 años se ubica en proceso de habilidades sociales, seguido de un 30% en inicio y un 20% en logro esperado. Por lo tanto, se concluye que los niños presentan dificultades en el desarrollo de sus habilidades sociales.

Objetivo específico 2: Diseñar y aplicar los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

Tabla 4

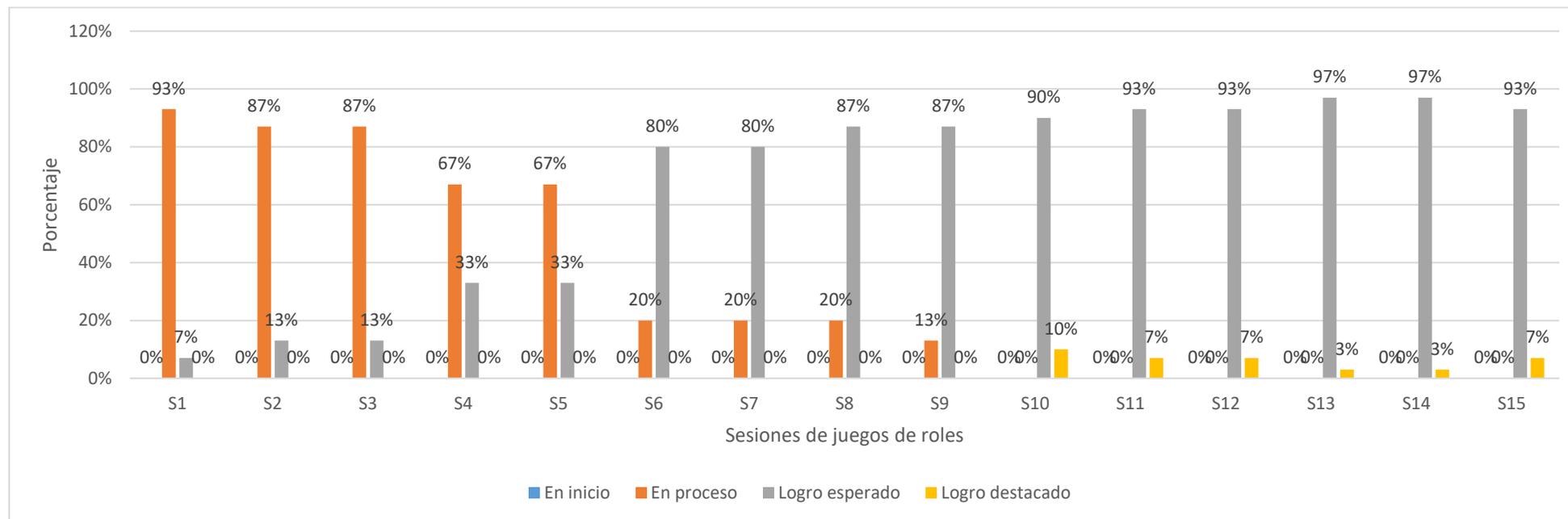
Nivel total de participación de niños de 5 años al aplicar el juego de roles

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%	14	80%	14	80%	16	87%	16	87%	18	90%	18	93%	18	93%	19	97%	19	97%	18	93%
Proceso	18	93%	16	87%	16	87%	10	67%	10	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	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años de la I.E.I. N°036 del distrito de Molino, Pachitea, Huánuco.

Figura 2

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



Fuente: 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 y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 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 7% 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.

Objetivo específico 3: Evaluar el nivel de habilidades sociales a través de un post test después de la aplicación de los juegos de roles en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

Tabla 5

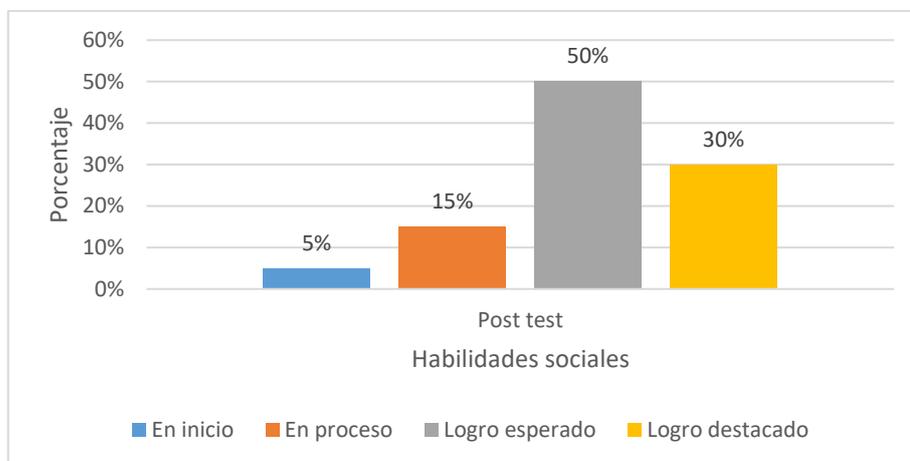
Nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años durante el post test

Niveles de logro	Habilidades sociales después de aplicar el juego de roles	
	f	%
Logro destacado	6	30%
Logro esperado	10	50%
En proceso	3	15%
En inicio	1	5%
Total	20	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años de la I.E.I. N°036 del Distrito de Molino, Pachitea

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 y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, después de aplicar los juegos de roles, de los cuales se observa que un 50% de niños de 5 años se ubicó en logro esperado de habilidades sociales, seguido de un 30% en logro destacado, un 15% en proceso y un 5% en inicio. 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 Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

Tabla 6

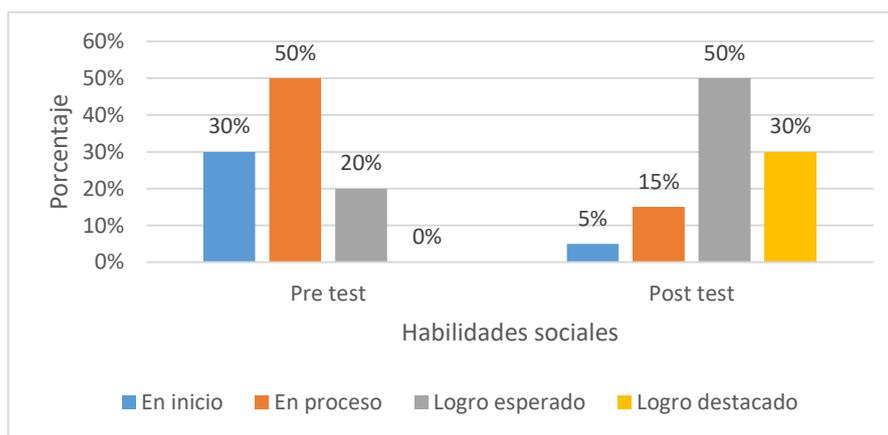
Nivel de habilidades sociales durante el pre y post test

Nivel de logro	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Logro destacado	0	0%	6	30%
Logro esperado	4	20%	10	50%
En proceso	10	50%	3	15%
En inicio	6	30%	1	5%
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años de la I.E.I. N°036 del Distrito de Molino, Pachitea

Figura 4

Nivel de habilidades sociales durante el pre y post test



Fuente: 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 y niñas de 5

años de la institución educativa inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, antes y después de aplicar el juego de roles, de los cuales se observa que en el pre test el 50% de los estudiantes se ubicaron en nivel de proceso, sin embargo en el post test fue mejorando gracias a la estrategia, llegando a un 50% 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 mejoran las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 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	20	,018
Post test	,833	20	,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 7, 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 significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

Ho: Los juegos de roles no desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 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	15 ^b	6,50	91,00
	Empates	5 ^c		
	Total	20		

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 0.000 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 el juego de roles si desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

V. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general: Determinar de qué manera los juegos de roles mejoran las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 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. 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 el juego de roles si desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

Esto se corrobora con el estudio hecho por 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. 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 a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos de roles en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. se observa que un 50% de niños de 5 años se ubica en proceso de habilidades sociales, seguido de un 30% en inicio y un 20% en logro esperado. Por lo tanto, 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 de la Institución Educativa Inicial N°036 del distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024, 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 7% 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.

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 a través de un post test después de la aplicación de los juegos de roles en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. se observa que un 50% de niños de 5 años se ubicó en logro esperado de habilidades sociales, seguido de un 30% en logro destacado, un 15% en proceso y un 5% en inicio. 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 de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024, se presentan los resultados obtenidos de los cuales se observa que en el pre test el 50% de los estudiantes se ubicaron en nivel de proceso, sin embargo en el post test fue mejorando gracias a la estrategia, llegando a un 50% 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.

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

Limitaciones del 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 aplicará sólo al aula de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. 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, una de las limitaciones de esta investigación es el uso del muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que no se puede garantizar que la muestra represente con precisión a toda la población. Según Arias (2021), este tipo de muestreo puede generar resultados sesgados, dado que los participantes se eligen en función de su disponibilidad, lo que puede resultar en una muestra no representativa de la población total.

El estudio 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. Por lo tanto, los datos se obtuvieron de una muestra de 20 estudiantes de un solo aula de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. En consecuencia, el alcance de los resultados se aplicará principalmente a dicha institución educativa.

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, con un nivel de sig de $p=0,000$ según la prueba de Wilcoxon.

En este estudio se evaluó el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 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 de la institución educativa inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 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 de la institución educativa inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 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 de la institución educativa inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 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>
- Aquino, N (2020). El 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-2019. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22594>
- Blanco, J. (2023). El juego de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial Barrio Rinconada. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32287>
- Caballo, V. E. (2019). Manual de Evaluación y Entrenamiento de las Habilidades Sociales. (p.309). <https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2022/04/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.
- 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, Distrito De 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°2929Monte Alegre del distrito de 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>
- Lacunza, A. B., & Contini, N. C. De. (2019). Las Habilidades Sociales En Niños Preescolares EnSocial Abilities in Pre-School Children in Poverty Environments. *Ciencias Psicologicas*, 3(1), 57–66. <https://www.redalyc.org/pdf/4595/459545419006.pdf>
- Mamani Choque, M. L. Habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa nuevo horizonte, distrito de 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. Laenseñanza 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. (2022). Rol de participación en bullying y su relación con la ansiedad. *Perfiles educativos*, 39(158), 38-51.

- Ministerio de Educación. (2022). Más de 49,000 casos de violencia estudiantil fueron registrados en portal SÍSEVE. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/664873-mas-de-49-000-casos-de-violencia-estudiantil-fueron-registrados-en-portal-siseve>
- Ninacuri, F. (2023). El juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños del nivel Inicial II (Bachelor's thesis, Carrera de Educación Inicial).<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/39038>
- Olejua Niño, N. M., Figueroa Huertas, L., & Urian Jerez, L. M. (2023). Habilidades sociales y juego: Diseño de una estrategia pedagógica a través del uso de juegos al interior de un aula heterogénea en el IED Tanacuta.<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/32019512-d514-4a5d-8e01-6b7709095ac3/content>
- Quinteros, D. (2019). Entrenamiento de habilidades sociales en adolescentes institucionalizados.1–164. http://bibliotecadigital.uda.edu.ar/objetos_digitaes/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>
- Rojas, S. (2021). El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la institución educativa particular Augusto Cardich de Pillco Marca, Huánuco 2019.<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/21376>
- Samper Sabalza, A. F., & Muñoz Adarraga, D. J. (2020). El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica.<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6123/El%20juego%20como%20dispositivo%20para%20fortalecer%20las%20habilidades%20sociales%20en%20la%20convivencia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Solano Rivera, T. R. (2023). Factores de riesgo psicosocial y el bajo rendimiento académico: revision sistemática: Factores de riesgo psicosocial y el bajo rendimiento académico:

revisión sistemática. *ducanatura*, 4(1), 77–83. <https://fad.es/wp-content/uploads/2019/05/Alianza-para-la-protección-y-la-prevención-del-riesgo-psicosocial-en-niñas-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-economicos-de-la-pandemia-para-la-infancia>*. <https://www.unicef.org/chile/comunicados-prensa/los-efectos-sociales-y-economicos-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 Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera los juegos de roles mejorarán las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar de qué manera los juegos de roles mejoran las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.</p>	<p>Hipótesis general Los juegos de roles desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa</p> <p>Nivel Explicativa</p>
<p>Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024, a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos de roles? ¿Cómo el diseño y aplicación los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024? ¿Cuál es el nivel de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024, a través de un post test después de la aplicación de los juegos de roles? ¿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 de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024?</p>	<p>Objetivos específicos Evaluar el nivel de habilidades a través de un pre test antes de la aplicación de los juegos de roles en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. Diseñar y aplicar los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. Evaluar el nivel de habilidades sociales a través de un post test después de la aplicación de los juegos de roles en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. 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 Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.</p>	<p>Hipótesis estadística Hi: Los juegos de roles desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024. Ho: Los juegos de roles no desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°036 del Distrito de Molino, Pachitea, Huánuco, 2024.</p>	<p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: 250 niños y niñas de 3, 4 y 5 años.</p> <p>Muestra: 20 niños de 5 años</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>

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 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).

Nombre original del instrumento	Lista de cotejo para conocer el nivel de habilidades sociales.
Autora	Eva
Objetivo del instrumento	Determinar el nivel de habilidades sociales.
Usuarios	Niños de 5 años
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Kr. 20 Kuder-Richardson 0,87

Duración. Promedio de 20 minutos

Tipo de ítems o afirmaciones: se le asigna un valor numérico.

Número de ítems: 12 ítems

Áreas de Escala del juego simbólico

Dimensión 1: Habilidades básicas para la interacción = 4 ítems: (1, 2, 3 y 4)
Dimensión 2: Habilidades para hacer amigos = 4 ítems: (5, 6, 7 y 8)
Dimensión 3: Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones = 4 ítems: (9, 10, 11 y 12)

Índice de valoración: si y no

Escala de medición de la lista de cotejo

Dimensiones: Habilidades básicas para la interacción, Habilidades para hacer amigos, Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones		Lista de cotejo
Si	$\geq 9; \leq 12$	$\geq 19; \leq 24$
No	$\geq 4; < 8$	$\geq 12; < 18$

Proceso de resultados: Sistemático, después de la aplicación de la propuesta

Puntuación: 24 puntos como máximo.

Calificación: Se califica como sigue: 1= No; 2= Si

Materiales: Lápiz, borrador y hoja impresa cuando es física.

Validación: Instrumento de lista de cotejo fueron validados por juicio de expertos, en número de tres profesionales considerados expertos; para verificar su evidencia de constructo, contenido, criterio, comprensión y opinión (Cortez & Salcedo, 2019). obteniéndose como resultado: $\Sigma t = VC + VC + VC + VC + OE = 0.88$, considerándose aplicable, por tener relevancia, pertinencia y coherencia entre cada ítem del instrumento, considerándose perfecta por acercarse a 1.00.

Prueba piloto. Desde el 8 al 30 de abril de 2024, se llevó a cabo una prueba piloto con la colaboración de padres de familia y niños preescolares distintos al objeto de estudio. Se llevó a cabo una observación libre bajo el consentimiento informado preestablecido previo al ingreso de la lista de cotejo. En su versión inicial, el instrumento constaba de doce ítems.

El instrumento tuvo 12 ítems los cuales fueron sometidas a 30 participantes entre edad preescolar y los cuales fueron procesadas en SPSS y aplicándose la prueba de Kr. 20 Kuder-Richardson y considerándose confiable y aplicable (anexo 04).

Confiability del instrumento. El instrumento se aplicó la prueba de Kr. 20 Kuder-Richardson, a una muestra piloto de 30 sujetos distintos al objeto de estudio, estableciéndose como confiable a 0,87.

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°036 DEL DISTRITO DE MOLINOS, PACHITEA, HUÁNUCO, 2024.

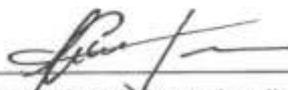
	Variable 1: HABILIDADES SOCIALES	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Habilidades básicas para la interacción							
1.	Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula.	X		X		X		
2.	Dice su nombre completo 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.	X		X		X		
9.	Pide disculpas cuando se equivoca.	X		X		X		
	Dimensión 3: Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.							
10.	Hace sus cosas del salón solo y verbaliza Yo puedo hacerlo solo.	X		X		X		
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


 Digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°036 DEL DISTRITO DE MOLINOS, PACHITEA, HUÁNUCO, 2024.

	Variable 1: HABILIDADES SOCIALES	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Habilidades básicas para la interacción							
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.	X		X		X		
9.	Pide disculpas cuando se equivoca.	X		X		X		
	Dimensión 3: Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.							
10.	Hace sus cosas del salón solo y verbaliza Yo puedo hacerlo solo.	X		X		X		
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 (x)Aplicable después de modificar () No aplicable ()
 Nombres y Apellidos de experto: Mg Karen Jacqueline Flores Pardo DNI 983227569



 DIRECCIÓN GENERAL

 Firma

 la digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°036 DEL DISTRITO DE MOLINOS, PACHITEA, HUÁNUCO, 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.	X		X		X		
9.	Pide disculpas cuando se equivoca.	X		X		X		
	Dimensión 3: Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.							
10.	Hace sus cosas del salón solo y verbaliza Yo puedo hacerlo solo.	X		X		X		
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 Mabel Margot Benites Rolando DNI 10403568



Mabel M. Benites Rolando
Magister en Educación
Cpcc. N° 048852

Firma

]

ptal

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	2
Estudiante 2	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	12
Estudiante 4	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	5
Estudiante 5	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	8
Estudiante 7	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4
Estudiante 8	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Estudiante 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
Estudiante 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Estudiante 11	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	5
Estudiante 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Estudiante 13	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
Estudiante 14	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4
Estudiante 15	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8
Estudiante 16	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	5
Estudiante 17	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	4
Estudiante 18	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10
Estudiante 19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Estudiante 20	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8
TOTALES	16	11	13	17	7	13	15	13	12	14	14	10	
p	1.07	0.73	0.867	1.133	0.467	0.867	1	0.867	0.8	0.93	0.933333	0.666666667	
q	-0.1	0.27	0.133	-0.13	0.333	0.133	0	0.1333	0.2	0.07	0.0666667	0.333333333	
p*q	-0.1	0.2	0.116	-0.15	0.249	0.116	0	0.1156	0.16	0.06	0.0622222	0.222222222	

Nombre: _____
 COEFICIENTE DE ALFIA - KR-20 (KR20)
 Se utiliza para probar la fiabilidad, es decir el coeficiente de Cronbach. Por ejemplo:

$$\alpha = \frac{\sum_{i=1}^n p_i A_i}{K}$$

 Coeficiente de Cronbach (Alfa)
 0.50 a 0.90 Muy bueno
 0.40 a 0.50 Bueno
 0.30 a 0.40 Regular
 0.20 a 0.30 Bajo
 0.10 a 0.20 Dependiente

\sum	1.0755556
σ^2	12.9875
k (Items)	12
Kr20	0.99619

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de **0,996** 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

Anexo 04. Formato de consentimiento informado u otros

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Educación)

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 investigadores 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 (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

Costos y/ o compensación:

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

N° DNI
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos

Investigador

Fecha y Hora

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES:

1. I.E.I : I.E.I N°036
 2. DOCENTE: :
 3. AULA : 5 Años
 4. TEMA : “Expresan sus emociones”
 5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Reconocen sus emociones al jugar
 6. FECHA : 15/04/24



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, etc.
	<p>INICIO: MOTIVACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se les muestra diferentes imágenes de caras de emociones ✓ Invita a los niño o niña para que se ubiquen en un espacio que previamente se acostumbran hacerlo. ✓ Se presenta la actividad para que sepa que se realizará. Se le dice que hoy vamos a realizar como se expresan las emociones donde daremos a conocer cuán importante son las emociones. ✓ La maestra también muestra su cara con diferentes expresiones <div style="text-align: right;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Preguntamos: ¿qué observaron?, ¿les gustó las caritas que vieron? ¿Cuál de las caritas les gustó? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.

DESARROLLO:

Para mejor conocimiento se le distribuye globos a todo el niño para que dibujen diferentes caritas de emociones en donde nos da a conocer que emociones hay.



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, se conversa con cada niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Se le pregunta lo siguiente: “¿Cómo te sentiste dibujando emociones en los globos?”
- ✓ Reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan. Valoren su participación y disposición durante el juego.
- ✓ Dibujar las emociones con ayuda de padres.

Retroalimentación:

- ✓ Felicitamos a los niños por el trabajo realizado el día de hoy
- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Cómo lo hicimos?
- ✓ ¿Les gusto?
- ✓ ¿Qué materiales utilizaste?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I N°036
 2. DOCENTE :
 3. AULA : 5 Años
 4. TEMA : “La tienda de Carlita”
 5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Pondremos en juego la habilidad
 6. FECHA : 17/04/24



MATERIALES:

- ❖ Plumones
- ❖ Hojas
- ❖ Lápiz
- ❖ Papel boom
- ❖ Colores

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	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia.
	INICIO: MOTIVACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludamos y damos la bienvenida a los niños o niñas en el espacio donde siempre se han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepan que se realizará el día de hoy, vamos a realizar ¿cómo se llamara la señora de la tiendita se? donde daremos a conocer cuán importante es tener tienda ✓ Se le invita a todo el niño salir para que observan la tienda de la señora Rosa

- ✓ Preguntamos: ¿Les gustó observar la tienda?, ¿Qué observaron en la tienda de la señora Ros?, ¿Qué productos venderá la señora Rosa? Escuchamos con atención y respeto se le deja que se expresan con sus propias ideas y palabras.

DESARROLLO:

La docente cuenta inmediatamente la importancia de la tienda “en seguida orienta que los niños salgan acompañados con una persona ma para comprar lo necesario para una alimentación correcta.



¿Les gustó la tiendita?, ¿Qué necesitamos para comprar en una tienda?, ¿Será importante el dinero?, ¿, ¿Qué venden en la tienda?

CIERRE:

- ✓ Al terminar la maestra dialoga con los niños y niñas sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado de la actividad. Pregunta lo siguiente: “¿Cómo te sentirías si tuvieras tu tienda? ¿Qué nombre le pondrías a tu tienda?.

- ✓ Dibujar la tiendita de la señora Rosa con ayuda de sus padres con previa indicación de la docente.

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Qué vimos en la tienda?
- ✓ ¿Te gusto? ¿por qué?
- ✓ ¿Qué materiales utilizaste?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I N°036
2. DOCENTE: :
3. AULA : 5 Años
4. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Jugando con mi Familia”
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Identificamos las habilidades sociales del entorno familiar.
6. FECHA : 19/04/24



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia.
	<p>INICIO: MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se saluda a todo el niño ✓ Se invita a los niños o niñas para que tomen atención cada uno en su espacio que previamente se han adaptado. ✓ Entonamos la canción “Mi familia” ✓ Presentamos la actividad para que sepa que se realizará, donde daremos a conocer la importancia de la familia. ✓ Preguntamos: ¿Quiénes son tu familia? ¿Tienes una familia?, ¿ustedes tendrán familia? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.



	<p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra canta la canción Mi familia y presenta láminas de familia a los niños, mi familia y conocemos. ✓ ¿Te gustaría ayudar a mamá? ¿Te gustaría lavar tus servicios?, ¿le ayudarías a tu mamá y papá? <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Al terminar la actividad, se conversa con los niñas o niños sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado. Pregunta lo siguiente: ¿Cómo te sentiste apoyando a mamá? ✓ Reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. 
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Grafican a su familia con las indicaciones correspondientes del docente. <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué vimos hoy? ✓ ¿Les gusta sus familias? ✓ ¿Te gusto? ¿por qué? ✓ ¿Qué materiales hemos utilizado?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

1. DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I N°036
2. DOCENTE :
3. AULA : 5 Años
4. TEMA : “Solucionando los conflictos”
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Facilitar la comunicación entre niños
6. FECHA : 22/04/24



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social	Construye su Identidad	Se valora a sí 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	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia.
	<p>INICIO: MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se saluda y se les da la bienvenida a los niños. ✓ Se invita a los niños a cantar diferentes canciones como siempre, entonamos una de ellas es “Hola hola ¿cómo estás?”  <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 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:

Se muestra siguientes imágenes:

- 1 Hacer una lista para apuntarse y hacer turnos.
- 2 Pedir ayuda a los maestros.
- 3 Limitar a 5 minutos el tiempo que cada niño puede utilizar el ordenador si hay otro esperando.



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

CIERRE:

- ✓ Al terminar la actividad, se conversa con los niñas o niños sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntele lo siguiente:
¿Cómo te sentiste solucionando el conflicto con tu amigo?

- ✓ Motivar a los niños a solucionar cualquier problema que suscita en su entorno.

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Será importante pedir disculpa de nuestras malas acciones que cometimos?
- ✓ ¿Cómo lo harías?
- ✓ ¿Te gustaría ayudar a solucionar conflictos?
- ✓ ¿Te gusto? ¿por qué?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

1. DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I N°036
2. DOCENTE :
3. AULA : 5 Años
4. TEMA : "Conociendo mi personaje favorito"
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Propiciar momentos de reflexión frente a superpersonaje favorito
6. FECHA : 24/04/24



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	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia.
	<p>INICIO: MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se recepciona a los niños con saludos ✓ Se le invita a los niños o niñas para que todos se ubiquen en un espacio que previamente se acostumbran hacerlo. ✓ Se les invita cantar algunas de las canciones y se realiza juegos con todos los niños imitando a los personajes que más les gusta. <div style="text-align: right;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Presentamos la actividad para que sepa que se realizará. Cuéntenle que hoy vamos a conocer su personaje favorito donde daremos a conocer la importancia del valor. ✓ Preguntamos: ¿Cómo se sienten al conocer al personaje favorito? ¿qué personaje te gustaría ser?.. Dejen que les asombre con sus ideas.

DESARROLLO:

Presentamos imágenes a los niños donde se da a conocer sobre el personaje favorito que si serán iguales los personajes.



- ✓ El niño o niña quiere ser un personaje con la ayuda de la maestra 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 súper poderes te hacen único y especial
- ✓ Graficar el personaje que más les gusta con material reciclaje con ayuda de sus padres

Retroalimentación:

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES:

1. I.E.I : I.E.I N°036
2. DOCENTE :
3. AULA : 5 Años
4. TEMA : “Conociendo nuestras emociones”
5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Comprender las emociones de los demás niños.
6. FECHA : 26/04/24



MATERIALES:

- ❖ Hojas
- ❖ Plumones
- ❖ Cartulina
- ❖ Dibujos

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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia.
	<p>INICIO: MOTIVACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se saluda y se les da la bienvenida a los niños. ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Se invita a los niños a escuchar y a cantar la canción “Lo que siento” <p>https://youtu.be/CEzpBtGO5Os</p>



	<p>✓ Presentamos la actividad para que sepan que se realizará. Cuéntenle que hoy vamos a conocer nuestras emociones donde daremos a conocer la importancia de las emociones.</p> <p>Preguntamos: ¿Sabían por qué nos reímos? ¿Qué pasa cuando lloramos?, ¿Estará bien enojarnos? ¿Sabían que son las emociones?, ¿Qué pasa cuando reciben un regalo? Dejen que le asombre con sus ideas.</p> 
--	--

	<p>DESARROLLO:</p> <p>Se muestra diferentes imágenes de emociones en el texto que se cuenta en el sector de biblioteca en donde conocerán las emociones básicas.</p>  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuando el niño o niña quiere una emoción se le ayuda a elaborar una emoción y se pregunta: ¿Te gustaría estar siempre alegre? ¿Cuál es la emoción que más te gusta? ✓ Los niños formalizan sus ideas y dicen la mía esta alegre, yo me enojo cuando me peleo con mi hermano, me da miedo cuando está oscuro, me pongo triste cuando veo a mi mamá llorando.
	<p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Al terminar la actividad, se conversa con los niños 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. ✓ Elaboración de fichas en la casa con ayuda de los padres <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Con qué carita te identificas más? ✓ ¿Te gustó? ¿por qué?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I N°036
 2. DOCENTE :
 3. AULA : 5 Años
 4. TEMA : “Nos comprometemos a ser tolerantes y libres”
 5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Comprender el valor del respeto y libertad
 6. FECHA : 27/04/24



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia.
	INICIO: MOTIVACION: ✓ Saludamos y damos la bienvenida a los niños o niñas en el espacio donde siempre se 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

Preguntamos: ¿Les gustaría jugar al gato y al ratón?

¿Cómo debemos comportarnos al momento de jugar?

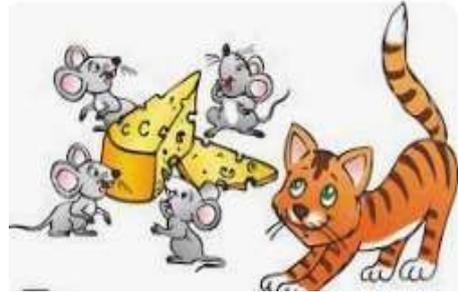
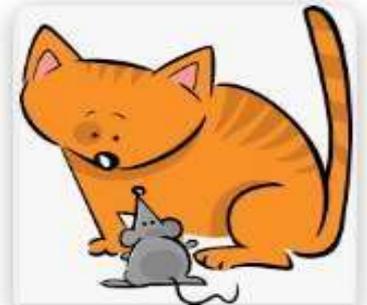
¿Será importante que nuestros juegos tengan reglas?

Dejar que le asombre con sus ideas.



DESARROLLO:

La maestra inmediatamente da a conocer sobre la amistad que tiene el ratón y el gato en donde conocerán la amistad cuán importante es.



La maestra indica e inicia el juego con todo el niño la maestra representa el gato y los niños de ratón, los niños salen corriendo y procuraran a no ser atrapados por el gato, con la ayuda de la maestra

Al culminar el Juego la docente les pregunta:

¿Cómo te sentiste al actuar como ratón? ¿Les gustó el Juego?

Los niños formalizan sus ideas y reflexionan juntos sobre la tolerancia y manifiestan la reacción de sus compañeros de juego.

Docente muestra y explica la importancia del juego y cumplir las reglas del juego.

Los niños representan un dibujo del juego realizado del gato y el ratón, y describen sus dibujos.

CIERRE:

- ✓ Al terminar la actividad, se conversen con los niños 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, que valoren su participación durante el juego.



- ✓ Elaboración de trabajo sobre el juego realizado en la clase con indicación del docente.

Retroalimentación:

¿Qué aprendimos hoy?, ¿les gustó el juego?, ¿Será importante tener respeto en el momento de jugar?, ¿Qué no te gustó?, ¿les gustaría ser tolerantes?
¿Te gusto? ¿por qué?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I N°036
 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
 6.FECHA : 29/04/24



MATERIALES:

- ❖ Hojas
- ❖ Plumones
- ❖ Cuento
- ❖ Laminas

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	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia.
	<p>INICIO: MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se saluda y se le da la bienvenida ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en el espacio que previamente han adaptado. ✓ Con la indicación del docente se entona canción “Los pollitos dicen pio pio” <p>Los pollitos dicen pio, pio, pio Cuando tienen hambre, cuando tienen frío</p> <p>La gallina busca el maíz y el trigo Les da la comida y les presta abrigo Bajo sus dos alas, se están quietecitos Y hasta el otro día, duermen calentito</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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.





Preguntamos:

- ¿Les gustaría jugar con sus amigos?
- ¿qué juegos más les gustaría jugar? ¿por qué te gustaría jugar?
- ¿Por qué es importante ser alegre?, ¿les gustaría tener muchos amigos?
- ¿Junto con los niños crean las reglas de juego?
- ¿Pueden que las asombra con sus ideas.

DESARROLLO:

La maestra explica la importancia del respeto entre ellos, tener diferentes amistades son importantes y a través de interacción entre ellos forman a ser amigos, la docente



de inmediato forma grupos, pide que dialogan entre ellos y toman decisiones, pero siempre estableciendo normas, luego inventan un juego mediante ello aprenden a establecer normas de convivencia.



- ✓ ¿Te gustó estar alegres?, ¿les gusto tener amigos?, ¿les gustó conversar?, ¿les gusta respetar?
- ✓ Los niños formalizan sus ideas y dicen de cómo se sintieron en el momento de jugar en grupos.

CIERRE:

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

Pregúntele lo siguiente: Recuerda que la ¿obediencia es importante?

- ✓ Reconozcan el valor de tener amigos es bueno y que valoren su participación durante el juego.

- ✓ Hacer comentarios cuando están con sus padres en sus casitas con las adaptaciones necesarias.
- ✓ Motivar a seguir conociendo más amigos y para el siguiente clase llevar nombres de nuevos amigos.

Retroalimentación:

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

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I.DATOS GENERALES

1. I.E.I : I.E.I N°036
 2. DOCENTE :
 3. AULA : 5 Años
 4. TEMA : “Un día en el hospital”
 5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Tomar las habilidades sociales y ayudar a los que nos necesitan
 6. FECHA : 01/05/24



MATERIALES:

- ❖ Hojas
- ❖ Plumones
- ❖ Sirena
- ❖ Laptop

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	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia.
	<p>INICIO: MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se saluda a todo el niño y se le da la bienvenida ✓ La maestra les indica a que se ubiquen en el espacio que previamente se han adoptado. ✓ La maestra les invita a escuchar y luego cantar la canción de “Pinocho canción “Hospital de los muñecos”” que es relacionado al tema. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuéntenle que hoy vamos  <p>conocer cómo se visita al puesto de salud o hospital, donde daremos a conocer la importancia de tener e ir al puesto de salud, antes se les hace ver el video “ el Doctor surgeon juegos del hospital (dibujos animados)”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se le pregunta: ¿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:

Se les hace ver en un laptop sobre cómo actúan los doctores donde conocerán la importancia de ayudar a los demás luego se les explica.

<https://www.youtube.com/watch?v=-UYgJ2zxzoo>



- ✓ Los niños simulan el rol de ser doctor luego de observar el video queriendo ser el doctor u otro personal también de paciente, con la ayuda del docente, ¿Te gusto ser doctor? ¿Cómo se sintieron ser doctor?
- ✓ Los niños formalizan sus ideas y dicen que lindo es ser doctor y otros sintiéndose tristes.

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.

- ✓ Se valora su participación y disposición durante el juego.

Se le indica elaborar a un doctor con ayuda de sus padres

Retroalimentación:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Les gustaría ser doctor o enfermera?

¿Algún día les gustaría trabajar en el hospital?

¿les gustaría ayudar a los enfermos?

¿por qué?.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

1. DATOS GENERALES:

1. I.E.I. : I.E.I N°036
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
6. FECHA : 03/05/24.



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

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia lavado de mano.
	<p>INICIO: MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se le saluda y se da la bienvenida ✓ Se invita a que se ubiquen en un espacio que previamente se han acostumbrado. ✓ Escuchan canción de “pin pon” <p>https://youtu.be/vHc8ZYMGn7c</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilización libre de los sectores ✓ La maestra invita realizar lavado de manos ✓ 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: ¿Se bañaron el día de hoy?, ¿Saben que se debe hacer para estar limpios? ¿Qué pasa cuando no nos lavamos? Dejen que le asombre con sus ideas.</p>

DESARROLLO:

Se muestra laminas, sobre estar siempre limpios y la importancia de la limpieza personal
Presentación de útiles de aseo personal



- ✓ Indicar cuando quieren asearse, pedir ayuda de una persona mayor hasta que aprendan a ser autónomo en la higiene.
- ✓ Vamos reconociendo y describiendo en la lámina los útiles de aseo personal como el uso correcto de cada uno.
- ✓ Se proporciona a cada niño sus útiles de aseo personal para que reconozcan.
- ✓ ¿Te gusto estar limpio?
¿Cómo se sintieron después de bañarse?
- ✓ Los niños formalizan sus ideas y dicen que lindo es estar limpio.

CIERRE:

- ✓ **Práctica lo aprendido: implementan el sector de aseo de aula ubicando sus útiles de aseo personal en su lugar.**
- ✓ Al terminar la actividad en una ficha identifican y colorean los útiles de aseo personal se conversa con los niños 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.



- ✓ Practican la higiene, con las adaptaciones necesarias.

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Qué es lo que más te gustó?
- ✓ ¿Cómo lo podemos mejorar?
- ✓ ¿Te gusto? Y ¿a partir de fecha siempre te lavaras ?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

1. DATOS GENERALES:

1. I.E.I : I.E.I N°036
 2. DOCENTE: :
 3. AULA : 5 Años
 4. TEMA : “Un mundo de colores: Rojo, amarillo, azul y”
 5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Identificamos las habilidades sociales desde el entorno familiar
 6. FECHA : 06/05/24



MATERIALES:

- ❖ Papel boom
- ❖ Temperas
- ❖ Recipientes bacías
- ❖ Pinceles

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Ficha de observación

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia.
	<p>INICIO: MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Damos la bienvenida a los niños y Saluda • Se invita a todo el niño a sentarse que previamente se han adaptado, se invita a entonar la canción de “Vaca Lola” • Se pregunta: ¿cuántos han venido y han faltado?, se entona otra canción “Doña semana” • ¿Qué día es hoy?, ¿Qué día fue ayer?, ¿Qué día será mañana?, luego la maestra indica observar los objetos de colores y juegan con las pelotitas de colores <p>Presentamos la actividad que realizarán hoy trabajaremos con los colores rojo azul y amarillo, daremos a conocer la importancia de los colores y que se puede hacer muchos trabajos con los colores.</p> <p>Preguntamos: ¿Qué objetos observaron de color rojo, azul y amarillo? ¿Qué colores son las pelotitas? ¿si podemos hacer una combinación? Escuchamos con atención y</p>



	respeto.
--	----------



DESARROLLO:

La maestra indica salir al patio y a cada niño se le indica coger tempera de color azul, rojo y amarillo y papeles boom, cada niña o niño gráfica y pinta el objeto observado en el rincón de arte.

Socializan sus trabajos realizados.

Experimentan los colores de tempera y la combinación comentamos que el color rojo, amarillo y azul son los colores primarios que de ellos salen otros colores



- **Preguntamos:** ¿Cómo hicieron para reconocer los colores? ¿Qué hicieron primero? ¿Cómo se sintieron durante la actividad? ¿Identifican los colores primarios?
- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron durante ella. ¿Qué aprendimos?

CIERRE:

Al terminar la actividad decimos a los niños y niñas que hoy aprendimos a reconocer a los colores primarios (rojo, amarillo, azul). cómo se han sentido y que es lo que más les ha gustado

Retroalimentación:

✓

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Cómo se sintieron trabajar con los colores?
- ✓ ¿Cómo lo hicimos?
- ✓ ¿Qué les gustó más?
- ✓ ¿Te gusto? ¿por qué?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I.DATOS GENERALES:

1. I.E.I : I.E.I N°036
 2. DOCENTE :
 3. AULA : 5 Años
 4. TEMA : “Jugamos a silabear palabras”
 5. PROPÓSITO DE LA SESIÓN : Facilitar la comunicación entre niños
 6. FECHA : 08/05/24.



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Adecúa organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Ficha de observación

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia.

INICIO: MOTIVACIÓN:

- Damos la bienvenida a los niños.
- **Saludo:** Se invita a los niños a sentarse en semicírculo o asamblea frente a la pizarra, se entonará una canción “**Canción de Amistad**” de bienvenida, los niños tendrán un instrumento de percusión para el momento.
- Se entona la canción: “**¿Quién ha venido hoy?**” con un instrumento de percusión.
- Luego, se pregunta: ¿Cuántos niños han venido?, ¿Quiénes han faltado?, ¿Cuántos niños han faltado?
- Se harán las preguntas: ¿Qué día es hoy?, ¿Qué día fue ayer?, ¿Qué día será mañana?



JUEGO DE TRABAJO EN LOS SECTORES

Planificación:

*¿Dónde vas a trabajar el día de hoy? ¿Qué harás?

Organización:

*Determinan lo que van a realizar

Ejecución:

*Juegan libre y creativamente y realizan lo planificado.

Socialización:

*Guardan y ordenan los materiales

*Marcan el sector trabajado

*Explican lo que realizaron en cada sector

Representación:

*Dibujan lo que han trabajado.

- Preguntamos: ¿Cómo se llamaba la canción? ¿Qué decía? ¿Qué palabras dejaron de mencionar? ¿cuántas sílabas tiene la palabra carro? ¿Tú sabes silabear palabras? ¿cómo podemos hacerlo?



DESARROLLO:

- Organizamos con los niños y niñas el día del juguete. Cada niño cuenta con su juguete favorito. Pedimos que los describan frente a sus compañeros y digan su nombre. Luego juegan con palmadas la cantidad de sílabas que tiene cada juguete.



Ahora cantamos todos juntos la siguiente canción:

LA RONDA

Con todos mis amigos
Hacemos una ronda
Que me da mucha risa
Porque es toda redonda (bis)

La ronda, la ronda de los amiguitos
La ronda que me gusta a mí
Ahora sale RO- SA, RO-SA, RO-SA
Tiene dos sílabas como me gusta a mí

La ronda, la ronda de los amiguitos
La ronda que me gusta a mí
Ahora sale MA-GA-LY, MA-GA-LY
Tiene tres sílabas como me gusta a mí

- Silabeamos diferentes nombres de objetos que observamos en el aula, luego la maestra los escribe en la pizarra y por turnos encierramos en un círculo las sílabas de cada una de las palabras escritas.

CIERRE:

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

- ✓ Realizan o forman sílabas con ayuda de padres

Retroalimentación:

- ✓ ¿Qué aprendimos hoy?
- ✓ ¿Cómo lo hicimos?
- ✓ ¿Te gustó el tema?