



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA

**SANTA ROSA**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
SANTA ROSA**



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL

**JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR HABILIDADES  
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E. " NUESTRA  
SEÑORA DEL ROSARIO FE Y ALEGRÍA" N° 21, CUSCO-2022.**

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

Gutiérrez Rozas, Karen Alexandra

Mayhua Andrade, Anghela Elizabeth

**Asesor:**

Zevallos Tejada, Mirtha Miriam

PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

**CUSCO-PERÚ**

**2022**



## Índice

Índice .....	2
<b>CAPÍTULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>1</b>
1.1. Descripción del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.....	4
1.2.1. Problema general .....	4
1.2.2. Problemas específicos.....	4
1.3. Objetivos de la Investigación.....	4
1.3.1. Objetivo general.....	4
1.3.2. Objetivo específicos.....	5
1.4. Justificación e importancia del estudio. ....	5
1.5. Delimitación de la investigación. ....	6
1.6. Limitación de la investigación.....	6
<b>CAPÍTULO II – MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL .....</b>	<b>7</b>
2.1. Antecedentes de la investigación .....	7
2.1.1. Antecedentes internacionales .....	7
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	8
2.1.3. Antecedentes locales.....	9
2.2. Bases Teórico – Científicas.....	10
2.2.1. Juego de roles .....	10
2.2.1.1. Definición.....	10
2.2.1.2. Origen.....	12
2.2.1.3. Características.....	13
2.2.1.3. Beneficios .....	14
2.2.1.4. Tipos de juegos .....	15
2.2.2. Habilidades sociales .....	16
2.2.2.1. Definición.....	16
2.2.2.2. Origen.....	17
2.2.2.3. Características.....	18



2.2.2.2. Clasificación.....	19
2.3. Definición de términos básicos .....	19
<b>CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>21</b>
3.1. Hipótesis de la investigación .....	21
3.1.1. Hipótesis general .....	21
3.1.2. Hipótesis específica .....	21
3.2. Variables de investigación.....	21
3.2.1. Variable independiente .....	21
3.2.2. Variable dependiente .....	21
3.2.3. Operacionalización de las variables.....	23
3.3. Método de investigación .....	24
3.3.1. Enfoque de investigación.....	25
3.3.2. Tipo de investigación.....	25
3.3.3. Alcance o nivel de investigación .....	25
3.3.4. Diseño de investigación.....	26
3.4. Población y muestra del estudio.....	26
3.4.1. Población.....	26
3.4.2. Muestra.....	27
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	27
3.5.1. Técnica de recolección de datos.....	27
3.5.2. Instrumento de recolección de datos .....	27
3.6. Técnica de procesamiento de datos.....	29
3.7. Aspectos éticos.....	30
<b>ASPECTOS ADMINISTRATIVO.....</b>	<b>31</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>35</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>39</b>

## CAPÍTULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción del problema.

En la actualidad el juego de roles es un juego donde los niños imitan el comportamiento de los adultos en diversas formas de vida, ya sea en un ámbito profesional, como de trabajo diario, convivencia, aventuras, etc. Pero también imitan a personajes, como animales, plantas u otras criaturas imaginarias. Por lo tanto, el juego de roles es importante porque ayuda al niño a desarrollar diversas habilidades y destrezas que le serán útiles en su vida adulta.

El juego de roles permite al estudiante poder desempeñar papeles de adultos, los cuales el quisiera ser de adulto, y a través de este juego él puede expresar sus sentimientos y vivencias, para que su interacción dentro de la sociedad llegue a ser más placentero.

En cambio, las habilidades Las habilidades sociales son patrones de pensamiento que nos permiten formar relaciones con personas cercanas o diferentes a los entornos sociales a los que estamos expuestos durante la mayor parte de nuestras vidas, creando vínculos afectivos, compartiendo sentimientos, opiniones, emociones fuertes y comunicándonos con frecuencia. Al respecto Monjas (2010) señala que las habilidades sociales son "Un conjunto de cogniciones, emociones y conductas que permiten relacionarse y convivir con otras personas de forma satisfactoria y eficaz"

En Europa Occidental en la década de los 70 surgió una actitud más positiva hacia el valor del juego espontáneo y el dramático como parte fundamental para el desarrollo social e intelectual en el niño. Pero en esos tiempos no se observaba la importancia del juego en el proceso educativo, a los niños se les veía como personas necesitadas de formación y de doctrinas religiosas, en esos momentos surgió una serie de autores y educadores (Rousseau, Pestalozzi, Froebel y Montessori) que vieron la importancia de la implicación del docente dentro de las actividades del grupo

En un análisis internacional distintos estudios demuestran, en nuestra sociedad y sus miembros carecen de diversa capacidades para responder a las exigencias de la escuela, del trabajo, de la familia y peor aún no pueden integrarse a estos grupos de forma satisfactoria; en el distinto manejo acerca del desenvolvimiento de habilidades sociales tendrá como desafío para la educación, ya que los contenidos curriculares deben de adaptarse a la sociedad cambiante sin problemas, o al menos con la mayor facilidad posible; es un proceso que no está exento de trabajo.

La (ONU) para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO (2020) puntualiza que dentro del aprendizaje en el presente siglo debe de enmarcarse en la colaboración,



comunicación y el desarrollo de competencias de diversa índole como las personales y sociales.

Las habilidades sociales son imperativas en dicho desarrollo social en infantes porque será como un transporte para su crecimiento, no basta con solo salir a la calle para ver que todas las personas somos diferentes, y más aún los niños, quienes tienen necesidades diferentes y que se debe de responder ante ellas con amor y educación, para que más adelante no presenten problemas, es así que a nivel nacional el Ministerio de Educación (MIENDU, 2007) remarca que tanto niños como adolescentes necesitan de una formación que les permita desplegar habilidades sociales para garantizar un comportamiento exitoso, ya que estas tienen influencia no solo en el proceso de inserción al grupo sino, de desenvolvimiento en sociedad para el alcance de metas personales, es decir garantiza el goce pleno de sus potencialidades y calidad de vida lo que se traduce en un concepto de dignidad. Ante ello autores, como Roca (2014) se enfocan en el “desarrollo de habilidades sociales” que debe comenzar desde la primera infancia, ya que en algunos estudios que realizó encontró que incluso profesionales carecen de estas, por lo que no llegan a ser plenos en su desarrollo, es así que es imperioso saber cómo desarrollarlos y profundizarlos desde pequeños.

La organización de las Naciones Unidas (2021) ha encontrado en diversas investigaciones que el desarrollo de habilidades sociales aleja a los estudiantes de situaciones negativas y les permite un desarrollo pleno y armonioso, que va más allá de la simple inserción de grupo constituyéndose en una herramienta para la identificación con el grupo y el desenvolvimiento pleno de otras habilidades. Es así, que el tema de las habilidades sociales, implican no solo temas de interacción sino de toma de conciencia y conocimiento de las capacidades, libertades y responsabilidades que una persona, y en este caso un estudiante tiene respecto de un grupo al cual se va a insertar.

Por otro lado, con el Manual de Orientaciones para el Desarrollo del MINEDU (2022) consideran que el desarrollo de habilidades es importante y se posiciona como una solución a los problemas psicoemocionales y sociales que a la corta o larga presentan las personas, ya que contribuyen a que los estudiantes consigan óptimamente sus metas, interactúen sana y vivir en paz en la escuela, en el hogar y en sociedad; también les permite identificar, reconocer y apreciar la importancia de la diversidad y la inclusión social y cultural como medio para lograr la igualdad, la justicia, la equidad y la paz social.

Hablando sobre el desarrollo de las habilidades sociales en el ámbito educativo, la importancia de la educación en la construcción de sociedad, a diario al interior de las instituciones de educación para el proceso de adaptación en los hábitos de interacción social, los cuales están presentes en diferentes entornos. A ello, se suma quien puntualiza





que los niños necesitan de diferentes tipos de estimulación e interacción para desarrollar habilidades que van más allá del aula, este es y debe de ser un proceso continuo.

A nivel Regional no existen estudios al respecto, se observa que la formación en habilidades sociales también se convierte en un tema fundamental para el desarrollo, así como para el desenvolvimiento en el grupo humano al que pertenecemos, las costumbres y tradiciones que forman parte de nuestra idiosincrasia, exigen que desde pequeños tengamos una formación en capacidades que nos permita auto concebirnos, para que nos comprendamos y comprendamos al resto, para que encajemos en el grupo y seamos capaces de caminar en son de una sola meta, los niños y niñas cusqueñas necesitan de una formación que no solo se enfoque en valores sino que permita su interiorización y despliegue conciencia social y prosocial. Los problemas en nuestra región se manifiestan en dificultades de inserción al grupo, los estudiantes prefieren hacer trabajos individuales, así mismo sus padres exigen ello, ya que no saben integrarse o lidiar con otras personas, asimismo se aprecia a nivel sociedad que las personas no saben controlar sus emociones y muchas veces no pueden reaccionar asertivamente a ciertos estímulos, siendo normal y constante observar peleas o discusiones dentro y fuera del hogar Ministerio de Salud (MINSa, 2005)

Siendo esto así, en la I.E.I. Fe y Alegría N° 21, se ha observado que los niños han vuelto a la presencialidad y muchos de ellos por primera vez entran a un salón de clases, por lo que la situación emocional viene recargada después del encierro por la pandemia, además tienen emociones nuevas ya que se enfrentan también a un mundo nuevo, es difícil que de desarraiguen del seno familiar para integrarse a un grupo coetáneo, del trabajo diario se ha observado que para ellos es difícil integrarse a un grupo, y de hacerlo se presentan problemas de comprensión, comunicación e integración al grupo; asimismo existen problemas de timidez, desconfianza, baja autoestima, miedo, agresividad entre otras.

Entonces, ¿Cómo pueden los niños lograr relacionarse de manera asertiva y empática? ¿Son las habilidades sociales una variable subjetiva a tener en cuenta dentro de la educación integral? Se ha observado que los niños y jóvenes tienen problemas de socialización debido a diversos factores que pueden estar asociados a diversas causas, y que ello limita su inserción con éxito a los grupos sociales de diversa índole o les limita a alcanzar sus metas y desarrollo personal. la incapacidad de ser parte de un grupo acarrea directamente problemas para el individuo y con mucha más razón a un niño que recién está integrándose a un sistema social, por ende, es importante descubrir y aplicar estrategias que direccionen la integración social de los niños, evitándose así problemas como el bullying, taras, traumas y formación de una personalidad antisocial y repelente a esta.

De continuar el problema descrito se evidenciará que los niños y niñas en un futuro, pueda tener un impedimento para relacionarse o comunicarse con otras personas. Tal vez, pueda requerir de apoyo para mejorar sus habilidades sociales, ya que posiblemente tenga una autoestima baja, timidez excesiva y desarrolle problemas de ansiedad u otro tipo.

Frente a ello como estrategia para su desarrollo se presenta, al juego de roles, la misma que se define como técnica, estrategia o método en la cual se asigna papeles de representación donde las personas deben de ejecutar acciones o roles en diferentes escenificaciones, es decir, induce a las personas a plantearse un contexto y desarrollar comportamientos de acuerdo con el contexto planteado. El juego de roles es muy útil para cualquier asignatura, porque de manera lúdica los alumnos interiorizan las lecciones del día a través de situaciones reales que les preocupan, y así se buscan soluciones en conjunto, reforzando el valor del respeto; De la misma manera, también se ponen en una situación diferente y pueden participar de manera experta en lo que luego afecta nuestras acciones, que en pocas palabras serían las consecuencias de nuestras acciones lo que les permitirá desarrollar sus habilidades sociales..(Herrera et al., 2020)

## **1.2. Formulación del problema.**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera el juego de roles incide en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría N° 21 – Cusco 2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- a) ¿De qué manera las habilidades sociales iniciales inciden en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022?
- b) ¿De qué manera las habilidades sociales superiores inciden en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría N° 21 – Cusco, 2022?
- c) ¿De qué manera las habilidades sociales emocionales inciden en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría N° 21 – Cusco, 2022?

## **1.3. Objetivos de la Investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar de qué forma el juego de roles incide en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco 2022.

### 1.3.2. Objetivos específicos

- a) Determinar de qué manera las habilidades sociales iniciales inciden en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022
- b) Determinar de qué manera las habilidades superiores inciden en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022
- c) Determinar de qué manera las habilidades sociales emocionales inciden en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022

### 1.4. Justificación e importancia del estudio.

En nuestro presente investigación se justifica dada que en la actualidad se busca a estudiantes capaces de tomar decisiones, trabajar en equipo, resolver conflictos, controlar sus emociones en los distintos escenarios, amoldarse a los cambios, saber expresarse sus necesidades, a todo esto surge la necesidad de desarrollar a los niños y niñas en las habilidades sociales como por ejemplo la solidaridad, la empatía y la asertividad, consecuencia de esto es la exigencia que existe en el entorno educativo como son los docentes, padres de familia, entre otros los cuales se centran más en el desarrollo cognitivo. Asimismo, el trabajo es importante ya que busca incorporar una nueva destreza para desenvolver habilidades sociales de infantes que les permita desplegar plenamente e integrarse de forma armoniosa a la sociedad, la forma de vida que llevamos hoy en día está determinada cada vez más por criterios exigentes que hasta cierto punto trastocan la naturaleza de la vida e imponen metas basadas en la formación académica integral durante nuestra vida para poder garantizar una vida plena. Tiene justificante práctico ya que el juego de roles es valioso para la enseñanza y el desarrollo de la ciudadanía. Se fundamenta en ser una herramienta donde cada parte representa a un personaje en una situación determinada.

#### Conveniencia

Los ejercicios de simulación, mejoran el aprendizaje en cualquier nivel educativo porque promueven el progreso de diferentes capacidades y destrezas para el desarrollo integral y formal de personas que se encuentran estudiando de cualquier nivel educativo, en la medida que les permiten una comprensión más profunda de situaciones problemáticas en las cuales se podrían dar en años futuros, de modo tal que los enfrenta a estos hechos y los obliga a pensar cómo podrían reaccionar de manera más empática y proactiva.



**Relevancia social**

La investigación es relevante dado que primero tiene como fin analizar los juegos de roles para que a priori esta investigación sirva como antecedente, del mismo modo esto ayudara a mejorar las habilidades sociales en estudiantes dada que la situación actual en las instituciones educativas el manejo de estas dos variables no son empleadas, ante ello es importante la promoción de habilidades sociales y el juego de roles que les permita desarrollarse plenamente e integrarse de forma armoniosa a la sociedad.

**Implicancias prácticas**

El presente estudio tiene como propósito identificar las deficiencias que existe acerca de los juegos de roles, y como este incide en las habilidades sociales de la I.E.I. " Nuestra Señora del Rosario fe y Alegría" N° 21 y así poder diagnosticar y determinar las debilidades que se presentaron en el proceso operativo.

**Valor teórico**

La investigación se justifica respecto al uso de bases teóricas aplicando a cada variable y un abordaje minucioso de las dimensiones que componen cada variable de investigación, además, También proporcionará metodológicas para el juego de roles para desarrollar habilidades sociales de estudio relevante para la situación actual en que está sumergido la I.E.I. " Nuestra Señora del Rosario fe y Alegría" N° 21.

**Utilidad Metodológico**

El trabajo se justifica porque valida la variable de estrategias de juego de roles para desarrollar habilidades sociales; Nuevamente, esto depende de las diversas herramientas que se validarán a lo largo del estudio, la cual se realizará como parte de un enfoque cuantitativo que ayudará a profundizar y completar la comprensión de las variables y realidades. El instrumento que se utilizará "observación y la evaluación" es válido y confiable para obtener información de la realidad que presenta

**1.5. Delimitación de la investigación.**

El trabajo se realizó en la Institución Educativa I.E. "Fe y Alegría" N° 21 del distrito de San Jerónimo de la ciudad del Cusco, durante al año escolar 2022, en el aula 5 años del nivel inicial. El área de conocimiento en donde se enmarca el trabajo es la didáctica.

**1.6. Limitación de la investigación.**

Las limitaciones que dificultan el proceso de investigación es de carácter técnico ya que el desconocimiento de temas relacionados con investigación dificulta en cierta medida el avance y aplicación de los instrumentos de evaluación, sin embargo, fueron útiles para reforzar el esfuerzo y el trabajo de las tesoreras. Asimismo, el trabajo se ve limitada en cuestión de tiempo, ya que las actividades escolares son programadas con tiempo para todo el año escolar, no obstante, se logró empalmarlas con la estrategia juego de roles.

## CAPÍTULO II – MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

### 2.1. Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Samper y Muñoz (2019) en el trabajo de investigación titulado: “El juego de roles como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar”: una revisión teórica, presentado en la ciudad de Barranquilla-Colombia. La investigación desarrollada tiene un enfoque cualitativo y como método de trabajo de campo se realizó una revisión documental, Para ello, pretende concienciar sobre la importancia de marcar la diferencia como medio para desarrollar las habilidades sociales de los niños en la vida escolar.

Se Concluyó que el juego de roles es una estrategia importante para el desarrollo social de los niños porque promueve el desarrollo de valores como la empatía, el respeto y conductas como la proactividad y la cabalidad en su actuar. En el trabajo que antecede se aprecia que cualquier tipo de juego es importante para la formación de conductas sociales que permiten a las personas desarrollarse tanto a nivel personal como grupal, además que integrarse al grupo le conduce a satisfacer sus necesidades de manera plena, es decir poseerlas y manejarlas de manera eficiente garantiza calidad de vida ya que ayudan a sentirse bien. El trabajo anterior permite apreciar la importancia de la incorporación de estrategias atípicas pero propias del entorno infantil, el juego, sea cual sea, se acondiciona para fomentar el aprendizaje de los niños adecuando los contenidos a su entorno, ello permite ir más allá que solo la transmisión de contenidos, sino de aprendizajes y el desarrollo de competencias. Asimismo, este trabajo es importante porque evidencia la búsqueda de medios alternativos para cambiar el paradigma educativo y los procesos de enseñanza- aprendizaje.

Sanz (2021) en su tesis titulada: “Desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos del mundo”: Propuesta de Intervención desarrollada para la Universidad de Valladolid – España. Teniendo en cuenta los objetivos de comprender la importancia de los juegos del mundo en la enseñanza de la educación física y la comprensión del papel de estos juegos en el aprendizaje, el método de investigación fue un enfoque de investigación acción y se concluyó que incluye una propuesta pedagógica para la integración de juegos. en la enseñanza y el aprendizaje. Este proceso ayuda no solo a desarrollar conocimientos, sino que también ayuda a identificar patrones de comportamiento y características de los menores para que se logre un aprendizaje dirigido.

El trabajo revisado líneas arriba, permite extraer resultados importantes, para la validación del juego de roles, como un instrumento importante para superar cualquier tipo de barreras, incluso los de discriminación permitiéndole a la persona participante

adentrarse en contextos y culturas, además de adquirir de estas sus propios conocimientos y apropiarse de ellos. Las habilidades sociales se desarrollan desde la etapa inicial cuando se produce la incorporación de los menores a grupos sociales; entornos como la escuela, el vecindario y los amigos.

Polo-Acosta et al. (2018) en su tesis titulada: “Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia, aplicada en Institución Educativa Caño de Aguas, sede centro educativo caño de aguas (Colombia)”. Realizaron un estudio descriptivo para describir el proceso de utilizar el juego de roles como estrategia de aprendizaje. Se concluyó que la inclusión del juego de roles en el aula puede ayudar de manera efectiva a mejorar el aprendizaje y la comprensión de las habilidades, cambiando así las actitudes y el comportamiento.

Es importante notar que el presente trabajo de investigación fue desarrollado en estudiantes de nivel bachillerato, y se observó que a más de desarrollar en ellos actitudes positivas de desenvolvimiento personal, ha favorecido a que se integren a un grupo y convivan de manera armónica, denotando así el valor de esta estrategia.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Mundaca (2018) en la tesis: “Talleres de juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años de la institución Educativa Inicial N° 221, “Virgen Del Camino”. Tranca Sasape. Morrope; desarrollada en Lambayeque, desarrollada según la metodología cuantitativa en su nivel explicativo, con un diseño preexperimental. El objetivo general fue implementar talleres de dramatización en el desarrollo de habilidades sociales básicas de los niños de tres años. En conclusión, se puede afirmar que la medición del desempeño de los talleres de dramatización alcanzó una significación que permitió el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños de 3 años, comparando la desviación estándar del pretest y el postest, donde se alcanzó una diferencia entre 2.80 y 3.63 con un coeficiente de variación original de 2.6% a 16%.

El trabajo que antecede denota la importancia de los juegos de roles en el desarrollo de habilidades sociales básicas, siendo estas esenciales en el proceso de formación continua de las personas desde sus primeros años de socialización e integración a un grupo, por lo que se debe de buscar estrategias que ayuden a su mejora. La dramatización como los juegos de roles buscan colocar en una situación cotidiana a los niños para que estos se posicionen en situaciones que aún no han vivido y están preparados para responder óptimamente cuando por cualquier circunstancia les toque vivir, y aun así no fuera que les suceda les agudiza la capacidad de respuesta en situaciones similares.

Rodríguez y Valdiviezo (2017) en la tesis titulada: “Programa integral de juego de roles para el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de edad del nivel inicial

Nº 1750 del distrito y provincia de Otuzco región de La Libertad”, desarrollada en la Universidad Pedro Ruiz Gallo, analizando el diseño de investigación se tuvo como objetivo elaborar un programa de juego de rol para superar el subdesarrollo de las habilidades sociales de los niños del nivel básico 1750 en el distrito y distrito de Otuzco, La Libertad. Se concluyó que los juegos de rol ayudan a desarrollar las habilidades sociales de los niños en edad preescolar, ya que contribuyen a la formación de la identidad.

El estudio precedente es importante para tomarlo como referencia en la medida que valida las dos variables inmersas en la presente investigación, y demuestra que el juego de roles sí se relaciona positivamente con el desarrollo de habilidades sociales, en tanto que genera resultados positivos para el estudiante y su desarrollo inicial. El hecho de incorporar un programa de juegos ayuda en el desarrollo de la capacidad creadora de los menores, ello permite la posibilidad de desplegar diversas capacidades. Los modelos educativos actuales procuran la incorporación de herramientas propias del mundo de los niños, basado en la situación de incorporación de actividades lúdicas que desarrolle en los menores motivación e interés por aprender de manera diferente.

### **2.1.3. Antecedentes locales**

Elario y Quispe (2020) en la tesis: “Juegos recreativos y su relación con habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la IEI Los Patriotas - Cusco-2019”. Se presenta en el marco de los métodos de investigación básicos, descriptivos y relacionales introducidos en 2021 para determinar la relación entre el juego casual y el desarrollo de habilidades sociales. Concluyeron que el juego divertido está significativamente relacionado con el desarrollo de habilidades sociales.

El trabajo que precede denota que el juego de roles también conocido como juegos recreativos sirven para el desarrollo de habilidades sociales de niños de cualquier edad y nivel educativo. Es bien sabido que el juego es el medio principal de interacción de los menores, aparte de ser un medio importante para su desarrollo también le permite conocer más de cerca las exigencias de conectarse con otras personas.

Yupanqui (2018) en su tesis titulada: “El juego de roles y la timidez en estudiantes de 3ro de secundaria de la I.E. Nuestra Señora del Carmen de Yanatile, provincia de Calca-Cusco realizado en la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco”, bajo un diseño preexperimental con un solo grupo, se planteó como objetivo determinar de qué manera influye el uso de la técnica del juego de roles en el tratamiento y superación de la timidez en estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E. “Nuestra Señora del Carmen” de Yanatile, Provincia de Calca – Cusco, 2018; y en base a ello arribó a la conclusión de que el uso de la técnica mejora significativamente el desenvolvimiento personal y académico de los estudiantes del 3ro de secundaria, pues le permite interrelacionarse de mejor



manera tanto en aula como fuera de ella, esta afirmación se ve reforzada por el 83.3% de los estudiantes que solamente se considera tímido en ciertas ocasiones, se debe aclarar que la timidez o miedo al público es connatural al ser humano, pero este debe de ser en niveles normales sin que afecte su desarrollo social.

Es muy importante el trabajo porque demuestra que el juego de roles ayuda en superar la timidez lo que de forma indirecta ayuda en el proceso de interrelación de los estudiantes generando mayor concientización frente a las actividades que deben de realizar los educadores hoy en día y que sus estrategias son convenientes para la promoción de sus sesiones de clases.

Por otro lado, Sinchi (2017) en su trabajo de investigación: “Aplicación de Juego de Roles para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños de 5 años de la Institución educativa N° 681 Niño Salvador de Pucyura – Anta Cusco”. Utilizando métodos de investigación cuantitativos a nivel descriptivo, se tuvo como objetivo determinar cómo los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa “Niño Salvador” Busioura - Santa Cuzco 681 mejoraron sus habilidades interpersonales a través del “juego de roles”. Llegó a la conclusión de que el juego de roles puede mejorar la inteligencia de un individuo.

Ello demuestra que la estrategia juego de roles es útil para desarrollar cualquier tipo de capacidad o habilidad en las personas, al menos en sus primeros años de formación y con más razón aún hechos relacionados a su forma de concebir el mundo y la sociedad, por ello queda validado que sí ayudará en el aspecto socioemocional de los estudiantes, solamente es cuestión de adecuar al contexto en el que se desarrollará.

## **2.2. Bases Teórico – Científicas**

### **2.2.1. Juego de roles**

#### **2.2.1.1. Definición**

Álvarez De Zayas y Gonzalez (2003) afirmaron que un juego de roles es un drama social que representa una situación supuestamente real en la que se asume la identidad de un personaje. Los participantes deben de imaginar situaciones que se les plantea en las que observaran o imaginaran hechos y personas distintas a ellos en determinadas contextos y situaciones. Según estos autores, se puede concluir que esta técnica es útil para tratar aspectos o temas complejos que requieren un abordaje diferente para una mejor comprensión. Porque su uso implica la interpretación espontánea de situaciones reales o hipotéticas para generar preguntas o información sobre el contenido del tema en discusión. Cada uno tiene un papel y un papel que desempeñar; solo así podrán cambiar de roles, atacar los problemas desde diferentes perspectivas y comprender distintas interpretaciones de una misma realidad, es decir en cierto punto puede ser bueno y al otro malo. La participación sigue un manual específico, pero es



importante definirlo y planificarlo antes de poner en práctica el ejercicio. (Álvarez de Zayas & González, 1998)

Asimismo, manifiesta que el juego de roles es un tipo especial de actividad que se utiliza en cualquier contexto, así también en la educación, especialmente para fomentar el desarrollo socioemocional de las personas y su capacidad de proactividad, al ponerse en zapatos de otro, su contenido esencial son las actividades de los adultos, su comportamiento y sus relaciones. Esto quiere decir que no es una expresión del instinto genético -como pretenden algunos- sino un producto socialmente adquirido.

Para Jackson (1991) El juego de roles es un juego de improvisación en el que los participantes asumen el papel de una situación creada previamente, reaccionando a situaciones antiguas y nuevas similares. El evento podría ser parte de un taller de educación para la paz para conocer nuevos eventos o incluso una serie de eventos. Un juego de roles es un drama social que representa una situación social en la que se asumen las identidades de los personajes. Se pidió a los participantes que imaginaran lo que habían observado o imaginado en ciertas situaciones con otras personas además de ellos. (Quicios, 2017)

Como argumenta en su investigación, esta técnica es útil según Sevillano (2004) cuando se trata de aspectos complejos o temas que requieren diferentes puntos de vista para ser mejor entendidos. Esto incluye la presentación automática de situaciones reales o hipotéticas, preguntas o ilustraciones de información relevante para el contenido del curso. Cada estudiante tiene un rol, pero también pueden cambiar de rol. De esta forma, pueden atacar los problemas desde diferentes perspectivas y comprender distintas interpretaciones de una misma realidad.

Los autores enfatizan que la participación de los estudiantes no tiene que seguir un guion específico, sino que es importante definirlo y planificarlo antes de llevar a cabo la tarea. El juego de roles es un tipo especial de actividad infantil que tiene lugar en el proceso educativo. El desarrollo histórico y contenido básico de la sociedad es la actividad, acción y relación de los adultos. (Arias, 2017)

Por otro lado, Gigliotti (2005) habla sobre cómo el juego de roles es diferente del juego normal o casual, que está dictado por lo que los niños quieren hacer. Por el contrario, el juego de roles requiere que el líder, o en este caso el maestro, dé estructura al juego, para que en el proceso: inicio, desarrollo y final, ese juego pueda ser llevado al aprendizaje al aire libre, donde pueden ser diferentes temas. Por lo tanto, este autor concluye que es importante que los docentes utilicen los juegos de rol no solo cuando los niños están en el patio de recreo, sino también como parte de la estructura de su día, brindándoles así la oportunidad de aprender a través del juego, ellos También lo disfruto, pero da la

oportunidad de sacar conclusiones sobre un tema determinado, por ejemplo, sobre la cooperación.

### 2.2.1.2. Origen del juego de roles

El juego de roles ha sido una estrategia efectiva para alentar a los miembros del grupo a revisar sus propios patrones de comportamiento y los de otros miembros en un entorno figurativo (escenario). Cuando se usan correctamente, permiten que los participantes analicen sus actitudes y comportamientos, reciban retroalimentación sobre su comportamiento y prueben diferentes comportamientos. (Botero, 2011)

Guzmán (2019) señala que el juego se basa en que con la ayuda de un director del juego, se plantea un argumento fantástico - irreal, y que los participantes recrean la historia: una aventura única e irrepetible, vivida en primera persona. El desenvolvimiento de los hechos se determina conforme el jugador asume su identidad y establece relaciones entre los personajes. Realizando un abordaje histórico, este autor señala que los juegos de rol se originaron en los Estados Unidos como una vertiente que proviene de seguidores de la ficción literaria fantástica. Puesto que estos no se conforman con ser meros espectadores, quieren interpretar y representar las aventuras de sus personajes favoritos. Así, cada participante tiene un periodo de tiempo para adaptarse a uno de los posibles personajes sea cual fuere y darle la forma que considere, es decir asignarle una personalidad conforme a la descripción pertinente.

Los juegos de rol como estrategia promocional es un nuevo concepto de juego que se originó a fines de la década de 1960 y su crecimiento y uso se profundizó en los Estados Unidos. Específicamente, el profesor de sociología William A. Gamson, creador de SimSoc (Sociedad Simulada) en 1966, este juego se incorporó y utilizó en universidades y diversos grupos con la finalidad de desplegar conceptos relacionados con sociología, ciencias políticas y habilidades de comunicación. En este juego no hay fichas ni tableros. No hay reglas duras ni rápidas. Basado exclusivamente en la interpretación, el diálogo, la imaginación, negociación y la aventura. Este concepto se basó en la mecánica de los juegos de estrategia (wargames) que introdujeron elementos de fantasía heroica hasta el lanzamiento de Dungeons & Dragons en 1974. Sin embargo, sus creadores tuvieron que autogestionar su publicación porque ningún editor creía que se vendería bien. Este nuevo tipo de juego se llama "roleplay", de la palabra francesa roll, que significa "roleplaying" en el sentido de los personajes interpretados por los actores. (Camacho, 2012)

Con el avance de la tecnología la asunción de roles en los juegos fue dando espacio a la creación de juegos en red, donde el jugador asume un rol mediante un personaje que debe desenvolver funciones en la trama del juego. Este nuevo concepto está en el apogeo

de su creación ya que este tipo de juego está teniendo un éxito sin precedentes, especialmente entre el público más joven. Hoy en día, hay miles de juegos de rol diferentes en todo el mundo, escritos en más de una docena de idiomas. Sus orígenes se encuentran en los juegos de guerra y textos que permiten al lector tomar decisiones (los llamados libros de aventuras) según el resultado sea uno u otro. El primer juego de rol comercial fue Dungeons & Dragons. Actualmente, lejos de la incompreensión de los medios, su estigmatización de su vicio, los juegos de rol han demostrado ser beneficiosos en la educación, y muchos se han animado a incorporarlos para desarrollar una vida sana. Estado. (Gonzales & Solovieva, 2009)

El hecho de asumir roles permite a los participantes experimentar situaciones y acciones no son reales en el momento, pero lo confrontan con determinada problemática y lo acondiciona para saber responder bien ante ellas en caso de que se presentase en la vida real, por ello prepara intelectual, física y emocionalmente a la persona. Esta es una estrategia que implica la planeación, creación y composición de caracteres, es muy similar a la dramatización que es particularmente importante hoy en día porque representa una forma apropiada para que las personas que la practiquen adquieran una habilidad particular en una situación ficticia. Las cualidades se refieren a la adquisición de habilidades y competencias que un aprendiz debe adquirir para lograr un objetivo, lo que permite el desarrollo de competencias. La facilitan de la formación de actitudes pensadas y razonadas ante un determinado estímulo desarrolla la práctica del 'saber hacer'.

El juego de roles se asemeja a un "laboratorio" pues permite hacer prácticas ante una situación ficticia que puede convertirse en real en cualquier momento de la vida, por ello la voluntad para su realización es importante. Es recomendable no participar si no existe la intención de asumir una personalidad. En el caso de los videojuegos su lógica se basa en convertirse en PJ (personaje jugador) es decir asumir la personalidad de un avatar que poseen determinadas características. (Marciel, 2019)

### **2.2.1.3. Características**

Este tipo de juegos tiene un impacto significativo en el desarrollo mental del niño, ya que es una forma de resolver el conflicto antes mencionado. Algunos expertos lo consideran un "juego simbólico", otros un "juego de tramas"... y alguien lo llamó "juego de simulación" porque en él los participantes actúan como si fueran otras personas.

Las principales características de un juego de rol son:

Su naturaleza simbólica (en la medida que busca representar lo más parecido posible situaciones cotidianas, reales o imaginarias), los argumentos (ya que los que asumen los roles deben de estar en la posibilidad de reaccionar y sentir lo que sienten los personajes

a los que representan), el contenido (que será planteado previamente por parte del docente para direccionar el contenido a un determinado aprendizaje), las interacciones reales creadas por los niños y las interacciones lúdicas. (AMEI, 2021)

El efecto de las conductas desarrolladas durante el juego es que a través de él se conoce el comportamiento de los adultos y sus relaciones entre ellos, se convierten en modelos de su propio comportamiento. Aprende qué hacer y qué no hacer en la vida social, adopta importantes normas, reglas y modelos sociales cuando interactúa con sus compañeros. En definitiva, aprende a ceder, esperar, compartir, defenderse, compartir, utilizar un lenguaje adecuado para ser aceptado y otras conductas importantes en la sociedad en la que vive.

En estos juegos los niños asumen roles cuyas acciones y relaciones entre ellos evidencian vivencias, impresiones de la sociedad en la que viven. La imitación tiene una función importante, pero no es una copia exacta de la realidad sino un reflejo de la misma, a nivel creativo

### **2.2.1.3. Beneficios**

Los juegos de roles permiten a los estudiantes tener la oportunidad de crear e imaginar determinados comportamientos y acciones que pueden no corresponder a la realidad en la que viven. En razón de ello una de las ventajas de los juegos de rol es mejorar la cooperación al momento de definir las reglas de juegos y nuevos personajes.

Así también, el personaje que quieran ser o hayan inventado, pueden resolver los conflictos que surjan durante el juego debido a las reglas previamente establecidas, lo que les permite desarrollar niveles de inteligencia de nivel superior y empatía.

Por otro lado, como mencionan Aguinaga (2015) y Cáceres (2012), los niños y niñas se benefician de manera diferente de los juegos de rol como aprendizaje, pensamiento, memorización y resolución de problemas. Todo ello hace posible beneficiarse de la cooperación, que es una habilidad que los niños y niñas deben desarrollar para crear un ambiente de compañerismo mientras juegan y aprenden juntos.

Al adoptar caracteres se estimula distintos tipos de aprendizaje que pueden fortalecer su lenguaje y las habilidades cognitivas.

Otro beneficio es que les permite comprender a las otras personas (personajes) y sus reacciones ante una tarea compleja que, aumenta la empatía porque el alumno al ponerse en el lugar del personaje y de otros jugadores comprende las reacciones de los diferentes roles.

Otros beneficios son:

Llegan a conocerse a sí mismos y al mundo que los rodea. Los niños aprenden sobre sus gustos y disgustos, intereses y talentos.



Experimentar diferentes roles les ayuda a comprender lo que observan todos los días. Por ejemplo, cuando juegan con muñecas, pueden transformarlas en versiones de sí mismos que les ayuden a expresar sus pensamientos y sentimientos de manera segura.

Les ayuda a lidiar con cosas nuevas, confusas o aterradoras. A través de sus juegos, los niños se preparan de manera segura para los eventos de la vida, como jugar al médico y vacunarse. Si lo "practican", no tendrán tanto miedo cuando llegue la verdadera vacuna.

Desarrollan complejos sistemas de pensamiento social. Los juegos de imitación son más que simples juegos, requieren pensamiento, comunicación y estrategias complejas. Los niños aprenden a negociar, considerar los puntos de vista de los demás, usar información de un campo en otro, equilibrar sus pensamientos con otras ideas, hacer un plan e implementarlo y compartir tareas. (Peralta, 2017)

Desarrollan la inteligencia social y emocional. El juego creativo e imaginativo es la mejor manera de enseñar y extender estas actividades a los niños.

Sintetizar conocimientos y habilidades. El aprendizaje y desarrollo de un niño no ocurre en momentos específicos; los niños tienen la oportunidad de adaptar sus habilidades y conocimientos durante el juego. Jugando en la tienda, calculan precios en matemáticas, escriben y escriben en carteles, agrupan frutas y verduras por sectores, experimentan con la forma y el peso, y trabajan juntos porque cada uno tiene el suyo. Es una forma de aprender jugando.

#### **2.2.1.4. Tipos de juego de roles**

Aguinaga (2015) menciona que los juegos educativos pueden agruparse en grandes grupos y se diversifican dentro de ellos en busca de un fin determinado, tenemos los siguientes:

- a) Juego de roles con el uso de objetos: Este tipo de juego busca que los niños se interrelacionen activamente y de manera inteligente con diversos objetos, los mismos que deben de ser utilizados de manera razonable para la solución del problema planteado como trama de la dramatización.
- b) Juego de roles con resolución de problemas: En este tipo de juego de rol nos centramos en la solución del problema planteado dando libertad al estudiante de solucionar el embrollo propuesto, permitirá develar su capacidad de reacción ante problemas de diversa índole.
- c) Juegos de roles para socializar: Dirigido a plantear diversas situaciones cotidianas para observar el desarrollo de comportamientos en estudiantes pequeños frente a situaciones de adultos.
- d) Juego de roles para identificar responsables: Se plantean situaciones donde los estudiantes deben de identificar a los responsables de alguna situación



- e) Juego de roles para el desarrollo de valores: Específicamente creado para el desarrollo y comprensión de valores, buscando el desarrollo ético de los niños.
- f) Juego de roles para reconocer las emociones de otros: Se plantean con la finalidad de que los estudiantes sean proactivos y empáticos, los estudiantes asumen caracteres cambiantes.
- g) Juego de roles para identificar las propias emociones: Es importante que los niños antes de identificar las emociones de otros se conozcan a sí mismo, de modo tal que permitirá la formación del auto concepto y el amor propio.
- h) Juego de roles para controlar la ira: Las dramatizaciones y diálogos plantean a los estudiantes un hecho que genera molestia y estos reaccionaran con ira y los demás deben de saber responder ante esta, además de que cada uno de ellos debe de actuar la forma en la que deben de reaccionar.
- i) Juego de roles para desarrollar la empatía: La trama de las dramatizaciones buscan que cada estudiante de cada grupo debe de comprender y actuar con empatía.
- j) Juego de roles para identificar su desarrollo personal: Educar con madurez es importante que desde pequeños los menores sepan reaccionar adecuadamente y conocer sus roles dentro de la sociedad, para ello cada niño debe de conocer el desarrollo de su comportamiento, por ende, este tipo de juego de rol propone tramas direccionadas de acuerdo a su edad.

## 2.2.2. Habilidades sociales

### 2.2.2.1. Definición

El término habilidad proviene de la palabra latina *habilitas* y se refiere a la habilidad e inclinación por algo. De acuerdo al diccionario de la (RAE,1991) se entiende como un talento relacionado con todo lo que una persona logra con gracia y habilidad, ingenio, simulación y habilidad. Una habilidad puede ser una capacidad o poder de hacer innato o desarrollado. “La práctica, la educación y la experiencia permiten al sujeto mejorar sus habilidades” (Navarro, 2013) Según el modelo psicológico de modificación de conducta, el término habilidad no es en sí mismo un rasgo de personalidad, sino de un conjunto de conductas aprendidas y adquiridas.

Monjas (2000) quien recomienda vivir una vida efectiva y plena para lograr un desarrollo saludable que permita a los jóvenes mejor desarrollo social se basa en el despliegue de habilidades sociales básicas.

Goldestein (1980) definió las habilidades sociales como comportamiento requerido como base de éxito para la interrelación en diferentes contextos de manera efectiva y satisfactoria. Asimismo, no se consideraría habilidoso el uso de

la violencia física o, por el contrario, ser estimulado psicológicamente a mostrar confianza en base a la coacción, En cualquier espacio de la vida los interlocutores expresan su opinión, objetivos y/o en base a la libertad sin deseo forzado.

Una habilidad demuestra un conjunto flexible de comportamientos que ayudan a las personas a comprender el panorama general del entorno en el que aparece, evitando así que caiga en discriminación, nerviosismo y/o agresión.

Combs & Slaby (1993) afirma que las habilidades sociales de conformidad con las normas ambientales, sociales y culturales, son formas que permiten al individuo desarrollar, asimilar e Integrar en el aprendizaje para su uso posterior despliegue de acción para otras situaciones de socialización. Otros estudios también lo explican dentro de la sociabilidad como la capacidad de actuar con confianza y enfrentar la complejidad de la vida. Las habilidades adquiridas por el individuo para interactuar le permiten representarse a sí mismo y a otros miembros del entorno, además influyen en la forma de responder apropiadamente. Así, el deseo humano natural de armonía es satisfecho. (Gonzales et al., 2012)

Las habilidades sociales se centran en comportamientos de interés personal que les permite a las personas desenvolverse cómodamente con sus sentimientos, y captar los sentimientos de los demás, se manifiestan en el intercambio social, ayudan a las personas a reaccionar proactivamente y de manera razonada, sin evidenciar agresividad o ira para que los problemas se aminoren y no se agranden.

Finalmente, Tomás (1995) se refiere a esferas de acción observable en una variedad de situaciones o circunstancias desarrolladas y creadas por individuos procurando un impacto positivo en las relaciones interpersonales teniendo como fundamento la adquisición y desarrollo de habilidades sociales.

### **2.2.2.2. Origen**

El origen del término habilidades sociales como concepto relacionado con la inteligencia emocional se encuentra en estudios realizados por Thorndike (1920) quien utilizó este término para referirse a la capacidad de interactuar y comprender el entorno social, no obstante, en esta etapa aun no se le llama como tal sino inicialmente se le nombra como inteligencia social.

Ya en 1925, Vygotsky habla sobre la necesidad del ser humano de establecer relaciones sociales en diferentes formas y sujetos, quienes se encuentran en diversos contextos, aclarando que cada persona actúa conforme a diferente ideología y formas de pensamiento que los hace desplegar conductas para procurar la vida en armonía, es imposible concebir una persona aislada.

La necesidad de socializar es el fundamento para la construcción de estructuras sociales y el funcionamiento de la sociedad, aunado a ello, estudios realizados por Piaget en 1932 hacen mención a el desarrollo de la socialización como parte del crecimiento moral, teniendo como punto de partida el valor del respeto. Salter (1949) aunado a ello hace referencia que es necesario la expresión de las emociones para el desarrollo de un comportamiento asertivo, es así que en 1960 Bandura afirma que las conductas que tenemos se aprenden de lo que observamos, a lo que llamó aprendizaje vicario.

En 1992, Monjas, permite establecer la importancia de las habilidades sociales para el crecimiento personal, por ello, nace la idea de insertarlo en el proceso educativo, por lo que se debe de enseñar tal y como son incluyendo la promoción de la competencia social.

### 2.2.2.3. Características

Caballo (2005) señala que las habilidades sociales son conductas basadas en pensamientos y emociones que se despliegan cuando confrontamos un problema de modo tal que posibilita respuestas asertivas, son importantes para garantizar adecuadas relaciones, de su desarrollo incluso depende del éxito o el fracaso, siendo así se caracteriza por:

- a. Ser parte de las conductas y no de las personas en sí mismas.
- b. Es una capacidad aprendida que debe de adquirirse y puede mejorarse
- c. No es un hecho universal, se debe a características personales, relacionadas con la situación de cada persona y su situación de vida
- d. Son socialmente condicionados, es decir que el contexto cultural de cada persona, además de por medio también se encuentra el condicionamiento de su propio temperamento y su entorno social y personal.
- e. Se caracteriza por ser una condición positiva que se puede mejorar en cuanto uno es consciente de la forma en la que debe de manejar sus emociones en relación con otros.
- f. Se basa en el manejo de las emociones de manera empática y emotiva
- g. Se interrelaciona con conceptos como la inteligencia emocional, el desarrollo de valores, la empatía, la cooperación y la comunicación.

Por otro lado, Wood & Kazdin (1987) señalan que desde el punto de vista operacional se caracterizan también por:

- a. Las habilidades sociales se adquieren por el aprendizaje, ya sea por observación, práctica y ensayo

- b. Implican diversos tipos de comportamiento, tales como palabras y comportamientos.
- c. Implica el despliegue de reacciones afectivas condicionadas por el medio y entorno de cada individuo.
- d. Se evidencian en conductas desplegadas, se organizan en base a distintos niveles de complejidad
- e. Aparecen ante situaciones sociales basadas en la flexibilidad, apertura, afectividad e instrumental, ya que se ponen en marcha para la consecución de una meta.

#### **2.2.2.4. Clasificación**

Goldstein (1980) clasifica las habilidades sociales básicas, avanzadas y emocionales.

Según Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989), las habilidades sociales tempranas llamadas también básicas se posicionan como el fundamento para las actividades de grupo. Esta primera lista incluye habilidades de escucha, iniciar una conversación, chatear, hacer una pregunta, dar las gracias, presentarse ante los demás, elogios y demás. Específicamente se desarrollan en la primera infancia.

Por otro lado, las habilidades avanzadas demuestran mayores niveles de interacción social, como compromiso y dedicación. Implican acciones como dirigir, seguir, disculparse y persuadir a otros. Se fundamenta en el repertorio de un niño y se consolida poco a poco a nivel universitario y desempeño profesional futuro.

Al considerar las habilidades relacionadas con las emociones, Goldstein (1978) se refiere al grado en que uno comprende y expresa sus propias emociones. Mostrar los sentimientos de otras personas, el afecto, lidiar con la ira de otras personas, lidiar con el miedo y autorrecompensa. Esto puede ocurrir cuando un niño pasa de ser egoísta a contemplativo. Presenta perspectivas, conocimiento y desarrollo de empatía. Por otro lado, estas habilidades sustituyen la agresión, permite ejercer el autocontrol, protéjase, responda bromas y no se meta en problemas con los demás. Además, denota pedir permiso, compartir algo y ayudar a otros.

### **2.3. Definición de términos básicos**

#### **Convivencia**

se refiere a la acción y efecto de convivir, es decir, vivir en compañía de otro, tiempo durante el cual se vive en compañía de otros, y al conjunto de normas y relaciones que rigen la vida en común. (RAE, 2001)

**Competencia**

Se refiere a la capacidad, habilidad o destreza para realizar algo de manera eficiente y efectiva, conjunto de conocimientos, habilidades, valores y actitudes que permiten a una persona desempeñarse adecuadamente en una determinada área o actividad. (RAE, 2001)

**Educación Inicial**

Es el primer nivel educativo del sistema educativo peruano y tiene como objetivo brindar una atención integral a los niños menores de 6 años con la participación activa de los padres y la comunidad. Ministerio de Educación (MINEDU, 2020)

**Emociones**

Son respuestas afectivas que experimenta una persona ante determinados estímulos o situaciones, y que se manifiestan a través de cambios fisiológicos, expresiones faciales y comportamientos específicos. (RAE, 2001)

**Habilidad**

Se refiere a la capacidad o destreza para hacer algo de manera eficiente y efectiva, ya sea por una aptitud natural o por haber adquirido la habilidad a través de la práctica y el aprendizaje. (RAE, 2001)

**Habilidades Sociales**

Son conductas que resultan efectivas en situaciones sociales y permiten a la persona reaccionar de manera adecuada. Las habilidades sociales permiten construir relaciones con los demás y el mundo que nos rodea. (Benavides & Flores, 2019)

**Juego de rol**

Un juego en el que uno o más jugadores asumen roles o personalidades específicas. Cuando una persona juega X, significa que está jugando un personaje de jugador. Esta técnica es útil cuando se trata de aspectos difíciles o temas que requieren diferentes posiciones para ser entendidos. Ministerio de Educación (MINEDU, 2020)

**Juego**

Se refiere a una actividad o ejercicio recreativo que se realiza de manera voluntaria y con un fin lúdico, el juego puede ser individual o colectivo, y puede involucrar la participación de uno o varios jugadores. (RAE, 2001)



## CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO

### 3.1. Hipótesis de la investigación

#### 3.1.1. Hipótesis general

El juego de roles incide positivamente en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la I.E Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría N° 21, Cusco-2022

#### 3.1.2. Hipótesis específica

- a) Las habilidades sociales iniciales inciden positivamente en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022
- b) Las habilidades superiores inciden positivamente en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022
- c) Las habilidades sociales emocionales inciden positivamente en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022

### 3.2. Variables de investigación

#### 3.2.1. Variable independiente

Juego de roles

El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. (Xus, 1992)

#### 3.2.2. Variable dependiente

Habilidades sociales

Las habilidades sociales como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas. (Caballo V. , 2007)

### 3.2.3. Operacionalización de las variables

Tabla 1: Variable independiente

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
V.	Definición Conceptual	Definición operacional	DIMENSIONES	INDICADORES
V. Independiente Juego de roles	Una producción en la que uno o más actores desempeñan un papel, papel o personalidad en particular. Cuando una persona juega X, significa que está jugando un personaje de jugador. Esta técnica es útil cuando se trata de aspectos difíciles o temas que requieren diferentes posiciones para ser entendidos. (Minedu, 2020)	El juego de roles es un proceso de escenificación que permite evidenciar las dimensiones del mismo en relación con las dimensiones uso de objetos, resolución de problemas, socialización, identificación de responsables, desarrollo de valores, reconocimiento de las emociones de otros, identificación de las emociones propias, manejo de la ira, desarrollo de empatía y desarrollo personal.	Juego de roles con el uso de objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende la información explicada en el caso</li> <li>- Organizan la participación grupal</li> <li>- Crean una historia donde se asignan los roles</li> <li>- Asume el rol y se identifica con el</li> <li>- Maneja adecuadamente los elementos lingüísticos</li> <li>- Maneja adecuadamente los elementos kinésicos</li> <li>- Maneja adecuadamente los elementos paralingüísticos</li> <li>- Maneja adecuadamente los elementos proxémicos.</li> <li>- El rol que desempeña es organizado y secuencial</li> <li>- Transmite el objetivo del juego de rol</li> <li>- Comprende la intención del rol</li> </ul>
			juego de roles con resolución de problemas	
			Juegos de roles para socializar	
			Juego de roles para identificar responsables	
			Juego de roles para el desarrollo de valores	
			Juego de roles para reconocer las emociones de otros	
			Juego de roles para identificar las propias emociones	
			Juego de roles para controlar la ira	
			Juego de roles para desarrollar la empatía	
			Juego de roles para identificar su desarrollo personal	

Tabla 2: Variable dependiente

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
V.	Definición Conceptual	Definición operacional	DIMENSIONES	INDICADORES
V. Dependiente Habilidades sociales	Estos son comportamientos efectivos en el contexto de la interacción social. Las habilidades sociales son el arte de construir relaciones con los demás y el mundo que nos rodea (Benavidez V & Flores P, 2019)	Es el conjunto de conductas que expresa el estudiante para con sus profesores y compañeros de estudio, optimizando así las relaciones interpersonales.	Habilidades sociales iniciales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presta atención a la persona que le habla.</li> <li>• Escucha y comprende las indicaciones que se le da.</li> <li>• Agradece cuando alguien le hace un favor o le facilita algo.</li> <li>• Hace amigos de su edad fácilmente.</li> <li>• Demuestra amabilidad con todas las personas de su entorno.</li> <li>• Ayuda a cualquier niño o persona que necesite de su ayuda.</li> <li>• Reconoce cuando se equivoca y pide disculpa de ser necesario.</li> </ul>
			Habilidades sociales superiores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pide ayuda cuando lo necesita ya sea frente a un problema o a algo que no puede hacer.</li> <li>• Propone soluciones a los problemas que se le plantea.</li> <li>• Analiza con calma el problema que se le plantea</li> <li>• Pide aclaraciones cuando no entendió algo.</li> <li>• Afronta los problemas con calma.</li> <li>• Asume con tranquilidad sus responsabilidades y tareas.</li> </ul>
			Habilidades sociales emocionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus emociones.</li> <li>• Comprende las emociones de las personas que le rodean.</li> <li>• Demuestra interés por la situación emocional de los demás.</li> <li>• Controla la ira cuando algo no le gusta.</li> <li>• Demuestra empatía a través de diferentes acciones con sus compañeros ante alguna situación difícil.</li> <li>• Manifiesta su disconformidad con los hechos.</li> <li>• Busca soluciones sin agredir a los demás.</li> </ul>

### 3.3. Método de investigación

El método de investigación es explicativo, ya que tendremos como objetivo comprender y explicar la relación de nuestras dos variables juego de roles y habilidades sociales, para la presente la propuesta que se debe viabilizar es el juego de roles como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales. No sólo persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo.

según Hernández et al. (2014) *“este método de investigación permite al investigador familiarizarse con el tema y específicamente diseñar y probar teorías a manera de probar su utilidad para solucionar algún problema identificado”*.

#### 3.3.1. Enfoque de investigación

La presente investigación tendrá un enfoque cuantitativo porque emplea la recolección de análisis de datos para responder preguntas y probar hipótesis establecidas y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente el uso de estadísticas y mis variables juego de roles y habilidades sociales.

Según Hernández et al. (2014) *“Para que se establezcan patrones de comportamiento y probar teorías, se debe realizar la recolección de datos y de esta manera probar las hipótesis, en base a la medición numérica y su respectivo análisis estadístico”*.

#### 3.3.2. Tipo de investigación.

El tipo de investigación elegido para el trabajo de campo es aplicado, ya que buscaremos implementar y poner en práctica las sesiones de clase utilizando la estrategia del juego de roles para tratar y mejorar el tema de las habilidades sociales, asimismo se fundamenta en análisis teóricos.

Según Vargas (2009) es *“aquel tipo de estudios científicos orientados a resolver problemas de la vida cotidiana o a controlar situaciones prácticas, haciendo dos distinciones: para resolver problemas de cualquier índole o para hacer uso de teorías previamente validadas”* (págs. 159,160)

#### 3.3.3. Alcance o nivel de investigación

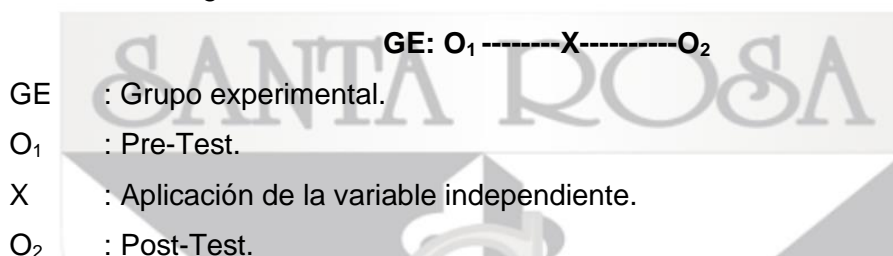
El nivel de investigación será correlacional, tiene como objetivo establecer la relación entre variables, el propósito es brindar ideas y conocimientos de investigación más claros, como resultado de la interacción entre variables. (Yuni & Urbano, 2014). La presente investigación es correlacional porque busca determinar el nivel de correlación de las variables de investigación: juegos de roles y habilidades sociales

### 3.3.4. Diseño de investigación.

El presente trabajo de investigación se enmarca dentro del estudio pre experimental con pre y pos test con un solo grupo, en la medida que busca determinar la influencia de la variable independiente que es juego de roles sobre la dependiente habilidades sociales y solo se aplica modificaciones en la variable independiente.

Para Herrera (2007) en “este tipo de investigación se persigue fundamentalmente determinar el grado en el cual las variables en uno o varios factores son concomitantes con la variación en otro u otros factores”.

Conforme al siguiente diseño:



### 3.4. Población y muestra del estudio

#### 3.4.1. Población

La población, es el conjunto de casos accesibles conformado por un grupo de individuos que comparten características en común y se constituyen en sujetos de estudio. (Lases, 2009)

La población con que se trabaja son los estudiantes de I.E.I Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría N° 21 que atiende a niños de 4 y 5 años, para cada aula, existen 3 secciones con 27 alumnos cada uno de ellos, dispuestos de la siguiente manera:

Tabla 3: Población de estudio

Grado	Sección	Cantidad de estudiantes
5 años	A	27
	B	27
	C	27

Nota: Nómima de Matrícula 2022 – SIAGIE



### 3.4.2. Muestra

La muestra es una parte de la población, es decir es un subconjunto. (Reza, 1997) En la presente está conformada por el salón de 5 años sección B compuesta por 27 alumnos

#### Tipo de muestreo utilizado

Por la naturaleza del trabajo de investigación el muestreo fue de carácter no probabilístico, ya que el grupo de trabajo estuvo conformado previamente y en términos generales todos los alumnos de cualquier salón tienen la misma oportunidad de ser elegidos, entonces en condiciones que las tesis se encuentran haciendo prácticas en el aula seleccionada y con la finalidad de hacer un seguimiento continuo, es idóneo su selección. Por tal motivo el muestreo a su vez es intencionado y a conveniencia de las investigadoras, ya que además se encuentran haciendo prácticas en dicho salón.

### 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

#### 3.5.1. Técnica de recolección de datos

Para el trabajo de campo y la recolección de datos se opta por el uso de la técnica de la observación, la búsqueda documental de diversas fuentes bibliográficas y la aplicación de sesiones de aprendizaje.

#### 3.5.2. Instrumento de recolección de datos

En base a las variables de investigación implicadas los instrumentos de recolección de datos son:

Tabla 4: Técnicas e instrumentos

Técnicas	Instrumentos
La observación	<ul style="list-style-type: none"><li>Ficha de observación consistente en 20 ítems para la variable <i>Habilidades sociales</i> que han sido validados por 3 expertos</li></ul>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"><li>Sesiones de clase para la aplicación de <i>juego de roles</i> (10 sesiones tomando como base el esquema facilitado por la institución educativa y cada uno de ellos en base al tema propuesto por la docente de aula y las consideraciones pedagógicas pertinentes)</li></ul>

Para le instrumento Ficha de observación de Habilidades Sociales

### Ficha técnica del instrumento

#### Autora:

1. Gutiérrez Rozas, Karen Alexandra
2. Mayhua Andrade, Anghela Elizabeth

#### Descripción

Basado en la técnica de la observación fue utilizada para medir las habilidades sociales de los niños de 5 años compuesto por 20 ítems distribuidos en las 3 dimensiones de la variable dependiente:

- Habilidades sociales iniciales (Ítem: 1 al 7)
- Habilidades sociales superiores (Ítem: 8 al 13)
- Habilidades sociales emocionales (Ítem: 14 al 20),

Para su validez se sometió a juicio de experto en las que participaron 3 docentes conectoras de la didáctica de la educación inicial y el despliegue de estrategias, expertas en temas de investigación educativa, son:

Tabla 5: Validación de Expertos

Experto	Criterio
1. Esperanza Soledad Payne Mora	Aplicable
2. Rocío Elena Lindo Cerrón	Aplicable
3. Jackeline Yeny Huaihua Paucar	Aplicable

Nota: fichas de validación de expertos

El resultado obtenido de la evaluación de expertos para la validación del instrumento de investigación Titulado: Ficha de Observación de habilidades sociales, el cual responde a los criterios propuestos en un instrumento de calificación siendo que se tenía la escala de evaluación de la siguiente forma:

1 aceptable	2 deficiente	3 regular	4 bueno	5 excelente
-------------	--------------	-----------	---------	-------------

**Forma de administración:** Utilizado por las tesisistas durante 5 sesiones

**Confiabilidad:** La situación de validez se ve determinada por la calidad el instrumento y la veracidad en el recojo de información en diferentes contextos ofreciendo resultados similares. Asimismo, está condicionado a la calidad en la redacción de los indicadores para la medición de la variable.

**Tabla 6: Estadística de confiabilidad Alfa de Crombach**

Estadística de fiabilidad	
Alfa de Crombach	N° de elementos
0.721	20

Nota: Base de datos de las sesiones aplicadas

**Tabla 7: Baremo para establecer la confiabilidad del resultado Alfa Crombach:**

0,53 a menos	confiabilidad nula
0,54 a 0,59	confiabilidad baja
0,60 a 0,65	confiable
0,66 a 0,71	muy confiable
0,72 a 0,99	excelente confiabilidad
1,0	confiabilidad perfecta

Nota: (Marroquín, 2013)

Siendo esto así y al haberse obtenido como confiabilidad del instrumento el puntaje de 0.721, se tiene que de acuerdo a Marroquín (2013) y su baremo, se encuentra en un nivel de Excelente Confiabilidad.

Por otro lado, los valores establecidos para la medir la presencia de las conductas observadas en la ficha de observación fue en base a las categorías “aceptable”, “deficiente”, “regular”, “bueno” y “excelente” a las mismas que se les asignó puntaje que va desde 1 a 5 puntos, de ser el caso que se encuentre en una situación óptima el puntaje máximo de 100 puntos, y para fines descriptivos se establece los siguientes niveles:

**Tabla 8: Tabla de equivalencia de valores**

Niveles	Baremo
Inicio (1)	0-25
Proceso (2)	26-50
Logrado (3)	51-75
Logro destacado (4)	76-100

### 3.6. Técnica de procesamiento de datos

De acuerdo con el enfoque de investigación utilizado, el enfoque cuantitativo, se utilizó se realizó el siguiente trabajo:

Una vez realizado el proyecto de investigación, se validó los instrumentos de investigación y se procedió a la aplicación del pre test, mediante el cual se realizó el recojo de información. Una vez levantado el diagnóstico sobre el estado de las habilidades comunicativas se comenzó con la aplicación de 10 sesiones de clase donde se aplicó la estrategia de Juego de Roles, finalmente se aplicó el post test.



Toda la información y datos recogidos en las etapas descritas se aplicó la técnica Estadística descriptiva, con la cual se realizaron tablas y gráficas con el software SPSS lo que permitirá organizar la información de mejor manera, de este modo se podrán elaborar las frecuencias, medias y porcentajes de acuerdo con los datos recogidos, su posterior análisis se basa en la descripción y análisis. En base a la cual se redacta las conclusiones y recomendaciones.

### **3.7. Aspectos éticos**

En el proceso investigativo y trabajo de campo se ha respetado totalmente los principios éticos establecidos en la Guía para la elaboración del proyecto e informe de investigación de tal modo son:

**Respeto a la dignidad del ser humano:** Durante toda la investigación el principal fin fue el respeto a la persona humana, específicamente de los menores implicados, con quienes se respetó su identidad, procedencia cultural y creencias. Asimismo, se respetó sus demás derechos fundamentales.

**Autonomía de su voluntad:** Los involucrados en el proceso de investigación participaron de forma libre, desde el inicio de cada sesión fueron informados de los objetivos perseguidos, asimismo, los padres de familia tenían conocimiento del trabajo realizado con sus menores hijos y así como la docente y directivos mostraron su conformidad, así como su aceptación.

**Protección de sus datos – privacidad y confiabilidad:** Los datos recogidos durante el trabajo de investigación fueron manejados con completa confidencialidad y únicamente con fines de generación de información y conocimiento.

**Preservación del medio ambiente:** Todo trabajo de investigación respeta el medio ambiente, el trabajo presente no fue exento de este, pues se tomaron todas las medidas para interactuar amigablemente con el entorno y el ecosistema.

## ASPECTOS ADMINISTRATIVO

### A. Asignación de recursos

#### a. Recursos humanos

Se utilizó lo siguiente:

- Dos Tesistas.
- Asesor para tesis
- Contribuir para el procesamiento de datos.
- Contribuir para la obtención de datos.

#### b. Recursos materiales

Los materiales usados fueron:

- Computador
- Escritorio.
- Impresión y folletos
- Libros
- Credencial de biblioteca.

#### c. Recursos de bienes

El presente trabajo de investigación se desarrollará con los siguientes bienes:

- 1 laptop.
- Adquisición de textos especializados.
- Adquisición de revistas.





## B. Presupuesto

<b>RUBRO</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
<b>RECURSOS HUMANOS</b>		<b>1,000.00</b>
<i>Investigadores</i>	1	-
<i>Asesor</i>	1	-
<i>Colaborador</i>	1	500
<i>Estadista</i>	1	500
<b>BIENES</b>		<b>119.00</b>
<i>Laptop</i>		-
<i>Escritorios</i>		-
<i>Material de escritorio</i>		
<i>Papel bond</i>	2 millares	50.00
<i>Lapiceros</i>	4	4.00
<i>Lápices</i>	2	2.00
<i>Resaltador</i>	2	3.00
<i>Material de impresión</i>	200 hojas	20.00
<i>Libros</i>	2	40.00
<b>SERVICIOS</b>		<b>704.50</b>
<i>Viáticos</i>	20 días	200.00
<i>Tiños e impresiones</i>	1800 hojas	100.00
<i>Copias y anillados</i>	1/2 millar	50.00
<i>Alquiler de internet</i>	360 horas	310.00
<i>Alquiler de proyector multimedia</i>	2 horas	40.00
<i>Quemado de CDs</i>	3	4.50
<b>TOTAL</b>		<b>1,823.50</b>

**Financiamiento.** El presente proyecto de investigación es autofinanciado por las mismas investigadoras.



### 3.8. Control y evaluación del proyecto.

Para el desarrollo del trabajo de investigación estarán conformados por: el asesor de tesis, el jefe de la unidad de investigación, el jefe de la unidad académica, y las dos investigadoras.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Aguinaga, S. (2015). *Relación entre el juego de roles y el desarrollo de la asertividad en la asignatura de ventas y atención al cliente*. Universidad San Martín de Porres.
- Álvarez de Zayas, C., & González Agudelo, E. M. (2003). *La didáctica: Un proceso consciente de enseñanza y aprendizaje*. Antioquia: Universidad de Antioquia.
- Álvarez de Zayas, C., & González, E. (1998). *La Didáctica: un proceso consciente de enseñanza y aprendizaje*. Cintex (7).
- AMEI. (2021). *¿Que es el juego de roles?* <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>
- Arias, G. (2017). *El juego de roles en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 255 urbanización Chanu Chanu de Puno*.
- Benavides, V., & Flores, P. (2019). *La importancia de las emociones para la neurodidáctica*. Wimb Lu}.
- Bosque-Rodríguez. (1998). *Investigación elemental*. Trillas.
- Botero, J. (2011). *Propuesta de un Juego de Rol para evaluar la competencia del Liderazgo basado en el método de desarrollo de Habilidades Gerenciales*. Universidad de Colombia.
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Editores Siglo XXI.
- Caballo, V. (2007). *Manual de Evaluación y Entrenamiento de las Habilidades Sociales*.
- Cáceres, N. (2012). *Juego de Roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencias en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos*. Universidad San Martín de Porres.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis de licenciatura en Educación*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Carrillo, G. (2019). *Programa jugando y aprendiendo habilidades sociales*. Educrea.
- Combs, C., & Slaby, F. (1993). *Programa de Desarrollo de Habilidades Sociales*. Ediciones universitarias.
- Cornejo - Chavez. (2021). *La educación emocional: paradojas, peligros y oportunidades*. Revista saberes educativos.
- Dongil Collado, E., & Cano Vindel, A. (2014). *Habilidades Sociales*.
- Elario, Y., & Quispe, G. (2020). *Juegos recreativos y su relación con habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I. E. Los Patriotas – Cusco 2019*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

- Gigliotti. (2005). *Creative Dramatic Play in the Kindergarten Classroom: We All Love To Play!* Pennstate: College of Education. <https://ed.psu.edu/pds/teacher-inquiry/2005/gigliottig2005.pdf>.
- Goldstein, A. (1980). *Habilidades sociales y autocontrol en la Adolescencia*. Martinez Roca.
- Gonzales, C., & Solovieva, Y. (2009). *La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares*.
- Gonzales, C., Ampudia, A., & Guevara, Y. (2012). *Programa de intervención para el desarrollo de las habilidades sociales institucionalizados*. Universidad de Colombia.
- Guzmán, K. (2019). *A plicacion de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando titeres para mejorar la expresion oral en niños de 5 años*. Universidad de Pucallpa.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metología de investigación*. Mc GRaw.
- Herrera, M. (2007). *Métodos de investigación "Un enfoque dinámico y creativo"*. Esfinge.
- Lases, A. (2009). *Metodología de la investigación un nuevo enfoque*. CIDL.
- López, E. (2016). *Entorno al concepto de competencia: Un análisis de fuentes*. Profesorado.
- Marciel, M. (2019). *El juego de roles para niños*. Guia infantil.com.
- Marroquín, R. (2013). *Confiabilidad y Validez de Instrumentos de investigación*. Confiabilidad y Validez de Instrumentos de investigación.
- MIENDU. (2007). *Proyecto educativo nacional 2007-2010 : balance y recomendaciones*.
- MINEDU. (2020). *Ejemplos de situaciones: Comunicación para la evaluación* .
- MINEDU. (2022). *Manual de Orientaciones para el Desarrollo*.
- MINSA. (2005). *Manual de habilidades sociales en adolescentes escolares*.
- Monjas, C. (2000). *Habilidades en el currículo*. Ministerio de Educación España.
- Monjas, I. (2010). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS)*.  
Obtenido de: <https://www.editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478692330.pdf>.
- Mundaca, G. (2018). *Talleres de juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años de la institución educativa Inicial N° 221"Virgen del Camino" Tranca Sasape*. Universidad Nacional de Chimbote.
- Navarro, R. (2013). *El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo*. Revista electrónica iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambios en educación.
- Organizacion de las Naciones Unidas. (2021). *Oficina de Las Naciones Unidas contra la droga y el delito*. <https://www.unodc.org/unodc/es/listen-first/success-stories/2022/january/education-and-social-and-emotional-skill-development-prevents-substance-use-says-uns-office-on-drugs-and-crime.html>



- Peralta, A. (2017). *El juego de roles para niños*. <https://eresmama.com/los-juegos-de-rol-para-ninos>.
- Polo - Acosta, C., Rodríguez, M., Gutiérrez, O., Pertuz, C., Guette, R., Polo-Palacin, A., & Padilla, R. (2018). *Juego de Roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia*. Cultura, Educación y Sociedad.
- Quicios, B. (2017). *El juego de roles. Ser padres*. El juego de roles. Ser padres. <https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-rae>.
- RAE. (2001). Diccionario de la lengua española. Obtenido de: <https://www.rae.es/drae2001/convivir>.
- Real Academia de la Lengua Española. (1991). *Diccionario de la Academia de la Lengua Española*.
- Reza, F. (1997). *Ciencia, metodología e investigación*. Alhambra.
- Roca, E. (2014). *CÓMO MEJORAR TUS HABILIDADES SOCIALES*.
- Rodríguez, M., & Valdiviezo, S. (2017). *Programa integral de juego de roles para el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de edad del nivel inicial N° 1750 del distrito y provincia de Otuzco región de la Libertad*.
- Saldaña, C., & Reátegui, S. (2017). *El rol de las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo : el aprendizaje basado en proyectos*. Universidad Católica del Perú.
- Salter, A. (1949). *Terapia de reflejo condicionado*.
- Samper, A. &. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica*. Maestría en Educación-Modalidad virtual: Corporación Universidad de la Costa.
- Sanz, A. (2021). *Desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos del mundo: Propuesta de Intervención*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/47326/TFG-B.%201626.pdf?sequence=1>
- Sevillano, M. (2004). *Estrategias Innovadoras Para Una Enseñanza De*. Pearson.
- Sinchi, T. (2017). *Aplicación de "Juego de Roles" para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños de 5 años de la Institución educativa Nro 681 "Niño Salvador" de Pucyura – Anta Cusco*. IESP Santa Rosa.
- Thorndike, E. (1920). *Inteligencia Social*. Universidad Autónoma de Madrid.
- Tomás, A. (1995). *Manual de Calificación y diagnóstico de la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein*.
- UNESCO. (2020). *Visión y marco de los Futuros de la educación*.
- Wood, R., & Kazdin, A. (1987). *Las habilidades sociales en la infancia*. Martínez Roca.

- Xus, M. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. Comunicación, Lenguaje y Educación.
- Yupanqui, J. (2018). *El juego de roles y la timidez en estudiantes de 3ro de secundaria de la IE Nuestra Señora del Carmen de Yanatile, provincia de Calca-Cusco*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.
- Yupanqui, J. (2018). *El juego de roles y la timidez en estudiantes de 3ro de secundaria de la IE Nuestra Señora del Carmen de Yanatile, provinvia de Calca-Cusco* . Cusco: Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.



## Anexos



## MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿De qué manera el juego de roles incide en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría N° 21 – Cusco 2022?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>a) ¿De qué manera las habilidades sociales iniciales inciden en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022?</p> <p>b) ¿De qué manera las habilidades sociales superiores inciden en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría N° 21 – Cusco, 2022?</p> <p>c) ¿De qué manera las habilidades sociales emocionales inciden en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría N° 21 – Cusco, 2022?</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar de qué forma el juego de roles incide en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco 2022</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>a) Determinar de qué manera las habilidades sociales iniciales inciden en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022</p> <p>b) Determinar de qué manera las habilidades superiores inciden en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022</p> <p>c) Determinar de qué manera las habilidades sociales emocionales inciden en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>El juego de roles incide positivamente en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la I.E. Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría N° 21, Cusco-2022</p> <p><b>Hipótesis específica</b></p> <p>a) las habilidades sociales iniciales inciden positivamente en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022</p> <p>b) las habilidades superiores inciden positivamente en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022</p> <p>c) las habilidades sociales emocionales inciden positivamente en el juego de roles en estudiantes de 5 años de la I.E. “Nuestra Señora del Rosario Fe y Alegría” N° 21 – Cusco, 2022</p>	<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>Juego de roles</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Juego de roles con el uso de objetos</li> <li>•juego de roles con resolución de problemas</li> <li>•Juegos de roles para socializar</li> <li>•Juego de roles para identificar responsables</li> <li>•Juego de roles para el desarrollo de valores</li> <li>•Juego de roles para reconocer las emociones de otros</li> <li>•Juego de roles para identificar las propias emociones</li> <li>•Juego de roles para controlar la ira</li> <li>•Juego de roles para desarrollar la empatía</li> <li>•Juego de roles para identificar su desarrollo personal</li> </ul> <p><b>Variable Dependiente:</b></p> <p>Habilidades sociales</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Habilidades sociales iniciales</li> <li>•Habilidades sociales superiores</li> <li>•Habilidades sociales emocionales</li> </ul>	<p><b>Nivel de Investigación:</b></p> <p>Descriptivo Explicativo</p> <p><b>Diseño de Investigación:</b></p> <p>Pre experimental en un grupo de trabajo con pre test y post test</p> <p><b>Técnicas</b></p> <p>Para Acopio de datos: Observación y fichas</p> <p><b>Instrumentos de Recolección de datos:</b></p> <p>Ficha de observación</p> <p><b>Para el Procesamiento de Datos:</b></p> <p>Codificación y tabulación de datos.</p> <p><b>Para el Análisis e Interpretación de Datos:</b></p> <p>Estadística descriptiva e inferencial para cada variable</p> <p><b>Para la Presentación de Datos:</b></p> <p>Cuadros, tablas estadísticas y gráficos</p> <p><b>Población:</b></p> <p>(N): 78</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>(N): 26</p>

### Matriz de Instrumento

V.	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
V. Independiente Juego de roles	Juego de roles con el uso de objetos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende la información explicada en el caso</li> <li>- Organizan la participación grupal</li> <li>- Crean una historia donde se asignan los roles</li> <li>- Asume el rol y se identifica con el</li> <li>- Maneja adecuadamente los elementos lingüísticos</li> <li>- Maneja adecuadamente los elementos kinésicos</li> <li>- Maneja adecuadamente los elementos paralingüísticos</li> <li>- Maneja adecuadamente los elementos proxémicos.</li> <li>- El rol que desempeña es organizado y secuencial</li> <li>- Transmite el objetivo del juego de rol</li> <li>- Comprende la intención del rol</li> </ul>	Desarrollo de sesiones y/o talleres de aprendizaje – FICHA DE OBSERVACIÓN.	*Población (N): 78 *Muestra (N): 26 * Nivel de Investigación  * Descriptivo Explicativo  *Diseño de Investigación: Pre experimental en un grupo de trabajo con pre test y post test  * Técnicas  1. Para Acopio de datos: Observación y fichas  2. Instrumentos de Recolección de datos: Ficha de observación  3. Para el Procesamiento de Datos: Codificación y tabulación de datos.  4. Para el Análisis Interpretación de Datos: Estadística descriptiva e inferencial para cada variable 5. Para la Presentación de Datos: Cuadros, tablas estadísticas y gráficos 6. Informe Final
	juego de roles con resolución de problemas			
	Juegos de roles para socializar			
	Juego de roles para identificar responsables			
	Juego de roles para el desarrollo de valores			
	Juego de roles para reconocer las emociones de otros			
	Juego de roles para identificar las propias emociones			
	Juego de roles para controlar la ira			
	Juego de roles para desarrollar la empatía			
	Juego de roles para identificar su desarrollo personal			
V. Dependiente Habilidades sociales	Habilidades sociales iniciales (Ítem: 1 al 7).	1. Presta atención a la persona que le habla. 2. Escucha y comprende las indicaciones que se le da. 3. Agradece cuando alguien le hace un favor o le facilita algo. 4. Hace amigos de su edad fácilmente. 5. Demuestra amabilidad con todas las personas de su entorno. 6. Ayuda a cualquier niño o persona que necesite de su ayuda. 7. Reconoce cuando se equivoca y pide disculpa de ser necesario.	Ficha de observación	
	Habilidades sociales superiores (Ítem: 8 al 13).	8. Pide ayuda cuando lo necesita ya sea frente a un problema o haga algo que no puede hacer. 9. Propone soluciones a los problemas que se le plantea. 10. Analiza con calma el problema que se le plantea. 11. Pide aclaraciones cuando no entendió algo. 12. Afronta los problemas con calma. 13. Asume con tranquilidad sus responsabilidades y tareas.		
	Habilidades sociales emocionales (Ítem: 14 al 20).	14. Expresa sus emociones. 15. Comprende las emociones de las personas que le rodean. 16. Demuestra interés por la situación emocional de los demás. 17. Controla la ira cuando algo no le gusta. 18. Demuestra empatía a través de diferentes acciones con sus compañeros ante alguna situación difícil. 19. Manifiesta su disconformidad con los hechos. 20. Busca soluciones sin agredir a los demás.		



*Instrumentos de investigación*

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
 PEDAGÓGICO PÚBLICO "SANTA ROSA" -  
 CUSCO**

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LAS HABILIDADES  
 SOCIALES**

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

AULA: \_\_\_\_\_ EDAD: \_\_\_\_\_

Indicadores	En inicio 1	En proceso 2	Logrado 3	Logro destacado 4
<b>Habilidades sociales iniciales (Ítem: 1 al 7)</b>				
1. Presta atención a la persona que le habla.				
2. Escucha y comprende las indicaciones que se le da.				
3. Agradece cuando alguien le hace un favor o le facilita algo				
4. Hace amigos de su edad fácilmente.				
5. Demuestra amabilidad con todas las personas de su entorno.				
6. Ayuda a cualquier niño o persona que necesite de su ayuda				
7. Reconoce cuando se equivocó y pide disculpa de ser necesario				
<b>Habilidades sociales superiores (Ítem: 8 al 13)</b>				
8. Pide ayuda cuando lo necesita ya sea frente a un problema o a algo que no puede hacer				
9. Propone soluciones a los problemas que se le plantea				
10. Analiza con calma el problema que se le plantee				
11. Pide aclaraciones cuando no entendió algo				
12. Afronta los problemas con calma.				
13. Asume con tranquilidad sus responsabilidades y tareas				
<b>Habilidades sociales emocionales (Ítem: 14 al 20)</b>				
14. Expresa sus emociones.				
15. Comprende las emociones de las personas que le rodean				
16. Demuestra interés por las emociones de los demás.				
17. Controla la ira cuando algo no le gusta.				
18. Demuestra empatía a través de diferentes acciones con sus compañeros ante alguna situación difícil.				
19. Manifiesta su disconformidad con los hechos.				
20. Busca soluciones sin agredir a los demás.				

Validación de instrumentos

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

.....

I. INFORMACIÓN DEL INSTRUMENTO

1.1. Nombre del instrumento: .....Ficha de observación, seguimiento, según corresponda.....

1.2. Autor o autores del instrumento:

.....

II. INFORMACIÓN DEL EXPERTO

2.1. Nombres y apellidos:

.....

2.2. Título profesional:

.....

2.3. Grado Académico:

.....

2.4. Especialización o experiencia:

.....

2.5. Cargo actual:

.....

2.6. Institución donde labora:

.....

2.7. Dirección domiciliaria:

.....

2.8. Lugar y fecha: .....Teléfono móvil:

.....

III. INDICACIONES

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del instrumento anexo, marque con una X en la casilla que considere conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional indicando si cuenta o no con los requisitos mínimos, en cuanto a:

- **Pertinencia:** El grado de correspondencia entre el enunciado del ítem y lo que se pretende medir.
- **Claridad conceptual:** Hasta qué punto el enunciado del ítem no genera confusión o contradicción.
- **Objetividad:** Está expresado en conductas observables
- **Redacción:** Si la sintaxis, ortografía y las terminologías utilizadas son apropiadas.
- **Escala y codificación:** Si la escala empleada en cada ítem es apropiada y la misma ha sido debidamente codificada.
- **Formato.** La forma como se presentan los ítems y el instrumento en general.
- **Organización:** Existe una organización lógica.
- **Consistencia:** Basado en aspectos teóricos científicos
- **Metodología:** La estrategia responde al propósito del diagnóstico.

La escala de evaluación es:

1. Inaceptable	2. Deficiente	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
----------------	---------------	------------	----------	--------------

**IV. ÍTEMS**

N°	Ítems	ESCALA					Observación por ítem
		1	2	3	4	5	
Dimensión1: Estratégicas							
01	Aprovecha las oportunidades y factores externos que influyen en la competitividad de la institución.						
02	Administra los recursos institucionales de manera eficaz para el logro de los objetivos.						
Dimensión2: Eficacia personal							
03							
04							
....							

Observaciones adicionales:

.....

.....

.....

.....

.....

Dictamen: Autorizo aplicación del instrumento ( ) No autorizo aplicación del instrumento ( )

Apellidos y Nombres:.....  
 DNI N° .....