



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BLANDAS DE
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL N° 071 DEL
DISTRITO DE LLUMPA, PROVINCIA MARISCAL
LUZURIAGA, ANCASH-2018.**

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

AUTOR: WILIAM UVI ANTONIO PONTE

ASESORA. Dra. GRACIELA PEREZ MORAN

CHIMBOTE – PERÚ

2018

JURADO EVALUADOR DE LA TESIS

Pbro. Dr. Segundo Díaz Flores

Presidente

Mgtr. Sofia Carhuanina Calahuala

Secretaria

Dra. Lita Jiménez López

Miembro

DEDICATORIA

Primeramente y antes que todo le agradezco al Dios Altísimo el cual me ha dado todo el conocimiento y la sabiduría para poder realizar este trabajo de investigación y lograr todas las metas propuesta en mi vida.

A mis queridos padres por su confianza y ternura, quien me apoyo en los momentos más decisivos de esta carrera.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme las fuerzas necesarias para asumir retos, a los niños del jardín por su colaboración en este trabajo de investigación, a todas las personas que contribuyeron para cumplir con este proyecto. Y por supuesto a mi hijo por motivarme día a día con su amor y ternura.

RESUMEN

La importancia de desarrollar habilidades en los niños(as) desde la temprana edad es importante, es por ello que la presente tesis: Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018. Toma la importancia en el trabajo de investigación, asimismo, se ha considerado como objetivo general: Determinar si los juegos de roles como estrategia desarrolla las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018. La metodología fue de tipo explicativo, con un nivel de investigación cuantitativa por la razón que procesa los datos en resultados estadísticos, del mismo modo el diseño de la investigación fue pre- experimental por que se aplico un pre test , luego se desarrollo la estrategia basado en el juego de roles y finalmente se evaluo mediante un pos test. En cuanto a las conclusiones: los resultados obtenidos mediante el pos test fue que el 36,8% (7) niños(as) obtuvieron “B”; es decir nivel en proceso y el 63,2% (12) niños (as) obtuvieron un nivel logrado; es decir un nivel “A”. Se obtuvo que el p valor es $p < 05$; se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el pretest y postest, siendo mayores en el postest.

Palabras clave: juegos de roles, estrategia, habilidades blandas, educación inicial

ABSTRACT

The importance of developing skills in children from an early age is important, that is why the present thesis: Role plays as a strategy in the development of soft skills of children of 5 years of the institution of the initial level N ° 071 of the district of Llumpa, Mariscal Luzuriaga province, Ancash-2018. It takes the importance in the research work, also, has been considered as a general objective: Determine if the role plays as a strategy develops the soft skills of children of 5 years of the educational institution of the initial level No. 071 of the district of Llumpa, Mariscal Luzuriaga province, Ancash-2018. The methodology was of explanatory type, with a level of quantitative research for the reason that processes the data in statistical results, in the same way the design of the research was pre-experimental because a pre-test was applied, then the strategy was developed in the role play and finally evaluated by a post test. Regarding the conclusions: the results obtained through the post test was that 36.8% (7) children (as) obtained "B"; that is, level in process and 63.2% (12) children (as) obtained a level achieved; that is, a level "A". It was obtained that the p value is $p < 0.05$; It is concluded that there is a significant difference between the grades of the students obtained in the pretest and posttest, being higher in the posttest.

Keywords: role plays, strategy, soft skills, early education

CONTENIDO

CARÁTULA	i
----------------	---

JURADO EVALUADOR DE LA TESIS	ii
DEDICATORIA.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	v
CONTENIDO.....	vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura.....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases teóricas de la investigación	11
2.2.1. El juego en los niños de 5 años	12
2.2.1.1. Características del Juego	12
2.2.2. Los Juego de Roles.....	13
2.2.2.1. Importancia de los roles que asumen los niños	14
2.2.2.2. Las acciones que realizan dentro de los roles.....	14
2.2.2.4. Los objetos que emplean al realizar las acciones	14
2.2.2.5. Las relaciones entre los participantes.	15
2.2.3. Los juegos de roles y el Aprendizajes	16

2.2.3.1. Contextualización del Juego.....	16
2.2.3.2. Organización de la clase.....	17
2.2.3.3. Desarrollo del juego.....	18
2.2.3.4. Cierre de la clase.....	18
2.2.4. Estrategias.....	18
2.2.5. Teoría de las habilidades blandas.....	19
2.2.5.1. Para que educar en habilidades blandas.....	19
2.2.5.2. Autoestima.....	20
2.2.5.3. Atribucionalidad.....	21
2.2.5.4. Locus de control.....	21
2.2.5.5. Como educar en habilidades blandas.....	22
2.2.5.6. Educación humanizadora.....	22
2.2.6. Fundamentos teóricos.....	23
2.2.6.1. Estrategias para formar habilidades blandas desde temprana edad.....	25
III. Hipótesis.....	27
IV. Metodología.....	28
4.1 Diseño de la investigación.....	29
4.2 Población y muestra.....	30
4.2.1 Población.....	30

4.2.2. Muestra	31
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	32
4.3.1. Variable independiente:	32
4.3.2. Variable dependiente:	32
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34
4.4.1. La Observación:	35
4.4.2. Lista de Cotejo:	35
4.5. Plan de análisis	36
4.6. Matriz de consistencia	39
4.7. Principios éticos.....	40
V. Resultados.....	42
5.1 Resultados.....	42
5.2 Análisis de resultados	48
VI. Conclusiones Aspectos complementarios	55
Recomendaciones	57
Referencias bibliográficas	58
Anexos	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. resultado del pre test.....

Figura 2. Resultado de la dimensión de autoestima

Figura 3. Resultado de la dimensión de liderazgo y creatividad

Figura 4. Resultado de las Habilidades sociales.....

Figura 5. Resultado de la dimensión de trabajo en equipo

Figura 6.Resultado del pos test.....

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de los niños de 3,4 y 5 años de la I.E. de nivel inicial..... 31

Tabla 2. Muestra de estudio niños de 5 años	31
Tabla 3. Operacionalización de la variable	33
Tabla 4. Escala de calificación del nivel inicial	37
Tabla 5. matriz de consistencia	39
Tabla 6. Evaluación del pre tes a los niños y niñas de 5 años	42
Tabla 7. Resultados de la dimensión de autoestima en los niños	43
Tabla 8. Resultados de la dimensión de liderazgo y creatividad.....	44
Tabla 9. Resultados de la dimensión de las habilidades de la comunicación.....	45
Tabla 10. Resultados de la dimensión de trabajo en equipo.....	46
Tabla 11. Resultados obtenidos mediante el pos test	47

I. Introducción

Hoy en día la sociedad exige personas o ciudadanos más competentes, que se involucren en las actividades sociales, que desarrollen sus habilidades intrapersonales e interpersonales, tal es así que fue una de las razones de desarrollar la investigación titulado:

“Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018”.

Está orientado a desarrollar las habilidades sociales basado en el trabajo del desarrollo de las habilidades blandas.

Es una necesidad de todos nosotros, en especial de los niños que desde sus inicios de infantes desarrollen habilidades comunicativas, habilidades de socialización, del trabajo en grupo, del mismo modo saber entender y escuchar son habilidades que a veces no se han desarrollado en ellos.

Hoy en día, se percibe en la sociedad un problema social como la delincuencia, la corrupción, la extorsión entre otros flagelos sociales, en donde parte de estos problemas es no haber desarrollado las habilidades blandas en los jóvenes desde la etapa de la infancia; es decir desde pequeños el niño se debe enseñar y orientarse en el desarrollo de habilidades basada en valores, habilidades sociales fortalecer su desarrollo personal y fortalecer su proyecto de vida basado en el precepto de la verdad, la justicia, la empatía, la responsabilidad, la solidaridad entre otros factores importantes en el desarrollo de los infantes.

Así mismo, tomando los aportes de Alvarado, J. (2015). En donde manifiesta que la sociedad necesita jóvenes que sean flexibles, proactivos, responsables y que tengan capacidad de pensamiento crítico, habilidad para trabajo en equipo y dispuestos a solucionar problemas, en fin, hombres y mujeres comprometidos; que se ajusten a los cambios y a los nuevos desafíos.

De tal manera, como plantea el autor (Alvarado, 2015), con respecto a las habilidades blandas, es necesario comenzar bien temprano en la educación desde la base inicial a desarrollar estas habilidades en ellos, así mismo depende mucho también del contexto que sean reforzadores de sus habilidades y compromisos de los infantes.

En tal sentido, aportaremos desde estas propuestas a ser considerados por la comunidad educativa y ser ellos también quienes, con su propuesta, aportes contribuirán no solo a este proyecto sino a formar ciudadanos del bien, orientados al desarrollo y buscar el bien común entre todos.

En el contexto nacional, aun no se aborda el trabajo de las habilidades blandas en los estudiantes, pero ya se viene trabajando en las instituciones superiores de mando medio; es decir instituciones que viene trabajando con las empresas, es por ello que deben de responder de acuerdo a las necesidades de la empresa o del mercado laboral.

En su trabajo, dentro de sus aportes teóricos Silva (2016) hace un manifiesto que:

Las habilidades blandas incluyen saber trabajar en equipo, liderazgo, comunicación, tomar decisiones, inteligencia emocional, etc., también se puede mencionar, en primer lugar, todas ellas son extremadamente difíciles de entrenar y adquirir, y desde luego no se aprenden con libros y pizarras, surgen de la reflexión y la intención personal de mejorar en la interacción con los demás. (p.12).

Partiendo de los aportes del autor, en la sociedad se evidencia muchas de las veces un trabajo individualista, se ha perdido la capacidad de la empatía; es decir el amor al prójimo, vivimos en una sociedad muy consumista e indolente, tal es así ante los problemas de los demás los demás no se involucran en los problemas.

Ante esta problemática percibida, hay una necesidad de aportar desde el campo del conocimiento, es por ello tanto economistas como psicólogos en el área de educación, destacan cada vez más la brecha en estas habilidades como un importante factor en la generación de desigualdad.

En el Perú, en los aportes del Ministerio de educación (Minedu; 2016) declara que:

Que, ante el crecimiento económico en el Perú se necesita insertar en el currículo el desarrollo de las habilidades blandas para dar respuesta a las exigencias del mercado laboral, y para ello es necesario hacer una reforma educativa orientada a desarrollar habilidades, valores y competencias necesarias para mejorar la empleabilidad para dar sentido a esta demanda laboral en donde supera a la oferta del mercado (p.3).

De tal manera, que se debe enfocar y trabajar con los padres de familia y profesores manifiesta la autora (Araoz; 2016) en donde se debe enfrentar a una educación más competitiva y orientar en los infantes a generar habilidades no solo en el desarrollo de su imaginación, creatividad y socialización a través del juego, sino que también es importante que estas actividades propiciar mediante los juegos lúdicos el desarrollo de las habilidades blandas.

Tal es así que, las habilidades blandas son clave para ayudar a los jóvenes de todo origen a desarrollar su potencial, además a esto debemos de inculcar desde pequeños, desde la primera infancia a desarrollar estas habilidades.

Si hacemos la contextualización, es decir en la comunidad de distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, los niños y niñas se desarrolla aun actividades curriculares proporcionados por el ministerio de educación, aun mas en los niños y niñas de la institución educativa N° 071 del distrito de Llumpa, se evidencia muchos de los casos que las actividades realizadas están centradas en el desarrollo de la sicomotricidad, en el desarrollo del lenguaje oral o en la estimulación temprana, de tal manera que urge insertar en los planes curriculares las acciones o desarrollo de las habilidades con respecto al estudio de las habilidades blandas, no es necesariamente desarrollar acciones teóricas, sino que debe de enfocarse en actividades sociales de interacción, de trabajo en equipo, de reforzar los valores, el respeto por la naturaleza, el patriotismo, la relación con el contexto valorando el trabajo y la importancia de la producción y el compromiso con el medio ambiente.

Ante la situación descrita, se hace el enunciado:

¿De qué manera los juegos de roles como estrategia desarrollo las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018?

De igual manera, se ha considerado como objetivo general:

Determinar si los juegos de roles como estrategia desarrolla las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018.

Del mismo modo, los objetivos se formularon los siguientes:

- ✓ Evaluar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 mediante un pre test.

- ✓ Aplicar los juegos de roles como estrategia para desarrollar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071.
- ✓ Evaluar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 mediante un post test.

El presente trabajo de investigación, se genera de la necesidad de conocer el desarrollo de habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018. Del mismo modo, saber las actividades que el docente realiza con los estudiantes en donde le permitan y contribuya al desarrollo de sus habilidades.

La investigación se justifica por asumir un concepto **teórico**, por la razón de que nos apoyaremos en diferentes corrientes pedagógicas para determinar cómo aprende o se genera el aprendizaje en los niños y niñas, así mismo en lo **práctico**, porque se relaciona al trabajo del docente, con las estrategias y acciones que contribuya en el desarrollo de estas habilidades en los infantes.

En lo **metodológico**, por considerar un trabajo de investigación en identificar y describir situaciones o aspectos que relaciona al desarrollo de las habilidades blandas que los estudiantes o infantes demuestre en sus actividades como infantes.

La investigación se sustenta en un diseño pre experimental, bajo un tipo de investigación de nivel cuantitativo y tipo explicativo.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

La Organización Panamericana de la Salud (1999) citado en Button (2014) desarrolló en Colombia la evaluación de un programa educativo de habilidades blandas para la vida en los colegios Fe y Alegría. Así mismo esta experiencia se realizó en 228 colegios de 20 municipios colombianos, con una cobertura de 56,424 estudiantes adolescentes. Los resultados de esta experiencia lograron cambios en la conducta con impacto en sus familias, consiguiéndose estudiantes más conscientes de sí mismos, más corteses, con mayor capacidad de compartir y escuchar, participativos, lográndose también la disminución de la agresividad dentro del aula de clase, mejor manejo de conflictos y mayor facilidad para expresar sus emociones y sentimientos. En lo docentes se logró cambios de conducta y actitudes, tal es así que comprendieron mejor las causas de la agresividad de los alumnos.

De esta manera, las organizaciones mundiales empezaban a difundir del desarrollo de las habilidades blandas no solo orientado en el trabajo, más bien orientado en la reducción de conductas antisociales o en el manejo de conflictos en los cuales los resultados fueron favorables.

Del mismo modo, Chigo & Holguin (2006), manifiesta que en Chile también se ha realizado estudios o investigaciones en donde tienen relación entre las competencias y habilidades blandas claves para ingenieros comerciales de la Universidad de Chile”, y afirman que este tipo de habilidades está directamente relacionado con la personalidad y atributos individuales de los profesionales, y en la actualidad es de vital importancia,

tanto en el conocimiento como en el desarrollo de estas cualidades.

En tal sentido, que son dos concepciones diferentes; tanto las habilidades blandas como las competencias; es decir la competencia está determinado para la preparación y ser competente en el área en que se desarrolla y trabaja, mientras que las habilidades blandas refuerzan esa competencia mediante la interacción de la persona.

Silva, A. (2013). En su investigación afirma: Las “competencias blandas en la formación de ingenieros” el grado de desarrollo de aspecto como resolución de Problemas, Liderazgo y formación de Equipos de Alto Desempeño, Gestión del Cambio entre otros, factores que normalmente son dejados para aprender en la vida profesional activa, generándose así brechas importantes entre lo que la empresa espera del nuevo profesional y lo que las universidades entregan. Los nuevos profesionales deberán saber equilibrar y desarrollar aspectos tanto cognitivos como emocionales, siendo la mezcla de estos lo único que les dará una mayor capacidad de supervivencia en el mundo competitivo de los negocios de hoy. Se trata así de identificar el grado de desarrollo de estas competencias blandas en los futuros profesionales.

Se hace mención que, del artículo se desprende que el sistema educativo chileno aún está muy enfocado en las habilidades cognitivas, así mismo pone por ejemplo que para ingresar a la universidad aún persiste el sistema de admisión o selectiva en donde siempre es una prueba escrita de selección que mide contenidos y conocimientos, y le falta analizar cuán capaz es una persona de resolver problemáticas o de relacionarse con los demás.

Según el informe del diario el Mercurio (2014). Se encuentra que “En Estados

Unidos, hay sistemas de entrevistas y ensayos, y las universidades se fijan bastante en las actividades extracurriculares que realizó un alumno” (p.12).

Sin embargo, de a poco se están realizando avances en ese sentido. “En el nuevo currículum de Educación Básica, las habilidades blandas se enfocan en forma transversal, tanto en los Objetivos de Aprendizaje, como a través de las actividades sugeridas, según Claro (2015).

Del mismo modo, declara la autora Claro (2015) en la actualización curricular que se hizo a la educación técnico-profesional, se ha incluido cursos de ética laboral, destrezas de comunicación efectiva y de emprendimiento. Se procura que los jóvenes aprendan y sean capaces de comunicarse efectivamente en diversas situaciones”, explica Fontaine (2015) como coordinadora nacional de Currículum del Ministerio de Educación.

Del mismo modo, el Programa Educativo de Habilidades para la Vida en adolescentes, en una institución educativa del distrito de Huancavelica (2006): en donde la finalidad del programa fue desarrollar Habilidades para la vida como asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones, que les permitan a los estudiantes afrontar adecuadamente las exigencias y demandas de la vida diaria.

Estos aportes considero algo muy importante en donde recomienda que se debe estudiar desde la básica de la educación básica regular, no solamente como a manera de reforzamiento moral, sino más bien ahí es en donde debe nace y en el proceso de su desarrollo humano ir reforzándose en los diferentes contextos educativos y sociales.

Neyra, Ramos y Romaní. (2006) realizaron un estudio comparativo del

comportamiento de las habilidades sociales en una población de 2575 niños y niñas de 5 años. El instrumento utilizado fue el Guión Conductual de Michelson, siendo las principales conclusiones que la mayoría de ellos muestran un comportamiento pasivo en cuanto a las habilidades sociales que abarcan las categorías de conversaciones, enunciados positivos, enunciados negativos, peticiones, órdenes, sentimientos y empatía.

Así mismo Puppo (2012). En su trabajo de investigación: Habilidades sociales en niños de 5 años del nivel inicial, Red N° 10 en el Callao. Realizo un estudio para conocer el grado de habilidades de los niños. Este estudio descriptivo tuvo como propósito determinar los niveles de habilidades sociales que presentan los niños de cinco años de las Instituciones Educativas de la Red N° 10 del Distrito del Callao. Los participantes fueron 120 niños de bajo nivel socioeconómico, los cuales fueron seleccionados aleatoriamente. El instrumento aplicado fue la Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia, (Paula, 2000), por parte del profesorado propuesto. Los resultados mostraron que existen en los niños niveles medio de habilidades sociales básicas de interacción social, habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales, habilidades para cooperar y compartir, habilidades de autoafirmación y en las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos el nivel es bajo equivalente con el nivel medio.

Saavedra, Saldarriaga (2010) programa “cuentos infantiles” y su influencia en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular San Silvestre, Trujillo- Perú. El presente trabajo de investigación ha tenido como propósito demostrar que los cuentos infantiles contribuyen a mejorar, la

autoestima de los niños y niñas de 5 Años. En el estudio se ha trabajado con un universo muestra conformado por los 25 estudiantes niños y niñas de 5 Años de la Institución Educativa Particular San Silvestre, Trujillo – 2010. Para la investigación se ha aplicado el diseño pre experimental con un solo grupo de investigación con la aplicación de un pre y post test. Para la recolección de datos, se utilizó como instrumentos la prueba de producción de cuentos y una guía de observación. Antes de aplicar el Programa “Cuentos Infantiles” en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años, se observó que la autoestima en el aula tiene un nivel medio, siendo el promedio alcanzado de 43.1 puntos en los niños, superior al alcanzado por las niñas que fue de 41.1 en promedio. Que el indicador de autoestima alcanzó entre 29.8 a 48.3 puntos en general. Al comparar los promedios del pre test y post test del grupo experimental, utilizando la “t” Student, se determinó que la aplicación del Programa “Cuentos Infantiles” influye significativamente en cuanto en el desarrollo de la autoestima en los niños y niñas de 5 años.

Mamani, (2015). Se realizó el presente estudio para determinar el uso del taller de teatro de títeres como estrategia para el desarrollo socioemocional en niños de 4 años de la Institución Educativa Semi Rural Pachacutec de Arequipa 2015, que pueda servir como una propuesta que contribuya a un mejor desarrollo e inclusión adecuada en la sociedad. Se realizó un estudio de tipo explicativo, aplicada con un diseño cuasiexperimental; En una población de 54 niños. Para la recolección de datos se aplicó el sub test del desarrollo socio emocional en niños (test de DAYC) primero un pre sub test, posteriormente se realizó la aplicación los talleres de teatro de títeres, luego se aplicó el post sub test; se realiza la asociación de variables utilizando la prueba de T

students de muestra relacionada e independiente. Todo esto se puede concluir que en el análisis final se manifiestan en la fase del post test del grupo control , y experimental se logra apreciar que sin una metodología novedosa los niños no avanzarán en la asimilación de los conocimientos impartidos en clases, en el grupo control el punto más álgido es el nivel promedio con el 60% , , en cambio en el grupo experimental los niveles son positivos y superiores siendo la presencia del 40% a niveles por encima del promedio y el nivel promedio está a nivel del 36%, en cambio el nivel superior no existe en el grupo control pero si en el grupo experimental con el 24% y la mejora es buena y positiva.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego en los niños de 5 años

Camacho (2014). En su investigación, considera a Piaget, que mediante sus aportes sobre el desarrollo cognitivo estableció diferentes estadios mediante rangos de edad.

Partiendo de la muestra, esta corresponde ser ubicada en la etapa pre operacional ubicada entre 2 a 7 años en la cual predomina un término “juego simbólico”, en el cual se refleja el uso del pensamiento egocéntrico generando conflictos e interés, en estas acciones es donde se refleja angustias, miedos, fobias, agresiones.

Así mismo, en Camacho (2014) describe que los juegos simbólicos van apareciendo otros caracteres como el uso del dibujo como medio de expresión entre la imagen mental.

De igual manera, manifiesta (Camacho;2014) que:

“Los niños van desarrollando paulatinamente mayores habilidades lingüísticas y son capaces de enumerar y clasificar. Para Piaget el juego simbólico, también llamado juego de ficción es fundamental para producir un equilibrio emocional” (p.14).

Con respecto la inserción de los niños en las actividades sociales a los tres, cuatro años los infantes van a las escuelas (en este caso Jardín de niños) y son en estos espacios en donde empieza a establecer una relación social con los compañeros y educadores.

2.2.1.1. Características del Juego

Al respecto, García y Llul (2009) consideran que el juego es importante en el desarrollo de los infantes, mediante el juego ellos empiezan a socializarse, a integrarse o a desarrollar sus habilidades de comunicación, interactivas y sociales, de tal manera que

se debe tener en cuenta ciertas características como:

“Es libre y voluntario. El juego debe considerarse como una actividad espontánea y autónoma, de carácter gratuito y no obligatorio; en donde se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas.

Se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad.

Implica actividad física y/o psíquica.

Es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia, ya que los niños viven y aprenden jugando.

Tiene una finalidad intrínseca. El placer del juego no se encuentra tanto en la meta o resultado final como en el proceso.

Esta cualidad se denomina “autotelismo” y es común a toda la actividad de ocio.

2.2.2. Los Juego de Roles

Franco (2011) en sus aportes con respecto al estudio del juego de roles, este se ha considerado como juego simbólico, juego con argumentos, juego en donde los participantes asumen roles o papel de protagonistas ante las asignaciones de funciones, de esta manera:

los participantes actúan como si fueran otras personas y crean un mundo imaginario, donde pueden ser "maestros", "educadoras", "constructores", "dependientes de tiendas", "médicos", "agricultores", en fin, pueden realizar de una manera simbólica cualquier actividad de los adultos (p.23).

Además, utilizan los objetos como si fueran otros, en el caso de los niños y niñas cuando

simulan al jugar la comida remplazan los objetos reales por algo simbólico; por ejemplo, si se utilizan cuchara emplean un palito, semillas por frijoles, papeles por caramelos, etc.

Del mismo modo, Franco (2011) recomienda que en los juegos de roles de considerar cuatro elementos básicos:

2.2.2.1. Importancia de los roles que asumen los niños

Cuando se habla del ROL, esta es una función que asume los participantes dentro de un grupo, siempre teniendo en cuenta una participante que se encarga de distribuir los roles, así mismo determina las acciones a realizar por los niños en el juego y las relaciones que deben establecer.

2.2.2.2. Las acciones que realizan dentro de los roles

Las acciones o actividades se relaciones mediante los roles permiten que el juego tenga un argumento un sentido y una finalidad. De tal manera que en los juegos de roles los participantes deben de transmitir un mensaje o un caso de la vida diaria; es decir si se representa a la familia, esto da entender el mensaje de la formación del núcleo familiar.

2.2.2.4. Los objetos que emplean al realizar las acciones

Los objetos son considerados aquellos que sirve para representar las herramientas o para representar las cosas dentro del juego lúdico, pues el niño utiliza "algo" imaginario que puede identificarse por los gestos que hace o los sonidos onomatopéyicos que los acompañan.

Esteva (1999) citado en Camacho (2014) describe que los objetos son

representativos, así como por ejemplo un “músico” y el niño “toca la guitarra”, o “capitanea un barco”, moviendo sus brazos como si maniobrara con el timón, de esta manera el niño empieza a simular las actividades o acciones en que se representan.

2.2.2.5. Las relaciones entre los participantes.

Mediante las relaciones, los niños y niñas son ellos lo que fijan las reglas del juego, son ellos los que toman las decisiones si se realizan o no, tal es así que se desprenden reglas y relaciones de subordinación durante el juego:

Por ejemplo: Al jugar la escuelita estará representado por la “la maestra” y los “alumnos”, entre el “jefe de brigada” y los “trabajadores”, la “mamá” y los “hijos”; es decir, son las relaciones entre roles principales y secundarios.

Así mismo, Franco (2011), manifiesta que:

“Las relaciones reales no forman parte de la situación imaginaria dentro del juego, pero pueden tener relación directa con el argumento. Estas relaciones casi siempre se presentan al inicio del juego, cuando los niños se quieren poner de acuerdo para jugar; cuando están decidiendo qué roles asumir cada uno” (p.19).

Al respecto, ante la disertación por el autor se dice que se pueden manifestar una vez que ya están jugando: se llaman la atención, sugieren otra variante, rectifican una acción.

A lo manifestado por Cobo & Valdivia (2017). El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional.

Del mismo modo, Martín (1992) citado en Cobo y Valdivia (2017). Manifiesta

que es una de las maneras de “llevar la realidad al aula”, hace una sugerencia que los juegos de roles 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.

Al respecto, Cobo & Valdivia. (2017). Describe que las simulaciones y dramatizaciones que se realiza en los juegos de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

2.2.3. Los juegos de roles y el Aprendizajes

Siguiendo a Cobo & Valdivia. (2017), manifiesta que se debe promover y por lo menos debe cumplir ciertas características básicas como:

promueve ciertas características como:

- ✓ Estimular que los estudiantes exploren y comprendan su propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas.
- ✓ Promover un proceso de auto análisis del rol asumido a partir de la retroalimentación brindada.
- ✓ Reconocer formas alternativas de pensar y actuar.
- ✓ Desarrollar relaciones interpersonales y habilidades de comunicación.
- ✓ Facilitar la transferencia del aprendizaje hacia situaciones de la vida profesional.

2.2.3.1. Contextualización del Juego

El docente dentro del procesos se convierte como un guía es quien que tiene que dar las pautas, señala el contexto en la cual se desenvolverá el juego, así mismo, es importante señalar las condiciones que caracterizan a la situación, distinguiendo

aquellas condiciones que los personajes pueden cambiar aquellas sobre las cuales no tienen influencia. (Cobo & Valdivia;2017).

Para el desarrollo del juego de roles se debe tener encuentra ciertas condiciones básicas como: el contexto que sea adecuado y pertinente en el caso de querer representar ante un público selecto (realizar actuaciones mediante el teatro), contar con los recursos necesarios y presentar las reglas del juego.

Al respecto, la escenificación de un teatro es diferente a desempeño o la ejecución del juego de roles, en el caso de juego de roles es espontaneo pero se debe de dar algunas pautas para su realización, tener reglas definidas por el grupo, del mismo modo, si el juego está orientado a un logro educativo, esto es importante no perder de vista cuáles son las competencias que buscamos que los estudiantes desarrollen, de modo que los elementos de la situación contribuyan al desarrollo de las mismas.

2.2.3.2. Organización de la clase

Es importante establecer quiénes representarán roles y quiénes participarán como espectadores, se les brinda un tiempo para analizar la situación y adaptarse a ella y al papel que han de representar preferentemente, de ser posible, en un espacio aparte.

El desarrollo del Juego comunicar a los estudiantes que el juego de roles no es solo representar un papel, sino sentirse dentro de él; es decir vivir el personaje, de esta manera es necesario que los estudiantes que participaran como observadores analicen la situación sobre la base de criterios y con la guía docente definir o evaluar las cualidades de os personajes (niños /niñas) evaluar el contenido, el mensaje o tal vez evaluar la expresión oral de los participantes.

2.2.3.3. Desarrollo del juego

En esta fase, es importante que el docente recuerde que quien representa un personaje debe pensar, actuar y decidir como lo haría la persona a la que representa, es necesario considerar el tiempo y el espacio que maneja.

2.2.3.4. Cierre de la clase

Después de la fase de juego, se analiza lo que sucedió, habitualmente en un plenario.

Es importante poner en común nuevamente cuál era el problema o reto que afrontaban los protagonistas del juego.

Sobre esa base, el docente invita a los estudiantes a que opinen de manera fundamentada sobre las acciones y decisiones que tomaron los distintos personajes, y sobre el desenlace o resultado logrado. También podría preparar una guía de preguntas que orienten la discusión.

El cierre del juego es también el momento en el cual el docente guía a los estudiantes a establecer relaciones significativas entre lo que sucedió en el juego y la realidad.

2.2.4. Estrategias

Según Gómez (2006) considera como un método de enseñanza en donde define como “es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para seguir el aprendizaje del alumno” (p.123).

Haciendo mención a esta cita, la docente del nivel inicial debe tener en cuenta el método a realizar y estrategias metodológicas aplicables según la edad de los niños de educación inicial.

2.2.5. Teoría de las habilidades blandas

Russell & Carol (2000) afirma que son un conjunto de habilidades no-cognitivas esenciales para aprender y desempeñarse exitosamente en el trabajo a su vez estas habilidades son llamadas también del “saber ser”, es decir, como debe ser una persona, qué habilidad debe poseer para desarrollar actividades y para relacionarse con los demás.

Las habilidades blandas son la inteligencia ética, moral y espiritual, no solo la emocional. Son habilidades que están en el lado sutil y se sustentan en los fundamentos del ser humano. Éstas están controladas por el lóbulo frontal o ejecutivo y son las que hacen humano al ser humano.

Para hablar de habilidades blandas es necesario tener clara una visión de ser humano, conocer su naturaleza, su desarrollo y establecer las creencias que cada uno tiene de éste. A partir de esta definición de qué es el “Ser humano”, que es la humanidad del hombre, cuál es mi visión de hombre, puedo establecer un proyecto educativo donde todo esto se plasma.

La emoción es el motor del actuar del hombre, pero las cabezas esquién dirige las emociones y la moral la que le da sentido. EL líder moral es el que es capaz de sentir, conmoverse con el otro, mirar le bien común y actuar desde ahí. Todo esto es del mundo sensible, del que no se puede medir, es cualitativo y se educa, se enseña. El contenido y la pasión son lo que hace que los alumnos aprendan con sentido.

2.2.5.1. Para que educar en habilidades blandas

Para educar las habilidades blandas se necesita silencio y reflexión para ser aprendidas y luego educadas. Por eso hay que dar tiempo a los profesores para pensar, reflexionar,

perfeccionarse, etc., y disminuir las horas frente a clases. No se educan en la trinchera cotidiana.

La pregunta por el sentido es: ¿para qué educo yo? ¿Debe haber clases de habilidades blandas?

Se puede debatir, pero están en lo cotidiano. (Salvo que se quiera focalizar metodologías, como la meditación: vamos a enseñarle a los niños a sentarse sin hacer nada, dentro de la malla curricular. Hoy nadie lo hace porque se estresan porque no sabrían cómo evaluarlo.

Tener una hora de ocio creativo. Este tipo de cosas son parte de las decisiones de las personas que educan en un colegio, respondiendo el para qué educar, qué es lo que educan y cómo lo educan.

2.2.5.2. Autoestima

Lo central es el triángulo del amor: quererse, querer y ser querido. “Me quiero, yo quiero y me quieren”. Sobre esto se construye toda la identidad. Y esto comienza armándose en la familia y en el colegio. Es muy fuerte en la escuela porque el niño se encuentra con otros iguales, mejores, distintos. Se pone en jaque la autoestima, luego en la adolescencia se vuelve a poner en jaque, es otro salto cerebral, se vuelve a modificar todo, la realidad.

Factor de la autoimagen en relación a cualidades y talentos reconocidos. A partir del sentimiento del propio valer y el poder para generar cambios positivos en la persona y en otros.

2.2.5.3. Atribucionalidad

Reflexión, análisis, aprendizaje, anticipación. Es hacerse cargo de las consecuencias de acciones.

2.2.5.4. Locus de control

¿Yo controlo la realidad o me la controlan? El niño mientras más chico está más centrado en sí mismo y en la mediad que crece se descentra. El adolescente vuelve a centrarse, es narciso y solo piensa en él, y después vuelve a descentrarse definitivamente y comienza a importarle la sociedad, el otro. Se debe formar una mirada externa junto con una interna, donde tenga claro qué es bueno y qué es malo. Cuando controla la moral externa es cuando lo “malo” es si me pilla, sino puedo hacerlo. El concepto de lo que es bueno y malo sobre el daño mismo del otro no está construido. Esta es una moral que es heterónoma, que no es autónoma.

Entre los 7 y 10 años el colegio entrega normas, valores y principios como: veracidad, rectitud, honestidad, y solidaridad. Luego, el joven debe aprender a actuar sin normas externas, sino que actuar según lo que es bueno.

La agresividad surge del miedo y la rabia y la ansiedad impide discernir. En la educación, lo que queda del aprendizaje es la cercanía con el alumno más que el gran profesor “capo”.

Los alumnos aprenden cuando se enseña con pasión y la pasión por lo que se hace, es lo más significativo del aprendizaje. Lo que educa y hace que aprenda, la motivación para el aprendizaje es la pasión.

2.2.5.5. Como educar en habilidades blandas

Para educar las habilidades blandas se necesita un ambiente emocionalmente seguro. ¿Acaso algún colegio está inscrito en “Best place to work”? Ninguno, porque eso contempla el bienestar laboral de los trabajadores, no solo el producto que generan, sino que también el ambiente en el que se desenvuelven.

Los colegios deben ser lugares emocionalmente seguros de manera general. Eso se construye con:

- ✓ Amor explícito
- ✓ Armonía emocional
- ✓ Acogida del otro incondicional en sus diferencias (ética de la “alteridad”)
- ✓ Respeto
- ✓ Reconocimiento, estímulo y valoración
- ✓ Comunicación efectiva
- ✓ Protección y asistencia
- ✓ Pedagogía de la interioridad.

Esto es cultivar el mundo interno y para eso hay que cultivar la reflexión, meditación. Gastar tiempo en enseñar no una fórmula matemática, sino que clases de meditación y yoga. Pero como no va en el NEM, ¿no sirve, ¿no vale? Ahí se juega de verdad la educación de las habilidades blandas.

2.2.5.6. Educación humanizadora

Canals, S. (2014). Los colegios deben preguntarse ¿qué es la humanidad del hombre? Existen distintos tipos de humanismos y estos dependen de la visión de hombre y su

historia que se tenga. Son distintas maneras de acoger al ser humano y eso está explícito en la educación. Detrás de cada Proyecto Educativo hay una visión del hombre, que es el currículum implícito, la filosofía que está detrás que no se explicita por lo general. Es la antropología que está detrás sustentando el quehacer educativo. Por ejemplo, en un colegio religioso la visión es “el hombre creado a la imagen y semejanza de Dios”. Esta visión debe ser lo primero, porque de ella se desprende todo lo demás, qué es humanizar.

2.2.6. Fundamentos teóricos

El Mercurio (2014). Las habilidades no cognitivas o socioafectivas, conocidas comúnmente como habilidades blandas, son aquellas que van más allá del aprendizaje de un contenido específico. Son las que sirven “para la vida”, como alude la investigadora y profesora de psicología de la Universidad de Stanford, Carol Dweck. Los estudios longitudinales demuestran que aquellos niños que logran desarrollar estas habilidades son los que en el futuro obtienen mejores resultados académicos, empleos y sueldos.

“Ellas nos permiten relacionarnos bien con nosotros mismos, con las demás personas y con nuestro entorno. Es importante que los profesores las transmitan a sus alumnos porque les aseguran un buen desempeño ante la vida. Una persona que entiende la importancia de la tenacidad o la perseverancia, va a aprender más matemáticas, inglés o la asignatura que sea”, asegura Sandra Ergas, coordinadora nacional de tecnologías educativas de Arquimed.

Troncoso y Burgos (2002) realizaron un estudio descriptivo con el propósito de conocer el grado de desarrollo de las habilidades sociales de niños, niñas y jóvenes internos en Hogares de Menores en Protección Simple de Santiago de Chile. La muestra

probabilística se encontró constituida por 43 niños, niñas y jóvenes, entre 7 y 17 años. Los instrumentos que se utilizaron fueron cuestionarios aplicados a los niños, niñas y jóvenes sobre habilidades sociales, un segundo cuestionario aplicado a los directores, profesionales y educadores de las instituciones, a fin de conocer la percepción que tienen los adultos del grado de desarrollo que presentan los niños, niñas y jóvenes; y a través de la observación directa natural. Los resultados de acuerdo a la autoevaluación realizada por los niños, niñas y jóvenes, la evaluación realizada por los profesionales y educadores de la institución y la evaluación realizada por las alumnas tesistas refieren que el 100% de las habilidades sociales identificadas para este estudio tienen un mediano grado de desarrollo, esto permite inferir que en las instituciones el fomento de las habilidades sociales se realizan mayoritariamente de manera informal, es decir no hay una intervención metódica y deliberada que apunte al desarrollo de éstas habilidades necesarias para la interacción social.

El Mercurio (2014). Elisa Ugarte es profesora de inglés en la Escuela Básica Matilde Huici Navas en la comuna de Peñalolén. Después de leer el libro “How children succeed” (Cómo los niños alcanzan el éxito), de Paul Tough, comprendió la necesidad de comenzar cuanto antes a trabajar estas habilidades.

Solange Favereau, filósofa y profesora de Estrategias de la Enseñanza General, explica que los niños de hoy no son los mismos de ayer. Actualmente, surge la necesidad de enseñar este tipo de habilidades porque los problemas a los que se deben enfrentar los estudiantes en el mundo actual exigen personas preparadas socioafectivamente para resolverlos.

El Mercurio (2014). Antes un profesor les entregaba contenidos a los alumnos,

ahora los niños abren Google y lo encuentran todo. El foco dejó de ser el contenido y se centra en el valor agregado que un profesor puede entregar y ahí surgen las habilidades no cognitivas. “Con Facebook o WhatsApp ahora los jóvenes no valoran una conversación cara a cara con alguien. Viven en relaciones virtuales y se disminuye la capacidad de diálogo. Las habilidades blandas incluyen el diálogo y las relaciones interpersonales, por eso hoy urge cultivarlas y enseñarlas”, explica Favereau.

2.2.6.1. Estrategias para formar habilidades blandas desde temprana edad

Ortega, S.; Febles, R. & Rodríguez, V. (2015). La enseñanza actual presupone el uso inteligente de las nuevas tecnologías para lograr una sinergia entre lo que el niño aprende en los ambientes formales e informales.

Sobre este tema se plantean múltiples preguntas cuyas respuestas no son evidentes, pues por su alto grado de complejidad se requiere de investigaciones que favorezcan el aprendizaje.

A partir los trabajos de Cobo y Moravec (2011), se atendieron cuatro interrogantes planteadas en la introducción de su libro Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación: Ortega, S.; Febles,R. & Rodríguez, V. (2015).

- ✓ ¿Cómo aprender en tiempos de una globalización hiperconectada, plana y en red?
- ✓ ¿Qué ocurre con el aprendizaje cuando se mueve desde la estructura estable del siglo XX hacia infraestructuras líquidas del siglo XXI?
- ✓ ¿Qué papel juegan la escuela y la universidad cuando se puede aprender en todo contexto y momento?

- ✓ ¿Cuál es la tarea de las escuelas: darle formalidad al aprendizaje invisible o invisibilizar el aprendizaje formal?

En un artículo de la Universidad Internacional del Atlántico, Button (2014) propone un esbozo de una posible estrategia que resulta interesante por formular algunas acciones para la introducción de las competencias blandas. Se consideró adecuada la incorporación de estas acciones a la estrategia propuesta para ser aplicada en el Liceo Panamericano de de Guayaquil –centro objeto de estudio de la investigación–, por corresponderse con las necesidades detectadas en el proceso investigativo preliminar. Siete aspectos, modificados de acuerdo con los:

- ✓ Diseñar una introducción que contenga las competencias blandas que pueden constituir un elemento importante en la vida de cualquier persona con pretensión de alcanzar éxitos en su desarrollo personal y social.
- ✓ Elaborar una relación de acciones y medidas que puedan servir para verificar las competencias blandas que se propone alcanzar.
- ✓ Preparar lecciones con ejemplos e hitos históricos que se relacionen con competencias blandas. Las anécdotas son básicas para la formación de competencias blandas.
- ✓ Conformar ejercicios de grupo. Como plantea Button (2014), las competencias blandas solo se alcanzan interactivamente.
- ✓ Desarrollar sesiones de grupos focales. Con estas sesiones debe incidirse en la generación de ideas, la reflexión, el pensamiento crítico y el lenguaje articulado. Sin estas capacidades es imposible la formación de

competencias blandas.

- ✓ Incorporar tecnologías que faciliten el trabajo en las casas, con lo cual se estará fortaleciendo al aprendizaje invisible, que se torna un componente importante en el proceso de formación de competencias blandas.
- ✓ Evaluar las competencias con actividades, de manera interactiva, mediante coevaluación.

De esta manera, propone el autor Ortega, S.; Febles, R. & Rodríguez, V. (2015). para el desarrollo de las habilidades blandas dentro de su contexto.

III. Hipótesis

Ho: Los juegos de roles como estrategia no desarrollan las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018.

H1: Los juegos de roles como estrategia desarrollan las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018.

IV. Metodología

Morales (2012) menciona que las investigaciones es de tipo explicativo por la razón que se explica y los describe los resultados de la variable.

Ademas, también se considera escritiva porque consite en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

El nivel de la investigación es cuantitativo, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia el estado, la asociación o relación entre dichas variables.

Según Fernández & Díaz (2012) la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada.

4.1 Diseño de la investigación

Arnau (1986) define a un diseño de investigación como "un procedimiento de asignación de sujetos a las condiciones experimentales, así como la selección de las técnicas estadística de análisis adecuadas".

Para Kerlinger (1999), ".. El diseño de investigaciones es el plan de estructura de las investigaciones concebidas de manera que se pueden obtener respuestas a las preguntas de investigación...". El diseño de investigación es un plan, dado que esta específica lo que investiga hará al plantearse su o sus hipótesis y las manipulaciones necesarias o para la recolección de datos.

Asimismo, es la estructura de la investigación, porque organiza y configura todos elementos del estudio relacionándolos de manera específica, es decir, entre sí. En resumen, para Kerlinger (1999), un diseño expresa la estructura del problema, así como el plan de la investigación, para obtener evidencia empírica sobre las relaciones buscadas.

En consecuencia, se opto por un diseño pre experimental, por la razón que se aplico un pre test, la estrategia y un pos test a un solo grupo, en este caso a 19 niños de nivel inicial.

La infografía queda establecida de la siguiente manera:

O1 X O2

Donde:

O1 : Evaluación mediante el pre test

X : Estrategia de los juegos de Roles

O2: Evaluación del pos test

4.2 Población y muestra

4.2.1 Población.

Según Pineda et al (1994) Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros".

En nuestro campo pueden ser artículos de prensa, editoriales, películas, videos, novelas, series de televisión, programas radiales y por supuesto personas.

Tabla 1. Población de los niños de 3,4 y 5 años de la I.E. de nivel inicial

Edad	Institución Educativa	UGEL	Niños(as)		Total
			H	M	
3 años		Mariscal	7	10	17
4 años		Luzuriaga	11	8	19
5 años	N° 071 Llumpa		9	10	19
Total					55

Fuente: Padrón de matrícula de los niños y niñas

4.2.2. Muestra

Una muestra debe ser adecuada en cantidad y en calidad. En relación con el primer aspecto, existen procedimientos estadísticos para saber cuál es el número mínimo de elementos que debemos incluir en el estudio para obtener resultados válidos. La calidad involucra el concepto de Representatividad de la muestra. Se dice que una muestra es representativa de la población cuando es un reflejo de ella, es decir cuando reúne las características principales de la población en relación con la variable en estudio (Azorín, 1970).

El tipo de muestreo que se utilizó un tipo de muestreo no probabilístico que es una técnica de muestreo en virtud de la cual las muestras son recogidas en un proceso que brinda a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de ser seleccionados. En este caso, por ser la población de tan solo 19 niños, la muestra será igual.

Tabla 2. Muestra de estudio niños de 5 años

Edad	Institución Educativa	UGEL	Niños(as)		Total
			H	M	
5 años	N° 071-Llumpa	Mariscal Luzuriaga	9	10	19

Total	19
--------------	----

Fuente: Nómina de matrícula de los estudiantes de 5 años

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.3.1. Variable independiente:

Juego de Roles:

Los juegos de roles son una clase de juego en la cual los niños representan numerosos roles tanto reales como imaginarios, creando una situación donde los estudiantes puedan relacionar dicha situación en un entorno real. En esta clase de juegos el niño toma un personaje ficticio o real y lo recrea a su manera apropiándose del papel del protagonista. (R.A.E ; 2010).

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 (Martín, 1992).

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.

4.3.2. Variable dependiente:

Habilidades blandas:

Las habilidades blandas se entienden como “el resultado de una combinación de

habilidades sociales, de comunicación, de forma de ser, de acercamiento a los demás, entre otras, que hacen a una persona dada a relacionarse y comunicarse de manera efectiva con otros”. Es por tanto, un componente muy apreciado en la actualidad, pues posibilita el buen funcionamiento de las instituciones y de los equipos de trabajo.(Mujica, 2012)

Tabla 3. Operacionalización de la variable

VARIABLES	OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE Juego de Roles.	Actividades que representan los niños y niñas imitando a personajes de manera ficticia.	Planificación	El docente propone algún juego de rol en particular. El docente determina las actividades para trabajar. El docente elige los materiales que el niño va a utilizar.
		Ejecución	Explica el procedimiento necesario para la ejecución. El docente organiza y asigna los roles a los niños. El docente propone acciones para ser

			representados.
		Evaluación	<p>El docente aplica la observación sistemática en los juegos de los niños y niñas.</p> <p>El docente crea situaciones que permita comprobar si hay aprendizaje en los niños.</p> <p>El docente forma grupos de trabajo.</p> <p>El docente otorga una responsabilidad a cada miembro de grupo.</p>

Variable dependiente	Operacionalización de la variable.	Dimensiones	Indicadores
Habilidades blandas	Atributos o características de una persona que le permite interactuar con otras personas de manera afectiva.	Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Demuestra respeto así mismo y a los demás. ✓ Demuestra seguridad en sus actividades. ✓ Respeta las opiniones de sus compañeros. ✓ Demuestra respeto a las órdenes impartidas. ✓ Demuestra hábitos o conductas positivas.
		Liderazgo y creatividad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participa en las actividades encomendadas. ✓ Se siente motivado en las actividades. ✓ Asume Responsabilidades en su grupo de trabajo.
		Habilidades de Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Expresa sus ideas con seguridad. ✓ Manifiesta las actividades con claridad. ✓ Demuestra asertividad con claridad y coherencia en sus roles.
		Trabajo en equipo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Es sociable con sus amigos al trabajar en grupo. ✓ Demuestra participación de su trabajo en grupo. ✓ Cooperera con las actividades asignadas.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Son consideradas técnicas todo aquello que el investigador emplea para el recojo de la

información, estas técnicas ayudaran al investigador a procesar la información necesaria para procesar los datos.

Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista.

Luego de haber seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función de los objetivos que pretende alcanzar la investigación, se procedió a escoger la técnica de recolección de datos.

Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas de obtener información los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

4.4.1. La Observación:

Salkind, N. (1999). La técnica utilizada estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizara.

La técnica de observación consiste en un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información.

Es decir, este tipo de prueba convierte al encuestado en el agente activo del proceso de medición.

4.4.2. Lista de Cotejo:

Sierras, M. (2002).El instrumento que se utilizó en la aplicación del programa de estrategias didácticas es la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se

producen o no. Es decir, son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos.

4.5. Plan de análisis

Iglesias, J. & Sánchez, C. (2007). Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no hasta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Iglesias, J. & Sánchez, C. (2007). El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos

obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el logro de aprendizaje en el área de Matemática de los estudiantes de la muestra.

Tabla 4. Escala de calificación del nivel inicial

Nivel Educativo	Escala de calificación	Descripción
EDUCACIÓN INICIAL Literal y descriptiva	A Logrado	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr.
	C En Inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por DCN.

4.6. Matriz de consistencia

Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018.

Tabla 5. matriz de consistencia

Formulación del Problema	Objetivos	Variables	Hipótesis	Metodología
¿De qué manera los juegos de roles como estrategia desarrollo las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018?	<p>Objetivo General: Determinar si los juegos de roles como estrategia desarrolla las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018.</p> <p>Objetivos específicos: Evaluar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 mediante un pre test.</p> <p>Aplicar los juegos de roles como estrategia para desarrollar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071.</p> <p>Evaluar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 mediante un post test.</p>	<p>Variable independiente Juego de Roles:</p> <p>Variable dependiente. Habilidades blandas:</p>	Los juegos de roles como estrategia desarrolla las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018.	<p>Tipo: explicativo Nivel: cuantitativo Diseño: Pre experimental</p> <p>Técnica: la observación.</p> <p>Instrumento: Cuestionario. Población: Muestra: 19 niños y niñas.</p> <p>Procesamiento de los datos: Aplicación del programa Excel y la prueba de wilcoxon para contrastar la hipótesis.</p>

4.7.Principios éticos

Según el Manual de ética de la Uladech (2016) manifiesta que la aceptabilidad ética de un proyecto de investigación se Guía por cinco principios éticos en cuanto se involucre a seres humanos o animales.

Estos principios éticos tienen como base legal a nivel Internacional: el Código de Nuremberg, la Declaración de Helsinki y la Declaración Universal sobre bioética y derechos Humanos de la UNESCO. En el ámbito nacional, se reconoce la legislación peruana para realizar trabajos de investigación.

Así como Protección a las personas. La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

Así mismo, refiere el manual de ética en la Investigación (2016) en donde describe que:

En el ámbito de las investigaciones en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular sise en cuentan en situación de especial vulnerabilidad (p.3)

Las concepciones científicas consideran que el conocimiento científico de las acciones y organizaciones sociales permite deducir los fines racionales que los seres humanos deben elegir y las maneras de procurarlos, deploran la influencia creciente de las ciencias en el ámbito de las decisiones éticas y políticas, pues tal influencia representa una amenaza a la

libertad de los individuos y los ciudadanos, Sañudo (2005).

A esta tendencia Camps (2003) la llama la fundamentación empírica y frente a ella los pensadores no aceptan la ley moral desvinculada de la experiencia.

Las normas éticas son asumidas por la conciencia individual, que es autónoma, y las normas éticas nos las imponemos libremente a nosotros mismos (Camps, 2003). Las decisiones éticas y políticas tienen su propio ámbito de autonomía. Este ámbito corresponde a lo que Max Weber llama ética de la convicción.

Sin embargo Max Weber no es un defensor del decisionismo radical de los políticos, ni considera que la ética de la convicción sea la única que deban profesar los políticos. Por el contrario, Weber considera que una persona madura tiene que conjugar de manera equilibrada en cada decisión la ética de la convicción en sus valores con la ética de la responsabilidad por las consecuencias de sus acciones y decisiones (Velasco, 2003: 265).

V. Resultados

5.1 Resultados

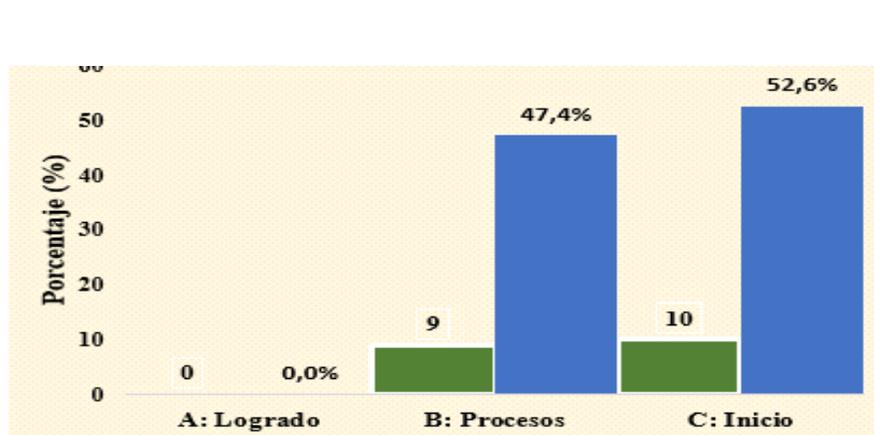
5.1.1. Evaluar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 mediante un pre test.

Tabla 6. Evaluación del pre tes a los niños y niñas de 5 años

Criterio	f _i	%
A: Logrado	0	0,0
B: Procesos	9	47,4
C: Inicio	10	52,6
Total	19	100,0

Fuente:Lista de cotejo

Figura 1. resultado del pre test



Fuente: Tabla N° 06

En la tabla 6 y Figura 1, con respecto a los resultados del pre test fueron que el 52,6% (10) niños(as) se encuentran en un nivel de inicio; es decir un nivel “C” y el 47,4% (9) niños (as) se encuentra en un nivel en proceso, es decir un nivel “B”. Como se observa que el mayor porcentaje se concentra en el nivel de inicio.

5.1.2. Aplicar los juegos de roles como estrategia para desarrollar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071.

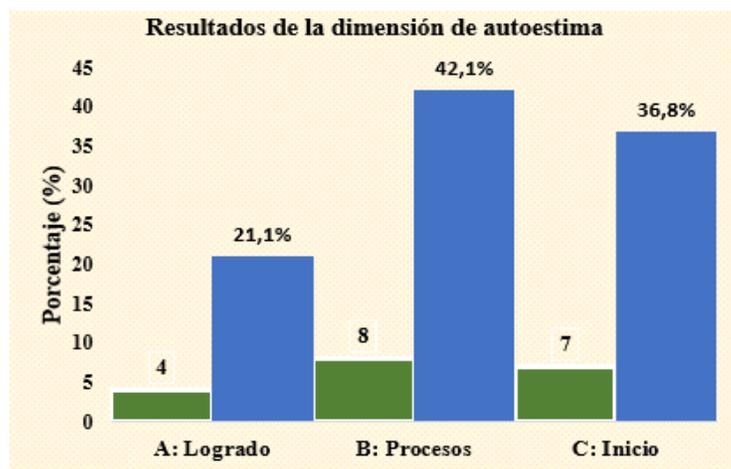
a. Dimensión de autoestima:

Tabla 7. Resultados de la dimensión de autoestima en los niños

Criterio	f _i	%
A: Logrado	4	21,1
B: Procesos	8	42,1
C: Inicio	7	36,8
Total	19	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 2. Resultado de la dimensión de autoestima



Fuente: Tabla N° 07

En la tabla 7 y gráfico 2, con respecto a la dimensión de autoestima, los resultados fueron el 36,8% (7) niños(as) se encuentran en un nivel de inicio, es decir “C”, el 42,1% (8) niños (as) se encuentra en un nivel en proceso, un nivel “B” y el 21,1% (4) niños(as) se encuentra en un nivel logrado; es decir nivel “A”.

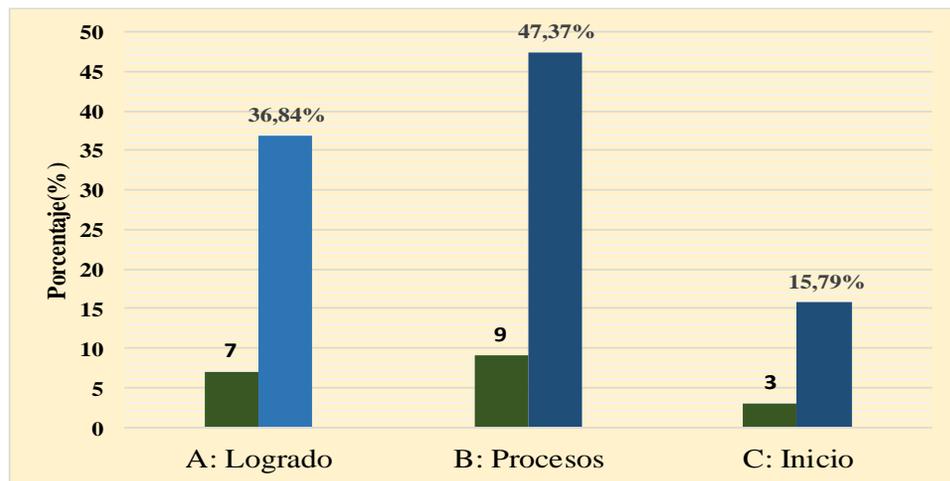
b. Dimensión de liderazgo y creatividad

Tabla 8. Resultados de la dimensión de liderazgo y creatividad

Criterio	fi	%
A: Logrado	7	36,84
B: Procesos	9	47,37
C: Inicio	3	15,79
Total	19	100,00

Fuente: Lista de cotejo

Figura 3. Resultado de la dimensión de liderazgo y creatividad



Fuente: Tabla N° 08

En la tabla 8 y gráfico 3, con respecto a la dimensión de liderazgo y creatividad, los resultados fueron el 15,8% (3) niños(as) se encuentran en un nivel de inicio, es decir nivel "C", el 47,37% (9) niños (as) se encuentra en un nivel en proceso, es decir nivel "B" y el 36,84 % (7) niños(as) se encuentra en un nivel logrado; es decir nivel "A".

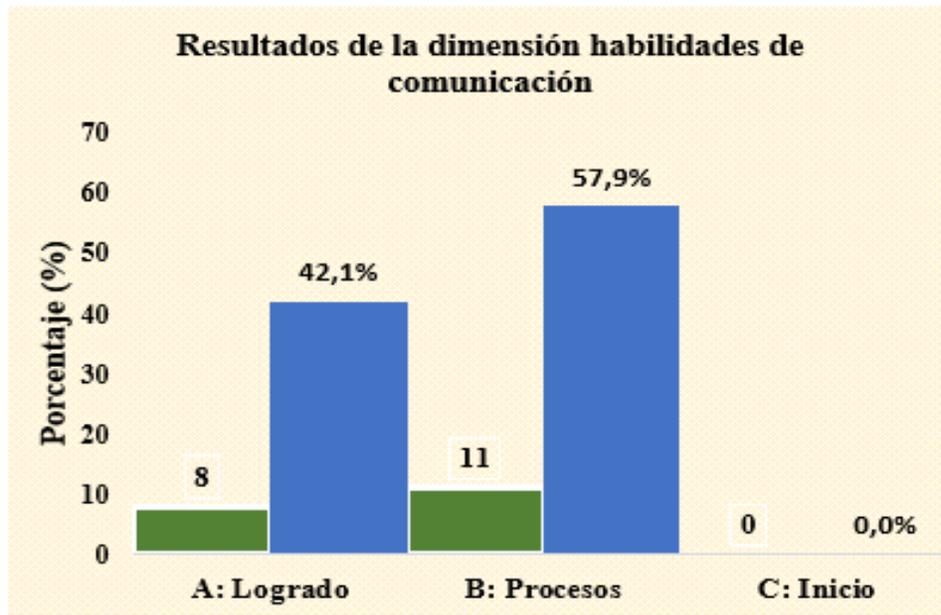
c. Dimensión de las habilidades de comunicación

Tabla 9. Resultados de la dimensión de las habilidades de la comunicación

Criterio	fi	%
A: Logrado	8	42,1
B: Procesos	11	57,9
C: Inicio	0	0,0
Total	19	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 4. Resultado de las Habilidades sociales



Fuente: Tabla N° 09

En la tabla 9 y gráfico 4, con respecto a la dimensión de habilidades para la comunicación, los resultados fueron el 57,9% (11) niños(as) se encuentran en un nivel en proceso; es decir un nivel “B” y el 42,1% (8) niños (as) se encuentra en un nivel nivel logrado; es decir un nivel “A”.

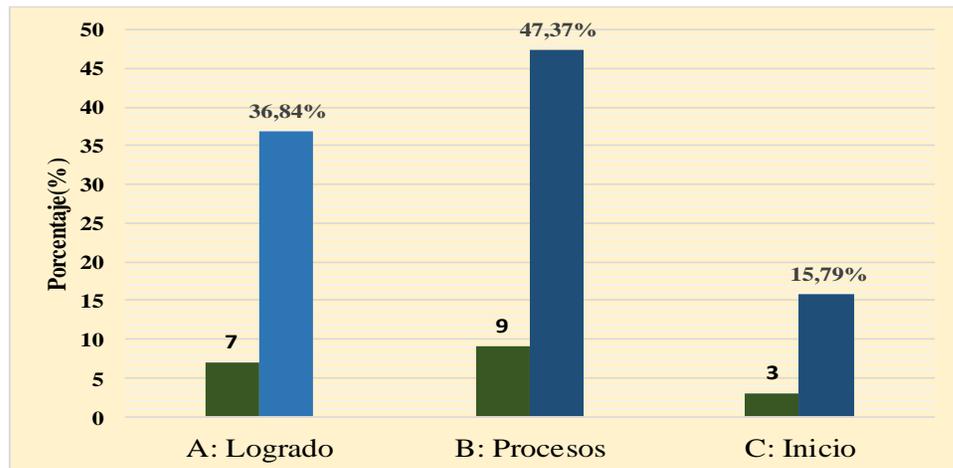
d. Dimensión del trabajo en equipo

Tabla 10. Resultados de la dimensión de trabajo en equipo

Criterio	fi	%
A: Logrado	7	36,8
B: Procesos	9	47,4
C: Inicio	3	15,8
Total	19	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 5. Resultado de la dimensión de trabajo en equipo



Fuente: Tabla N° 10

En la tabla 9 y gráfico 4, con respecto a la dimensión de trabajo en equipo, los resultados fueron el 15,8% (3) niños(as) obtuvieron “C”; es decir nivel de inicio, 47,4% (9) niños(as) se encuentran en un nivel en proceso; es decir un nivel “B” y el 36,8% (7) niños (as) se encuentra en un nivel nivel logrado; es decir un nivel “A”.

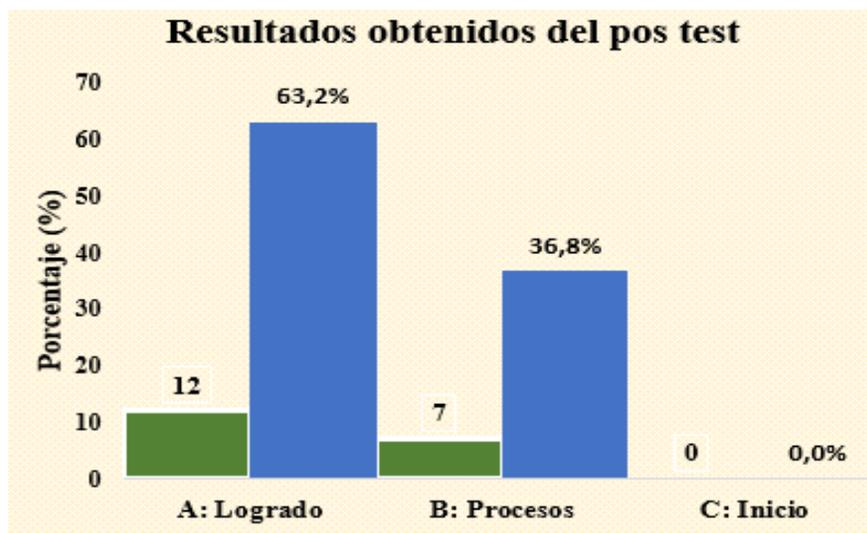
5.1.3. Evaluar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 mediante un post test.

Tabla 11. Resultados obtenidos mediante el pos test

Criterio	fi	%
A: Logrado	12	63,2
B: Procesos	7	36,8
C: Inicio	0	0,0
Total	19	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 6. Resultado del pos test



Fuente: Tabla N° 11

En la tabla 10 y gráfico 5, con respecto a los resultados del pos test los resultados fueron el 36,8% (7) niños(as) obtuvieron “B”; es decir nivel en proceso y el 63,2% (12) niños (as) obtuvieron un nivel logrado; es decir un nivel “A”.

5.1.4 Contrastación de hipótesis

A. Hipótesis

H1: Los juegos de roles como estrategia desarrollan las habilidades blandas de los niños

y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018.

B. Nivel de significancia: 0,05

C. Estadístico de prueba:

Tabla 15 Prueba de rango de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - Rangos negativos	0 ^a		,00	,00
PRETEST Rangos positivos	19 ^b		19,50	331,00
Empates	0 ^c			
Total		19		

a. POSTEST < PRETEST

Tabla 16.

Estadísticos de contraste b

	POSTEST - PRETEST
Z	-4,604a
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Basado en los rangos negativos.

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

D. CONCLUSIÓN

Con $p < 05$; se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el pretest y posttest, siendo mayores en el posttest.

5.2 Análisis de resultados

La investigación relacionada a los Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo

de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018. una vez obtenido los resultados fue sometida al análisis de los resultados de acuerdo a los objetivos planteados.

5.2.1. Evaluar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 mediante un pre test.

Al aplicar el instrumento de investigación, los resultados demostraron que el 52,6% (10) niños(as) se encuentran en un nivel de inicio; es decir un nivel “C” y el 47,4% (9) niños (as) se encuentra en un nivel en proceso, es decir un nivel “B”. Como se observa que el mayor porcentaje se concentra en el nivel de inicio.

Con referencia a las habilidades blandas, tenemos el aporte de Chigo & Holguin (2006) citado en Chavez (2016) en su trabajo de investigación :Brecha porcentual entre las habilidades blandas de los estudiantes de relaciones industriales y las requeridas por empresas de yanahuara – arequipa, 2016 . en donde manifieta que las habilidades blandas se desarrolla y desde la niñez con las actividades que realiza los niños, estas habilidades se viene reforzando o complementando en las instituciones, de esta manera los niños deben de ir ganando o desarrollando competencias y habilidades blandas claves para la socialización, el trabajo en equipo, el compromiso, la responsabilidad y la honestidad que es muy importante en cultivar en ellos desde pequeños.

A lo manifestado con los aportes de Silva(2007) citado en Chavez (2016) en donde manifieta que se debe de enseñar a gestionar desde temprana edad, se debe generar el liderazgo y se debe enseñar a afrontar los problemas, a convivir y dar solución de esta manera estamos desarrollando la autonomía y la toma de dediciones en los niños o

jóvenes, esto se debe de practicar en la vida real o habitual y no esperar llegar a los centros o instituciones profesionales que nos enseñen a como resolver o afrontar los problemas, para tal sentido el docente debe conocer y saber manejar el desarrollo de las habilidades blandas en los estudiantes cualquiera fuera su edad o nivel de estudios.

5.2.2. Aplicar los juegos de roles como estrategia para desarrollar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071.

Al desarrollar los juegos de roles como estrategia se evaluo la dimensión de autoestima mediante el instrumento en donde los resultados fueron el 36,8% (7) niños(as) se encuentran en un nivel de inicio, es decir “C”, el 42,1% (8) niños (as) se encuentra en un nivel en proceso, un nivel “B” y el 21,1% (4) niños(as) se encuentra en un nivel logrado; es decir nivel “A”.

Chico (2015), manifiesta que la autoestima es una actitud , es la forma que pensamos,sentimos y nos comportamos con nosotros mismos, se dice que la actitud se va adquiriendo en el desarrollo de las acciones del ser humano.De tal manera que es importante desarrollar o reforzar el autoestima en donde mediante un procesos de maduración el niño se debe de valorar asi mismo, generar su autoestima significa valerse o valorarse por si mismo tener la seguridad de solucionar las cosas que se les presenta.

En cuanto a los docentes, deben de formar personas responsables, comprometidos y que asuman sus actos , de esta manera la autoestima ayuda a

las personas(niños/as) a ser creativos, autónomos, decisivos y seguros de tomar decisiones.

De la misma manera, en la dimensión de liderazgo y creatividad, los resultados obtenidos fueron el 15,8% (3) niños(as) se encuentran en un nivel de inicio, es decir nivel “C”, el 47,4% (9) niños (as) se encuentra en un nivel en proceso, es decir nivel “B” y el 42,1% (8) niños(as) se encuentra en un nivel logrado; es decir nivel “A”.

Botero, Jaime A. (2011), en su Propuesta de un juego de rol para evaluar la competencia del liderazgo basado en el método de desarrollo de habilidades gerenciales, realizó una investigación para optar el grado de Doctor en Ingeniería Administrativa de la Universidad Nacional de Colombia– Medellín:

En su trabajo de investigación, analiza la estrategia de juego de roles en donde le permite evaluar y ver las cualidades de liderazgo en los estudiantes, de esta manera el autor le permite evaluar la competencia del liderazgo basado en el método para el diseño de juegos orientados al desarrollo de habilidades gerenciales como estrategia de entrenamiento empresarial. Conclusión: Manifiesta que las herramientas y estrategias empleadas para enseñar los juegos de roles son válidas para cualquier escenario a nivel mundial y permite de una forma activa que la gente se comprometa con el mismo y aprenda los conceptos del liderazgo, jugando de una manera agradable y participativa, es más, hace una alusión que se debe fomentar desde pequeños a participar mediante los juegos de roles y poder ir desarrollando sus habilidades y capacidades en asumir retos o promover el liderazgo en su contexto que afronta los estudiantes(niños).

En la dimensión de habilidades para la comunicación, los resultados fueron el 57,9% (11) niños(as) se encuentran en un nivel en proceso; es decir un nivel “B” y el 42,1% (8) niños (as) se encuentra en un nivel nivel logrado; es decir un nivel “A”.

Es ese aspecto, Jiménez (2009) Citado en Jimenez (2014) refiere que la comunicación en las personas es la capacidad o destreza importante para expresar todo tipo de estado de ánimo, además esto se manifiesta a través de “la expresión oral, en donde se presenta cualidades indispensables, como: volumen, es la mayor o menor intensidad que un hablante imprime a su vez al transmitir un mensaje ante un auditorio, ritmo, es la armonía y acentuación grata. Además manifiesta que para asegurar una buena comunicación entre los interlocutores debe haber principios en común y criterios a tomar en cuenta como el mensaje, el canal, el receptor, los códigos, el habla entre otros factores.

Del mismo modo, el receptor debe ser aquel que debe saber escuchar y codificar el mensaje para dar un mejor entendimiento al mensaje.

Finalmente, en la dimensión de trabajo en equipo, los resultados fueron el 15,8% (3) niños(as) obtuvieron “C”; es decir nivel de inicio, 47,4% (9) niños(as) se encuentran en un nivel en proceso; es decir un nivel “B” y el 36,8% (7) niños (as) se encuentra en un nivel nivel logrado; es decir un nivel “A”.

En sus aportes de su investigación De los Santos (2010) menciona que el docente juega un papel importante en saber organizar a los niños y

niñas, en saber distribuir las actividades y formar grupos para realizar el trabajo en equipo, de esta manera el docente debe asignar responsabilidades a cada uno de los niños, debe asumir un rol protagónico en el trabajo en donde cada uno de ellos debe de aportar a las conclusiones del trabajo, para ello es necesario manifiesta el autor(De los Santos, 2019) que se debe partir de la planificación, organización y ejecución de las actividades propuestas a los niños las cuales debe ser dinámicas, motivadoras y es importante tener en cuenta las necesidades de los estudiantes.

5.2.3. Evaluar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 mediante un post test.

En relación al tercer objetivo, para cumplir se ha desarrollado las actividades mediante las sesiones de aprendizaje, se evaluo mediante un pos test el juego de roles orientados al desarrollo de las habilidades blandas, en donde los resultados fueron el 36,8% (7) niños(as) obtuvieron “B”; es decir nivel en proceso y el 63,2% (12) niños (as) obtuvieron un nivel logrado; es decir un nivel “A”.

Figuroa y colaboradora (2010), El juego de rol como mediación para la comprensión de emociones básicas: alegría, tristeza, ira y miedo en niños de educación preescolar; Bogotá, Colombia. En su investigación para optar el grado de Doctor en Educación de la Universidad Nacional de Colombia. Ha considerado un diseño, implementación y evaluación de un programa de medicación de juegos del roles dentro de las prácticas escolarizadas bajo un modelo de investigación cuasi experimental, llevado a cabo con una muestra de

niños de preescolar con edades comprendidas entre 4 y 5 años dentro de la comunidad educativa de la Institución Educativa Distrital Pablo VI de la localidad de Kennedy de la Ciudad de Bogotá, Colombia, con la finalidad de conocer las habilidades sociales, participativas y de trabajo por parte de los niños. En sus conclusiones pone de manifiesto que los niños deben de aprovechar el juego desde pequeños, el juego conduce a formar valores, a desarrollar destrezas en cada uno y aún más a desarrollar habilidades de interacción comunicativas, de tal manera que se debe encaminar a implementar sus capacidades en cada infante; en otras palabras se debe desarrollar su potencialidad en cada uno acompañado de sus cualidades como la honestidad, la responsabilidad, el trabajo en equipo, la empatía entre otras cualidades importantes.

Rodríguez y Vásquez (2011) desarrollaron un estudio con “el propósito de demostrar que la aplicación de la técnica de juego de roles basado en el enfoque comunicativo influye en e la expresión oral del idioma inglés. Con respecto a los resultados, el autor ha demostrado que los juegos de roles basado en el enfoque comunicativo ha logrado mejores resultados en el grupo experimental, en donde obtuvo que el 83.3 % obtuvieron un nivel excelente en la expresión oral en la post prueba, el 66.6% obtuvieron un nivel excelente en la dimensión recursos verbales de la expresión oral en la post prueba y el 86.3% de las alumnas obtuvieron un nivel excelente en la dimensión recursos no verbales de la expresión oral en la post prueba. Del mismo modo, manifiesta que los juegos de roles es importante aplicar desde la primera infancia para que los niños

deben de ir socializándose con esta técnica y de esta manera fortalecer en los grados superiores siempre con la guía del docente que es el facilitador o el profesional que se encarga a dirigir las actividades.

VI. Conclusiones Aspectos complementarios

Al finalizar la investigación de lo Juegos de roles para el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de la institución educativa N° 071 del distrito de Llumpa, llegamos a las conclusiones:

Que, al aplicar el pre test los resultados obtenidos fue el 52,6% (10) niños(as) se encuentran en un nivel de inicio; es decir un nivel "C" y el 47,4% (9) niños (as) se encuentra en un nivel en proceso, es decir un nivel "B". Ante los resultados se evidencia

que los niños(as) no han desarrollado sus habilidades.

Al desarrollar las doce sesiones de aprendizaje de acuerdo a cada dimensión se ha llegado a los resultados siguientes:

Con respecto a la dimensión de autoestima, los resultados fueron el 36,8% (7) niños(as) alcanzaron un nivel de inicio, es decir “C” y el 42,1% (8) niños (as) alcanzaron un nivel en proceso, un nivel “B”. Como se evidencia el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “B” (nivel en procesos).

En cuanto a la dimensión de liderazgo y creatividad, los resultados fueron el 15,8% (3) niños(as) se encuentran en un nivel de inicio, es decir nivel “C”, el 47,4% (9) niños (as) se encuentra en un nivel en proceso, es decir nivel “B” y el 42,1% (8) niños(as) se encuentra en un nivel logrado; es decir nivel “A”.

En la dimensión de habilidades para la comunicación, los resultados fueron el 57,9% (11) niños(as) se encuentran en un nivel en proceso; es decir un nivel “B” y el 42,1% (8) niños (as) se encuentra en un nivel nivel logrado; es decir un nivel “A”.

En la dimensión de trabajo en equipo, los resultados fueron el 15,8% (3) niños(as) obtuvieron “C”; es decir nivel de inicio, 47,4% (9) niños(as) se encuentran en un nivel en proceso; es decir un nivel “B” y el 36,8% (7) niños (as) se encuentra en un nivel nivel logrado; es decir un nivel “A”.

Con respecto a los resultados del pos test los resultados fueron el 36,8% (7) niños(as) obtuvieron “B”; es decir nivel en proceso y el 63,2% (12) niños (as)

obtuvieron un nivel logrado; es decir un nivel “A”.

Al hacer la comparación de los resultados entre el pre y pos test, tenemos que en el pre test en el nivel “B” (nivel en proceso) se obtuvo el 47,4%(9) niños(as) ,mientras que en el pos test se obtuvo el 36,8% (7), en cuanto al nivel de Logro en el pre test no hubo resultados y en el pos test se obtuvo el 63,2% (12) niños(as) alcanzaron este nivel. Finalmente, al desarrollar el proceso estadístico de la hipótesis, se obtuvo que el valor de $p < 05$; se concluye que existe diferencia significativa entre las calificaciones de los alumnos obtenidas en el pretest y postest, siendo mayores en el postest.

Recomendaciones

Los docentes deben hacer uso de las estrategias dentro de ello los Juego de roles como una técnica de integración y socialización , ya que es muy interesante en su desarrollo genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y comprensión; asimismo desarrollan actitudes positivas dentro de los niños(as) que lo practican.

Se hace mención, si queremos a los niños mas participativos, sociables debemos de

motivar y desarrollar su autoestima, valorando sus acciones, sus participaciones para que ellos se sientan en confianza.

Hoy en día la sociedad exige ser mas competitivo y emprendedor, por lo tanto se necesita que la formación de los niños (as) sean mas dinámica, activa, proactivo y sepan relacionarse y expresarse con seguridad y firmeza.

Referencias bibliográficas

Alvarado, J. (2015). *Competencias blandas son claves para la productividad. REVISTA OFICIAL de la Asociación de Corrugadores del Caribe, Centro y Suramérica (ACCCSA)*. Edición 47.

- Araoz, R. (2016). *Las habilidades blandas desde el currículo y la escuela*. Recuperado de:
 file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/Entrevista-Rosa-Maria-Flores-Araoz-Adquirir-habilidades-blandas-influye-en-exito-laboral.pdf
- Arnau, G (1986). *Diseños experimentales en Psicología y Educación*. México, Edit. Trillas
- Azorín, F. (1970) *Curso de muestreo y aplicaciones. 2ª ed. Caracas: Instituto de Investigaciones Económicas, Dirección de Publicaciones.*
- Botero, J. (2011). *Propuesta de un juego de rol para evaluar la competencia del liderazgo basado en el método de desarrollo de habilidades gerenciales. (Tesis magíster). Universidad de Medellín, Colombia*
- Button, A. (2014): «¿Cómo enseñar habilidades blandas?», eHow, http://www.ehowenespanol.com/ensenar-habilidades-blandascomo_44595.
- Camacho, L. (2014). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Recuperado de:
 file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/CAMACHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf
- Camps, A. (2005). *Hablar en clase, aprender lengua*. Universidad de Barcelona, España recuperado de http://scholar.google.es/scholar?q=Anna+Camps%2C+hablar+en+clase+aprender+lengua&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5.
- Campbell, D. y Stanley, J. (1978). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Buenos Aires, Amorrourtu Editores.

Canals, S. (2014). La importancia de educar habilidades blandas. Recuperado de:
file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/resumen-de-la-presentacion-la-
importancia-de-educar-las-habilidades-blandas.pdf

Cobo, C. y Moravec, J. (2011): Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación, Laboratori de Mitjans Interactius Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, Colección Transmedia XXI

Código de ética para la investigación. (2016). Recuperado de:
<https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2016/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v001.pdf>

Cobo & Valdivia. (2017). La importancia de los juegos de roles. Instituto de defensa Universitaria. Recuperado de:
file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/4.-Juego-de-Roles.pdf

+Chavez (2016). Brecha porcentual entre las habilidades blandas de los estudiantes de relaciones industriales y las requeridas por empresas de yanahuara – arequipa, 2016.

De los Santos, J. (2010). Creencias docentes de las conductas agresivas de los niños de la institución educativa del nivel inicial. Recuperado de:
file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/TESIS%20CASTILLO%20FONSECA-PEÑA%20SANCHEZ(FILEminimizer).pdf

Delval, J. (1996) La fecundidad de la epistemología de Piaget. España: Editorial Tránsito.

Domínguez, A. (1993) El texto narrativo. Madrid. 1993.

El Mercurio (2014). *El desarrollo de las habilidades blandas en los estudiantes les asegura el*

éxito en el futuro. Recuperado de: <http://www.eduglobal.cl/2014/03/10/el-desarrollo-de-habilidades-blandas-en-los-estudiantes-les-asegurara-exito-en-el-futuro/>

Figuroa, L., Ana y colaboradora.(2010).El juego de rol como mediación para la comprensión de emociones básicas: alegría, tristeza, ira y miedo en niños de educación preescolar. (Tesis magíster). Universidad de Bogotá, Colombia

Franco, O. (2011) El desarrollo de los juegos de roles en la etapa pre escolar: <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/desarrollo-juegos-roles.pdf>

García, A. & Llul, J.(2009). El juego infantil y su metodología. 2009. EDITEX. Madrid

Hurtadp, R. (1998) Lengua viva: Una propuesta constructivista para la enseñanza de la lectura y la escritura en niños de preescolar y primer grado de educación básica primaria. Colombia: Editorial Copacabana.
<https://www.significados.com/programa/>

Jiménez, M. (2009). Expresión y comunicación. 3ª ed. España: Editex.

Jimenez, R. (2014).“la expresión, importancia en la edad infantil.Archivo de lectura.

Rodríguez, M. & Vásquez, M. (2011). Influencia de la técnica de juego de roles basado en el enfoque comunicativo en la expresión oral del idioma inglés de las alumnas de secretariado bilingüe del Instituto Da Vince- Trujillo. Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú.

Rojas J, (2009), CASSANY, Daniel (2007) Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea. España:Editorial Anagrama.

Silva, L. (2016). *“Brecha porcentual entre las habilidades blandas de los estudiantes de relaciones industriales y las requeridas por empresas de Yanahuara –*

- Arequipa, 2016". Recuperado de:
file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/Risichjj.pdf
- Iglesias, J. & Sánchez, C. (2007). *Análisis de los datos estadísticos; el procesamiento y la interpretación*. España.
- Mamani, B. (2015). Taller de teatro de títeres como estrategia para el desarrollo socio emocional de los niños de 4 años de la institución educativa semi rural Pachacutec - Arequipa 2015
- Martínez V (2013) *Métodos, técnicas e instrumentos de investigación*. Academia Edu.
Recuperado de
http://www.academia.edu/6251321/M%C3%A9todos_t%C3%A9nicas_e_instrumentos_de_investigaci%C3%B3n
- Ministerio de Educación (2016). *Habilidades blandas influye en el éxito Laboral*. Recuperado de:
file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/Entrevista-Rosa-Maria-Flores-Araoz-Adquirir-habilidades-blandas-influye-en-exito-laboral.pdf
- Minzi, M. (2013). Influencia del fortalecimiento de recursos socioemocionales, cognitivo y lingüísticos sobre el afrontamiento de la amenaza. *Peruana de Psicología y Trabajo Social*, 83-94.
- Mujica, J.(2012). *¿ Que son las habilidades blandas? ¿Cómo se aprenden?* Recuperado de:
<https://educrea.cl/que-son-las-habilidades-blandas-y-como-se-aprenden/>
- Organización Panamericana de la Salud (1999). *Evaluación de un programa educativo de habilidades para la vida*. Colombia.
- Ortega, S.; Febles, R. & Rodríguez, V. (2015). Una estrategia para la formación de competencias blandas desde edades tempranas. Recuperado de:

file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/rces03216.pdf

Pérez Juste, R. (2000). La calidad de la Educación. En R. Pérez Juste y otros: *Hacia una Educación de Calidad*, (pp. 13-44). Madrid: Narcea. Pérez Juste, R. (2000). La evaluación como medio para la mejora de la calidad y de la eficacia del aprendizaje, de la educación y de las instituciones. Tercera ponencia de la Sección VI del XII Congreso Nacional de Pedagogía. Madrid.

Pineda de Alvarado, Eva.; De Canales, F. (1994) *Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de person al de salud, Segunda edición*. Organización Panamericana de la Salud. Washington. Recuperado de: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012

Puppo, N. (2012). *En su trabajo de investigación: Habilidades sociales en niños de 5 años del nivel inicial, Red N° 10 en el Callao*. Recuperado de: file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/2012_Puppo_Habilidades%20sociales%20en%20niños%20de%205%20años%20del%20nivel%20inicial%20Red%20N%2010%20del%20Callao.pdf

Russell, M & Carol, D. (2000) 16PF 5 Manual. Madrid: TEA.

Sañudo, E. (2005). *La ética en la investigación educativa*. Recuperado de: file:///e:/archivos-2017/a_asesorias_proye-inform%202017/3b_angela%20huarmey/etic%20en%20la%20inves.pdf

Saavedra Gamboa, K. C., & Saldarriaga Ponte, J. R. (2010). *cuentos infantiles en la mejora de la autoestima de los niños y niñas de 5 años*. Tesis.

Troncoso, S. y Burgos, X. (2012). *Grado de desarrollo de las habilidades sociales de niños, niñas y jóvenes internos en hogares de menores en protección simple*. Tesis de maestría, Universidad de Chile

Velasco, Ambrosio, (2003). “*Ética en las ciencias sociales y humanas*”. En: IBARRA y OLIVÉ (Eds.). *Cuestiones éticas en ciencia y tecnología en el siglo XXI*. Madrid: OEI, pp. 245-276.

Anexos

Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018.

matriz de consistencia

Formulación del Problema	Objetivos	Variables	Hipótesis	Metodología
<p>¿De qué manera los juegos de roles como estrategia desarrollo las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018?</p>	<p>Objetivo General: Determinar si los juegos de roles como estrategia desarrolla las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018.</p> <p>Objetivos específicos: Evaluar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 mediante un pre test.</p> <p>Aplicar los juegos de roles como estrategia para desarrollar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071.</p> <p>Evaluar las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 mediante un post test.</p>	<p>Variable independiente Juego de Roles:</p> <hr/> <p>Variable dependiente. Habilidades blandas:</p>	<p>Los juegos de roles como estrategia desarrolla las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018.</p>	<p>Tipo: explicativo Nivel: cuantitativo Diseño: Pre experimental</p> <p>Técnica: la observación.</p> <p>Instrumento: Cuestionario. Población: Muestra: 19 niños y niñas.</p> <p>Procesamiento de los datos: Aplicación del programa Excel y la prueba de wilcoxon para contrastar la hipótesis.</p>

Instrucciones: Mediante el presente instrumento debe de medir las habilidades de los niños y niñas, marcando con una X el valor que cumpla o crea conveniente con respecto a los ítem asignados, siendo 1:

Dimensión e ítems	Valoración		
	1	2	3
AUTOESTIMA			
Demuestra respeto así mismo y a los demás.			
Demuestra seguridad en sus actividades.			
Respeto las opiniones de sus compañeros.			
Demuestra respeto a las órdenes impartidas.			
Demuestra hábitos o conductas positivas			
Demuestra amabilidad con sus compañeros			
LIDERAZGO			
Participa en las actividades encomendadas.			
Se siente motivado en las actividades.			
Asume Responsabilidades en su grupo de trabajo.			
Es puntual en sus trabajos			
Gestiona las acciones con sus compañeros			
HABILIDADES DE COMUNICACIÓN			
Expresa sus ideas con claridad y seguridad.			
Manifiesta las actividades con claridad.			
Expresancon asertividad con claridad y coherencia en sus roles.			
Demuestra habilidades de comunicación			
Describe objetos, ciudades o personajes con rapidez.			
TRABAJO EN EQUIPO			
Es sociable con sus amigos al trabajar en grupo.			
Demuestra participación de su trabajo en grupo.			
Coopera con las actividades asignadas			
Demuestra actitud positiva en el trabajo.			
Demuestra productividad en sus responsabilidades.			

PERMISO PARA APLICAR EL PROYECTO EN LA I.E

"AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACION NACIONAL"

Solicitante: **PERMISO PARA APLICAR MI
PROYECTO DE INVESTIGACION**

Señora director(a) de la I.E. Jardín de niños de Lampa N° 071.

Presente.

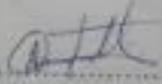
William uvi Antonio ponte, con D.N.I. N° 70515258, con el código de establecimiento N° 1407130014, beneficiario de educación de la universidad católica los ángelitos de Chimbote, ante Ud. con respeto y expongo:

Que, recomendándose realizando mi taller de investigación para la titulación, solicito permiso a su persona para aplicar el cuestionario a los estudiantes de 3 años de educación inicial de su institución que Ud. Preside, cuyo título de tesis es:

"Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Lampa, provincia Mariscal Luzanga, Arequipa-2018"

Por lo expuesto, espero acceder a los solicitado.

Lampa 04/ mayo del 2018


.....
Antonio ponte william uvi
D.N.I. N° 70515258


D.N.I. 02576082
Calle Los Andes 3426
I.E. - 071 - Lampa
Registro A E

FICHA DE VALIDACION DE EXPERTOS

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS Y CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: *Rojas Laguna, Ethel Y*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *Prof. en Ciencias de la Educación*
 CARGO ACTUAL: *Directora*

TÍTULO DE LA TESIS: **LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BLANDAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL N° 071 DEL DISTRITO DE LLUMPA, PROVINCIA MARIACA LEXTRUAGA, AÑO 2016.**

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde a (los) objetivo(s) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable.	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación.	X		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas.	X		
9	El instrumento está expresado en situaciones observables.	X		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA: *[Firma manuscrita]*

D.N.I.: *33856072*

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORAS ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO RINDA LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS CADA ASPECTO Y ADA CRITERIO PARA SE COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: *María Victoria López*

FORMACIÓN ACADÉMICA: *En Educación Social*

CARGO ACTUAL: *Docente de la 2º Enseñanza*

TÍTULO DE LA TESIS: *Los Juegos de Roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa del nivel inicial N° 01 del distrito de Lampa, provincia Mariscal Latorre, Cuzco.*

N°	CRITERIO	SI	NO	COMENTARIOS
1	El instrumento recoge referencias que permitan dar respuesta al problema de investigación	X		
2	El instrumento presenta respuestas al tipo de preguntas de estudio	X		
3	La estructura del instrumento es adecuada	X		
4	Los ítems del instrumento responden a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los ítems son claros y sencillos	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		
8	Presencia coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas	X		
9	El instrumento está expresado en afirmaciones observables	X		
10	El instrumento responde a la pregunta de investigación	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA: *[Firma]*

D.N.I.: *44 77 26 4 5*

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

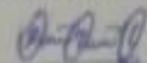
SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: *Moreno Calvo Diana Soledad*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *Licenciada en Educación Inicial*
 CARGO ACTUAL: *Docente de aula*

TÍTULO DE LA TESIS: **LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BLANDAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL N° 071 DEL DISTRITO DE LLUMPA, PROVINCIA MARISCAL LUZURIAGA, ANCASH-2018.**

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación.	X		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas	X		
9	El instrumento esta expresado en situaciones observables.	X		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA: 

D.N.I.: *71298023*

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

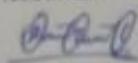
SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: *Moreno Calixto Diana Soledad*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *Licenciada en Educación Inicial*
 CARGO ACTUAL: *Docente de aula*

TÍTULO DE LA TESIS: LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BLANDAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL N° 971 DEL DISTRITO DE LLUMPA, PROVINCIA MARISCAL LUZURIAGA, ANCASH-2018.

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los items del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los items son claros y entendibles.	X		
7	El número de items es adecuado para su aplicación	X		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas	X		
9	El instrumento esta expresado en situaciones observables.	X		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA: 

DNI: *74398023*

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: Rufino Sevillano la Torre

FORMACIÓN ACADÉMICA: Prof de Educación Inicial

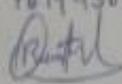
CARGO ACTUAL: Docente

TÍTULO DE LA TESIS: LOS JUEGOS DE ROLES COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES BLANDAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL N° 071 DEL DISTRITO DE LLUMPA, PROVINCIA MARISCAL LUZURIAGA, ANCASH-2018.

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	×		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	×		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	×		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	×		
6	Los ítems son claros y entendibles.	×		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	×		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas	×		
9	El instrumento esta expresado en situaciones observables.	×		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	×		

OBSERVACIONES:

FIRMA: 76194363

D.N.I.: 



SESIONES DE APRENDIZAJE

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE (MATEMÁTICA)

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E. N° : 071.
 1.2.-LUGAR : Llumpa
 1.3.-EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años **SECCIÓN:** única
 1.4.-DIRECTORA DE LA I.E :
 1.5.-DOCENTE DE AULA :
 1.6.-ALUMNO(A) PRACTICANTE : Antonio Ponte Wiliam
 1.7.-TEMA : conoce grueso- delgado

II.-PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Conoce: grueso - delgado			
PROPÓSITO	Conocer las formas, cualidades			
LENGUA	Castellano- quechua			
ÁREA	Matemática			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES		
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio perceptual (forma o color) y expresa la acción

III.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

FASES	ESTRATEGIAS Y/O PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
I N I C I O	<p>MOTIVACIÓN: Se les motiva con un juego titulado(el rey manda)</p> <p>SABERES PREVIOS: Por qué decimos delgado? Por qué decimos grueso?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN : Se les plantea las siguientes interrogantes: Conoce usted grueso y delgado? Como será el grueso? Como será el delgado?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Se les comunica la intención de la sesión de aprendizaje a desarrollar: Hoy vamos conocer grueso y delgado</p>	
D E S A R R O L L O	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p>COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: El docente reparte las siluetas de grueso y delgado para que los niños puedan manipular, observar y que puedan pegar en la pizarra y después explicar detalladamente del grueso y delgado luego saca a los niños al frente para puedan diferenciar grueso y delgado.</p> <p>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIA: Como hemos aprendido y como hemos buscado la diferencia.</p> <p>REPRESENTACIÓN (VIVENCIA, CONCRETO, PICTÓRICO) Como eran los materiales Eran conocidos o difíciles</p> <hr/> <p>FORMALIZACIÓN: Como hemos agrupado, como reconocemos.</p> <hr/> <p>REFLEXIÓN: Eran fáciles o difíciles y como eran los materiales</p>	

C I E R R E	EVALUACIÓN: ¿Qué aprendimos? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo aprendí? ¿PARA QUE APRENDÍ?	
--	---	--

DOCENTE DE AULA

ALUMNO PRACTICANTE

VºBº _____
DIRECTORA



**MINISTERIO DE
 EDUCACIÓN**

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE (MATEMÁTICA)

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E. N° : 071.
- 1.2.-LUGAR : Llumpa
- 1.3.-EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años **SECCIÓN:** única
- 1.4.-DIRECTORA DE LA I.E. :
- 1.5.-DOCENTE DE AULA :
- 1.6.-ALUMNO(A) PRACTICANTE : Antonio Ponte Wiliam
- 1.7.-TEMA : conoce grande y pequeño

II.-PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Conoce: grande pequeño			
PROPÓSITO	Conocer los tamaños con alegría			
LENGUA	Castellano- quechua			
ÁREA	Matemática			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES		
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupar objetos con un solo criterio perceptual (forma o color) y expresa la acción

		
			
			
		...		
			
			
		.		

III.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

FASES	ESTRATEGIAS Y/O PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
I N I C I O	<p>MOTIVACIÓN: Se les motiva con un juego titulado(de agrupación grande y pequeño)</p> <p>SABERES PREVIOS: Por qué decimos pequeño? Por qué decimos grande?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN : Se les plantea las siguientes interrogantes: Conoce usted grande y pequeño? Como será el pequeño? Como será el grande?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Se les comunica la intención de la sesión de aprendizaje a desarrollar: Hoy vamos conocer grande y pequeño</p>	
D E S A R	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: El docente presenta una lámina de grande y pequeño después reparte las siluetas para que los niños observen manipulen y para que pequen a la pizarra luego explica detalla mente de grande y</p>	

R O L L O	pequeño también saca los niños al frente para que puedan diferenciar grande y pequeño también con los BÚSQUEDA DE ESTRATEGIA: Como hemos aprendido y como hemos buscado la diferencia. REPRESENTACIÓN (VIVENCIA, CONCRETO, PICTÓRICO) Como eran los materiales Eran conocidos o difíciles	
	FORMALIZACIÓN: Como hemos agrupado, como reconocemos.	
	REFLEXIÓN: Eran fáciles o difíciles y como eran los materiales De que material era las siluetas.	
C I E R R E	EVALUACIÓN: HOJA DE APLICACIÓN Los niños (as) colorean a la manzana grande y pegan papel crepe rojo en la manzana pequeña METACOGNICION ¿Qué aprendimos? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo aprendí?	

DOCENTE DE AULA

ALUMNO PRACTICANTE

VºBº _____
DIRECTORA

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE (PERSONAL SOCIAL AFIRMA SU IDENTIDAD)

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E. N° : 071

I N I C I O	<p>MOTIVACIÓN: Se motiva con un juego de cocinitas</p> <p>SABERES PREVIOS: Como aprendemos las comidas típicas</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se les plantea las siguiente interrogantes mediante preguntas: Ustedes conocen la comida típica de llumpa? Que comida han probado?</p>	
D E S A R R O L L O	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS El docente presenta siluetas de las comidas típicas para que los niños observan y conozcan las comidas típicas después explica detalla mente luego de las recomendaciones a los niños para que puedan comportarse tranquilos a la hora de preparar ensalada de chocho</p> <p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS: Expresa en orden de lo aprendido por mediante de juego y canción</p> <p>DIÁLOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIA: Conversan sobre el juego como está hecho</p>	
C I E R R E	<p>EVALUACIÓN: -Se les entrega una hoja de aplicación para que colorean de las comidas típicas</p> <p>METACOGNICION: ¿Cómo aprendieron? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron?</p>	

IV.- OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DOCENTE DE AULA

ALUMNO PRACTICANTE

V°B° _____
DIRECTOR (A)

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE (PERSONAL SOCIAL)

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E. N° : 071
 1.2.-LUGAR : Llumpa
 1.3.-EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años SECCIÓN única..
 1.4.-DIRECTORA DE LA I.E :
 1.5.-DOCENTE DE AULA :
 1.6.-ALUMNO(A) PRACTICANTE : ANTONIO PONTE WILIAM
 1.7.-TEMA : aprendo jugando lavado de dientes

II.- PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Practicamos cepillado de dientes con ganas			
PROPÓSITO	Prevenir de las enfermedades para estar protegidos de la salud			
LENGUA	Quechua - castellano			
ÁREA	PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES		
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
Practica actividades físicas y hábitos saludables.	Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo. Aplica sus conocimientos y el uso de las tecnologías para mejorar su calidad de vida	Practica los hábitos de higiene personal(cepillase de dientes, baño y cambio de ropa)para el cuidado de su salud con el acompañamiento
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

III.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

FASES	ESTRATEGIAS Y/O PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p style="text-align: center;">I N I C I O</p>	<p>MOTIVACIÓN: Se les motiva con una canción “cepillado de dientes” Les gusto la canción? De que se trata la canción?</p> <p>SABERES PREVIOS: Con que lavamos los dientes? Que se utiliza para lavar los dientes?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se les plantea las siguientes interrogantes: Cuántas veces lavan los dientes al día? Como se lava los dientes?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Se les comunica la intención de la sesión de aprendizaje a desarrollar: Como se lava los dientes.</p>	
<p style="text-align: center;">D E S A R R O L L O</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p>El docente presenta una lámina de un niño que está cepillando los dientes después le explica detalladamente sobre lavado de los dientes luego todo los niños practican lavado de dientes por el mediante de juegos</p>	
<p style="text-align: center;">C I E R R E</p>	<p>EVALUACIÓN: Se les entrega una hoja de aplicación para que coloren que esta cepillando los dientes</p> <p>METACOGNICION: ¿Cómo aprendieron? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron?</p>	

IV.- OBSERVACIONES:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

DOCENTE DE AULA

ALUMNO PRACTICANTE

V°B° _____
DIRECTOR (A)

III.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Se les motiva con un juego que titulado (inter cambio de materiales) Como era el juego? Como hemos jugado? Que materiales eran en el juego?</p> <p>SABERES PREVIOS: Por decimos áspero? Por qué decimos suave?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se les plantea las siguientes interrogantes mediante las preguntas: Conocen ustedes áspero y suave? Como será áspero y suave?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Se les comunica de la intención de la sesión de aprendizaje a desarrollar. Hoy vamos experimentar áspero y suave</p>		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p>El docente reparte el material de áspero y suave para que los niños experimenten como es áspero y como es suave luego dialogan todos buscan en el salón que cosas hay áspero y suave.</p>		

CIERRE	<p>EVALUACIÓN: los niños y niñas se les entrega una hoja de aplicación, pegan el algodón en la imagen de oveja y la lija que pegan en el cuadrado</p> <p>✓ RESPONDEN PREGUNTAS METACOGNITIVAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido hoy? • ¿Cómo lo hemos aprendido? • ¿Qué dificultades tuvieron? • ¿Cómo superaron sus dificultades? • ¿Para qué les servirá lo aprendido? 		
---------------	---	--	--

IV.- OBSERVACIONES:

.....
.....

.....
.....

.....
.....

.....
.....

DOCENTE DE AULA

ALUMNO PRACTICANTE

VºBº _____
DIRECTOR (A)



MINISTERIO DE
EDUCACIÓN

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE (COMUNICACIÓN-TEXTOS

ORALES)

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E. N° :071
 1.2.-LUGAR : llumpa
 1.3.-EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años SECCIÓN: unica
 1.4.-DIRECTORA DE LA I.E :
 1.5.-DOCENTE DE AULA :
 1.6.-ALUMNO(A) PRACTICANTE :Antonio ponte wiliam
 1.7.-TEMA :**día del campesino**

II.- PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Valora respeta el trabajo del campesino			
PROPÓSITO	Demostrar el respeto y honestidad			
LENGUA	Quechua -castellano			
ÁREA	Comunicación			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES		
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
Comprende textos orales	Infiere el significado de textos orales	Menciona las características de animales, objetos, personas, personajes y lugares del texto escuchado
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

III.- DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y/O PROCESOS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Se motiva con una canción “el campesino”</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿de qué trata la canción? ✓ ¿les gusto la canción? ✓ ¿alguna vez han escuchado esta canción? <p>SABERES PREVIOS: A quienes se llama campesino? Que hace el campesino? En que trabaja el campesino?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se les plantea siguientes interrogantes mediante las preguntas: Hoy vamos a dialogar sobre el día campesino</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Se les comunica la intención de la sesión de aprendizaje a desarrollar: Hoy vamos dialogar sobre el día del campesino</p>		
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p>El docente presenta una lámina del campesino y reparte las siluetas del campesino para que los niños puedan observar, Manipular, y peguen a la pizarra luego explica detalladamente ¿Qué cosas hace el campesino en que trabaja y con qué?</p>		
CIERRE	<p>EVALUACIÓN: los niños(as) dialoguen sobre el trabajo que realiza un campesino colorean la imagen y hacen un collage con semilla</p> <p>METACOGNICION:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Para que aprendimos?</p>		

IV.- OBSERVACIONES:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ALUMNO(A) PRACTICANTE

DOCENTE DE AULA

VºBº _____
DIRECTOR (A)



MINISTERIO DE
EDUCACIÓN

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE (MATEMÁTICA)

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E. N° : 071.
 1.2.-LUGAR : Llumpa
 1.3.-EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años **SECCIÓN:** única
 1.4.-DIRECTORA DE LA I.E :
 1.5.-DOCENTE DE AULA :
 1.6.-ALUMNO(A) PRACTICANTE : Antonio Ponte Wiliam
 1.7.-TEMA : formando cuadrado en nuestro cuerpo

II.-PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Participan haciendo cuadrado			
PROPÓSITO	Conocer como es el cuadrado			
LENGUA	Castellano- quechua			
ÁREA	Matemática			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES		
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Matematiza situaciones	Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno relacionándolas con una forma dimensional(circulo y cuadrado)
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

III.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

FASES	ESTRATEGIAS Y/O PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p>I N I C I O</p>	<p>MOTIVACIÓN: se les motiva con una canción “es el cuadrado” Les gusto la canción? De que hemos cantado? Alguna vez han escuchado esta canción?</p> <p>SABERES PREVIOS: Como es el cuadrado? Cuantas esquinas tiene el cuadrado? Serán el mismo tamaño?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN : Se les plantea las siguiente interrogantes por mediante los juegos: Ustedes conocen el cuadrado? Como será el cuadrado?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Se les comunica la intención de la sesión de aprendizaje a desarrollar: Hoy vamos a conocer el cuadrado</p>	
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p>El docente presenta una lámina de cuadrado y también reparte las siluetas del cuadrado para que los niños observen manipulen después explica detalladamente del cuadrado luego los niños salen al frente y realizan un cuadrado agarrándose de la mano, caminan sobre el cuadrado y saltan en cada esquina</p>	
<p>C I E R R E</p>	<p>EVALUACIÓN: Los niños (as) embolilla el papel crepe azul y pegan en el contorno del cuadrado</p> <p>METACOGNICION:</p> <p>¿Qué aprendimos? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo aprendí?</p>	

DOCENTE DE AULA

ALUMNO PRACTICANTE

VºBº _____
DIRECTORA

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE (MATEMÁTICA)

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E. N° : 071.
 1.2.-LUGAR : Llumpa
 1.3.-EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años **SECCIÓN:** única
 1.4.-DIRECTORA DE LA I.E :
 1.5.-DOCENTE DE AULA :
 1.6.-ALUMNO(A) PRACTICANTE : Antonio Ponte Wiliam
 1.7.-TEMA : recolectan diversas hojas

II.-PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Aprendan a recolectar todos			
PROPÓSITO	Recolectan las hojas con interes			
LENGUA	Castellano- quechua			
ÁREA	Matemática			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES		
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupan objetos con un solo criterio perceptual(forma o color) y expresa la acción realizada
		
		
		
		
		
		
		
		
		

FASES	ESTRATEGIAS Y/O PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
I N I C I O	<p>MOTIVACIÓN: Se les motiva con una canción "las hojas" Les gusta la canción? De que se trata la canción? Alguna vez han escuchado la canción?</p> <p>SABERES PREVIOS: Mencionan las hojas de las plantas que conocen? Qué color es la hoja?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN : Se les plantea las siguientes interrogantes mediante las preguntas como: Ustedes conocen hoja de las plantas. Que colores habrá?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Se les comunica la intención de la sesión de aprendizaje a desarrollar: Hoy vamos a dialogar sobre nuestro maravilloso Perú.</p>	
D E S A R R O L L O	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p>El docente lleva a los niños al campo para que puedan recolectar diversa hojas de la planta después explica detalladamente de las hojas su forma, su color y de su tamaño.</p>	

C I E R R E	EVALUACIÓN: Los niños y niñas pegan en el papel bon blanco las hojas que han recolectado del campo: METACOGNICION ¿Qué aprendimos? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo aprendí? ¿PARA QUE APRENDÍ?	
--	--	--

III.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

DOCENTE DE AULA

ALUMNO PRACTICANTE

VºBº _____
DIRECTORA

PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE (MATEMÁTICA)

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E. N° : 071.
- 1.2.-LUGAR : Llumpa
- 1.3.-EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años **SECCIÓN:** única
- 1.4.-DIRECTORA DE LA I.E :
- 1.5.-DOCENTE DE AULA :
- 1.6.-ALUMNO(A) PRACTICANTE : Antonio Ponte Wiliam
- 1.7.-TEMA : **CONOCEN ENCIMA-DEBAJO**

II.-PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Aprenden las ubicaciones con cariño			
PROPÓSITO	Reconoce encima y debajo			
LENGUA	Castellano- quechua			
ÁREA	Matemática			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES		
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa su ubicación entre objetos y personas “arriba o abajo” ”delante de o atrás de”
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

III.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

FASES	ESTRATEGIAS Y/O PROCESOS PEDAGÓGICOS	MEDIOS Y MATERIALES
<p>I N I C I O</p>	<p>MOTIVACIÓN: se les motiva con una canción “encima y debajo” Les gusto la canción? De que hemos cantado? Alguna vez han escuchado esta canción?</p> <p>SABERES PREVIOS: Por qué decimos encima? Por qué decimos debajo?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN : Se les plantea las siguiente interrogantes por mediante las preguntas: Porque decimos encima y debajo? Quien estará encima de la mesa y quien estará debajo de la mesa?</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Se les comunica la intención de la sesión de aprendizaje a desarrollar: Hoy vamos a conocer encima y debajo</p>	
<p>D E S A R R O L L O</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p>El docente presenta una lámina de encima y debajo después explica detalladamente de encima y debajo luego saca a los niños para que puedan diferenciar encima y debajo y también con los objetos.</p>	
<p>C I E R R E</p>	<p>EVALUACIÓN: Los niños y niñas colorean el objeto que está encima de la silla y pegan papel crepe en el objeto que está debajo de la silla</p> <p>METACOGNICION: ¿Qué aprendimos? ¿Qué dificultades hemos tenido? ¿Cómo aprendí?</p>	

DOCENTE DE AULA

ALUMNO PRACTICANTE

VºBº _____
DIRECTORA

SESIÓN DE APRENDIZAJE (COMUNICACIÓN)

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I N° :071
 1.2.-LUGAR : llumpa SECCIÓN: única
 1.3.-EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años
 1.4.-DOCENTE DE AULA :
 1.5.-DIRECTORA :
 1.6.-ALUMNO(A) PRACTICANTE : Antonio ponte Wiliam
 1.7.-TEMA : ELABOREMOS NUESTRA BANDERA DEL PERU

II.- PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	Elabora la bandera del Perú con materiales recuperables con emoción			
PROPÓSITO	Diferenciar los colores rojo y blanco			
LENGUA	Quechua - castellano			
ÁREA	COMUNICACION			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES		
		3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS
Se expresa con creatividad a través de los diversos lenguajes artísticos	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos , incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías	Relaciona algunas materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear , pintar ,dibujar modelar, estampar, construir, ect.

III.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIAL ES
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: Se motiva con una canción “banderita mía” Les gusto la canción? Alguna vez han cantado este canción?</p> <p>SABERES PREVIOS: Cuantos colores tiene nuestra bandera? Que forma tiene la bandera del Perú? Que colores tiene la bandera del Perú?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: Se les plantea las siguientes interrogantes mediante preguntas como: Ustedes conocen la bandera del Perú:</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN : Se les comunica la intención de la sesión de aprendizaje a desarrollar: Hoy vamos a elaborar la bandera del Perú mediante el juego</p>	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS: Los niños se les da recomendaciones para el buen comportamiento durante la elaboración de la bandera. Observan la lámina de la bandera del Perú, luego se le entrega los materiales para que los niños manipulen. Observen, comparen. Enseguida empiezan a recortar, pagar para elaborar la bandera del Peru.</p>	
CIERRE	<p>EVALUACIÓN: Elaboran la bandera del peru</p> <p>METACOGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para que aprendimos? ¿Cómo aprendimos?</p>	

IV.-OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....

**ALUMNO (A) PRACTICANTE
DE AULA**

DOCENTE

V°B° _____
DIRECTOR (A)

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS

