



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN"

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO

“Juegos de roles para desarrollar habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la IE. N° 00872 “Oscar Rengifo Hidalgo” – Moyobamba, 2023”

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS:

ARÉVALO IGNACIO, Gabriela
<https://orcid.org/0009-0001-8150-9719>

VILLACORTA ROJAS, Giuliana
<https://orcid.org/0009-0009-3221-7603>

ASESOR:

Prof. Wagner Piña Ruíz
<https://orcid.org/0009-0003-5106-651X>

Línea de investigación:
Pedagogía y didáctica en educación inicial

MOYOBAMBA – SAN MARTÍN - PERÚ

2025

Gabriela Arévalo

Tesis. Juegos de roles para desarrollar habilidades sociales básicas en niños. ARÉVALO IGNACIO, Gabriela y VILLACORT...

 Revisiones 2026 - FID y PPD

 Revisiones Turnitin

 evagjsm

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3524564080

Fecha de entrega

1 abr 2026, 10:52 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

1 abr 2026, 10:56 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

Tesis_Juegos_de_rol..._desarrollar_habilidades_sociales_básicas_en_niños._ARÉVALO_IGNAC....pdf

Tamaño del archivo

1.2 MB

47 páginas

11.352 palabras

60.383 caracteres

10% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	6%
2	Internet	tesis.unsm.edu.pe	1%
3	Internet	repositorio.undar.edu.pe	<1%
4	Internet	idoc.pub	<1%
5	Internet	repository.javeriana.edu.co	<1%
6	Internet	www.cienciayeducacion.com	<1%
7	Internet	es.slideshare.net	<1%
8	Internet	hdl.handle.net	<1%

PÁGINA DE JURADO Y ASESOR

Presidente del jurado

Secretario del jurado

Vocal del jurado

Prof. Wagner Piña Ruiz
Asesor

DEDICATORIA

A Dios, por su guía y fortaleza en cada paso. A mis padres, Roldan y María, por su amor incondicional, esfuerzo y sacrificio. Gracias por enseñarme a no rendirme, por buscar siempre la manera de cumplir mis sueños. Todo lo que soy es gracias ustedes. A mi hermano Joy, por su amor infinito y apoyo incondicional, a mi Luchita, por siempre acompañarme en mis noches de desvelo, y a toda mi familia que me motivaron a seguir adelante. Hoy culmino esta etapa con orgullo y gratitud, sabiendo que este logro no es solo mío, sino también de todos aquellos que estuvieron a mi lado en cada paso del camino.

Gabriela

A Dios, a mi madre, esposo e hijos, por motivarme a seguir adelante, por brindarme su apoyo moral en las noches de investigación y darme la fuerza necesaria para culminar la meta trazada. y, finalmente, a los que creyeron en mí, con su actitud lograron que tomara más impulso.

Giuliana

AGRADECIMIENTO

A todas las personas que han contribuido de alguna manera a la realización de esta tesis. Su apoyo, orientación y aliento han sido fundamentales para nosotras.

Las autoras

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo de determinar la aplicación de los juegos de roles para desarrollar habilidades sociales básicas de niños de 5 años. Se utilizó el enfoque cuantitativo, es una investigación aplicada y con diseño cuasi- experimental. La muestra estuvo conformada por 23 niños de la sección “Caracolitos” (Grupo experimental) y 24 niños de la sección “Hormiguitas” (Grupo control). Las técnicas utilizadas fueron la observación, fichaje y la evaluación y como instrumentos la guía de observación, fichas textuales y bibliográficas, test (pretest y posttest), que permitieron evaluar la socialización. El resultado del pretest evidencia que el 100.0% de los niños estaba iniciando el desarrollo la socialización. Sin embargo, en el posttest se constató que el 78.3% mejoró habilidades sociales obteniendo el logro esperado y el 21.7% logro destacado. Por tanto, se concluye que los juegos de roles desarrollan habilidades básicas sociales en niños de 5 años de la IE. N° 00872 “Oscar Rengifo Hidalgo”

Palabras clave: Juegos de roles, habilidades sociales básicas, educación inicial.

ABSTRAC

This research aimed to test the effect of role-playing on the development of basic social skills in 5-year-old children. It used a quantitative approach, is an applied research approach, and a quasi-experimental design. The sample consisted of 23 children from the "Caracolitos" section (experimental group) and 24 children from the "Hormiguitas" section (control group). The techniques used were observation, recording, and evaluation. Instruments included an observation guide, textual and bibliographical records, and tests (pre- and post-tests) that allowed for the assessment of socialization. The results of the pre-test show that 100.0% of the children were beginning to develop socialization. However, the post-test showed that 78.3% improved their socialization, achieving the expected achievement and 21.7% an outstanding achievement. Therefore, it is concluded that role-playing develops basic social skills in 5-year-old children at the EI. No. 00872 "Óscar Rengifo Hidalgo"

Keywords: Role-playing games, social skills, early childhood education.

ÍNDICE GENERAL

PÁGINA DE JURADO Y ASESOR	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRAC.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	x
INTRODUCCIÓN	xi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización del problema.....	13
1.2. Formulación del problema.....	14
1.2.1 Problema general	14
1.2.2 Problemas específicos.....	14
1.3. Formulación de objetivos	15
1.3.1 Objetivo general	15
1.3.2 Objetivos específicos	15
1.4. Justificación del estudio.	15
1.5. Delimitación y limitaciones.	16
1.5.1. Delimitación	16
1.5.2. Limitaciones	16

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de estudio	17
2.2 Bases teóricas	20
2.2.1 Juegos de roles.....	20
2.2.1.1 Definición de juegos de roles	20
2.2.1.2 Teorías en relación a los juegos de roles	20
2.2.1.3 Características de los juegos de roles	22
2.2.1.4 Importancia de los juegos de roles.....	23
2.2.1.5 Enfoque del juego de roles	24
2.2.1.6 Dimensiones de los juegos recreativos.....	24

2.2.2 Habilidades sociales	25
2.2.2.1 Concepto de habilidades sociales	25
2.2.2.2 Teorías en relación a las habilidades sosciales básicas	26
2.2.2.3 Características de la socialización	27
2.2.2.4 Beneficios de las habilidades sociales básicas en la los niños	27
2.2.2.5 El desarrollo de las habilidades sociales básicas de 3 a 5 años	28
2.2.2.6 Dimensiones de las habilidades sociales básicas.....	29
2.3 Hipótesis.....	30
2.4 Definición de variables	30
2.5 Operacionalización de variables.....	32
2.6 Definición de términos.....	34
2.6.1 Autoestima.....	34
2.6.2 Desarrollo de habilidades.....	34
2.6.3 Habilidad.	34
2.6.4 Habilidades sociales básicas.....	34
2.6.5 Juego.....	34
2.6.6 Motivación.....	34
2.6.7 Nivel de desarrollo	34
2.6.8 Rutina.....	35

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de la investigación.....	36
3.2 Tipo de investigación	36
3.3 Diseño de la investigación	36
3.4 Métodos utilizados	37
3.5 Población de estudio	38
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	38
3.6.1 Técnicas de recolección de datos.	38
3.6.2 Instrumentos de recolección de datos.....	39
3.7 Técnicas de procesamiento e interpretación de datos	39

CAPÍTULO IV	
PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	
4.1	Validez y Confiabilidad del instrumento 41
4.1.1	Validez del instrumento 41
4.1.2	Confiabilidad del instrumento 42
4.2	Presentación y análisis de los resultados 42
4.2.1	Procesamiento e Interpretación de datos 42
4.2.1.1	Resultados del pretest..... 42
4.2.1.2	Resultados del pos test..... 45
Conclusiones 54	
Sugerencias 56	
Referencias bibliográficas 57	
Anexos 62	

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población de estudio	38
Tabla 2 Validez de contenido por juicio de expertos	41
Tabla 3 Nivel de confiabilidad del instrumento según Alfa de Cronbach.	42
Tabla 4 Resultados del pretest sobre habilidades sociales – grupo control vs experimental.	43
Tabla 5 Análisis de variabilidad de los resultados del pretest	44
Tabla 6 Resultados del postest sobre habilidades sociales básicas – Grupo Control.....	46
Tabla 7 Resultados del postest sobre habilidades sociales básicas– Grupo Experimental	47
Tabla 8 Análisis de variabilidad de los resultados del postest.	49
Tabla 9 Prueba de normalidad de datos – postest	50
Tabla 10 Contraste de hipótesis con la prueba U de Mann-Whitney.....	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados del pretest sobre habilidades sociales básicas - grupo control vs experimental.....	43
Figura 2 Resultados del pos test sobre habilidades sociales básicas – Grupo control	46
Figura 3 Resultados del postest sobre habilidades sociales básicas – Grupo Experimental	47

INTRODUCCIÓN

El juego de roles y las habilidades sociales básicas son componentes fundamentales dentro del proceso educativo en la etapa de educación inicial, ya que ambos contribuyen significativamente al desarrollo integral de los niños. El juego de roles se define como una estrategia didáctica basada en la representación de personajes o situaciones de la vida cotidiana, permitiendo que los niños asuman distintos papeles como médicos, maestros, comerciantes o padres de familia para explorar su entorno social y comprender las normas que regulan la convivencia. A través de esta metodología lúdica, los niños expresan emociones, fortalecen su lenguaje, desarrollan la empatía y aprenden a respetar turnos, reglas y puntos de vista ajenos, lo que estimula su desarrollo socioemocional y cognitivo.

Por otro lado, las habilidades sociales básicas se entienden como un conjunto de conductas y capacidades que facilitan la interacción positiva con los demás, tales como la comunicación asertiva, la cooperación, la resolución pacífica de conflictos, el autocontrol y la empatía. Estas habilidades no son innatas, sino que se aprenden y fortalecen a través de experiencias significativas, especialmente en contextos de juego, donde los niños tienen la oportunidad de practicar la convivencia, compartir, escuchar y tomar decisiones conjuntas.

En este contexto, la investigación titulada “Juegos de roles para desarrollar habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la IE N.º 00872 ‘Óscar Rengifo Hidalgo’ – Moyobamba, 2023” es demostrar el nivel de eficacia de los juegos de roles para desarrollar habilidades, ya que este tipo de estrategia lúdico-pedagógica permite que los niños aprendan de manera activa, participativa y significativa; porque parte del supuesto de que el juego de roles no solo motiva y divierte, sino que también constituye un medio eficaz para fomentar valores, mejorar la expresión oral y fortalecer la identidad y autonomía infantil. De esta manera, el estudio pretende aportar evidencias pedagógicas que respalden la incorporación sistemática del juego de roles en las aulas del nivel inicial, en coherencia con el enfoque por competencias del Currículo Nacional de Educación Básica del Perú, que promueve el desarrollo integral de los niños a través del juego, la interacción y la exploración activa del entorno.

Este informe de investigación se ha organizado en cuatro capítulos:

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema. Abarca la caracterización del problema, la formulación precisa del mismo, el establecimiento de los objetivos, la justificación del estudio, así como las delimitaciones y limitaciones del estudio.

CAPÍTULO II: Marco teórico y conceptual. Contiene el marco teórico y conceptual, allí están los antecedentes del estudio, las bases teóricas, la definición de los términos.

CAPÍTULO III: Metodología de la investigación. Comprende el enfoque, tipo y diseño de la investigación; métodos utilizados, población de estudio, las técnicas, los instrumentos y las técnicas de procesamiento de datos.

CAPÍTULO IV: Presentación y discusión de datos. Aquí se muestra la validez y confiabilidad del instrumento, presentación y análisis de los resultados.

Finalmente, las conclusiones, sugerencias y anexos.

Las autoras

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización del problema

A nivel internacional, diversos estudios realizados en países de la región, como Ecuador, han evidenciado que las habilidades sociales básicas en los niños en edad preescolar presentan notorias deficiencias. Por ejemplo, el estudio de Cárdenas et al. (2021) revela que el 75% de los niños ecuatorianos de tres a cinco años presenta dificultades para interactuar y cooperar con sus compañeros, además de mostrar dependencia social. Algunos de ellos tienden a aislarse, se inhiben al hablar o participar, experimentan ansiedad, sienten inseguridad y muestran comportamientos egoístas. Así mismo, identificó que estos niños enfrentan frustraciones en actividades socioeducativas y evitan expresar sus pensamientos y emociones debido a problemas de conducta.

A nivel nacional, el Proyecto Educativo Nacional (PEN) sostiene que la calidad de la educación se refleja en las actitudes y comportamientos de los infantes en su entorno de desarrollo. Sin embargo, es necesario seguir buscando estrategias y métodos variados para mejorar la educación en diferentes contextos, ya que las investigaciones nacionales muestran niveles bajos en el desarrollo de habilidades sociales básicas. Por ejemplo, el estudio de Kcacha y Rojas (2021), encontró que el 82.4% de los niños de cuatro años son pasivos en actividades comunicativas, limitándose a compartir sus experiencias, inhibiéndose al expresar sus pensamientos y reprimiendo sus emociones. Asimismo, el estudio de Peña (2022) evidenció que muchos niños tienen déficits en sus habilidades sociales, presentan actitudes inapropiadas para compartir con los demás, no reconocen sus fallos en situaciones de conflicto y carecen de la capacidad para resolver problemas en el aula. Algunos aún dependen de sus padres y enfrentan dificultades para comunicarse con sus compañeros.

A nivel regional realizaron una investigación situada en el Centro Poblado de Nueva Santa Cruz; Vargas (2023) menciona que los infantes enfrentan diversas dificultades que afectan el desarrollo de sus estudiantes. Muchos alumnos presentan dificultades en la capacidad de escucha, lo que limita su aprendizaje y comprensión. Por otro lado, la timidez y el nerviosismo al expresarse oralmente ante sus compañeros dificultan su participación activa en el aula, afectando su confianza y habilidades sociales. Estas condiciones reflejan la necesidad urgente de implementar estrategias que aborden tanto la salud como el desarrollo emocional y comunicativo de los estudiantes.

Los niños de la IE. N°00872 enfrentan dificultades para integrarse a grupos, mostrando inseguridad en la realización de actividades y en la toma de decisiones. Además, evitan el contacto visual al hablar, no practican normas de convivencia ni expresan gratitud o disculpas cuando es necesario. Su falta de disposición para compartir, colaborar o ayudar a otros refleja una actitud distante, afectando su interacción social y su respeto hacia los compañeros.

Ante esta realidad, surge la necesidad de comprobar si los juegos de roles desarrollan habilidades sociales básicas en los niños de 5 años.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera la aplicación de los juegos de roles desarrolla las habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la I. E. N° 00872 "Oscar Rengifo Hidalgo"?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de habilidades sociales básicas de niños de 5 años de la I. E. N° 00872 "Oscar Rengifo Hidalgo", antes y después de tratamiento experimental?
- ¿De qué forma los juegos de roles desarrollan las habilidades sociales básicas de niños de 5 años de la I.E N° 00872 "Oscar Rengifo Hidalgo"?
- ¿Cuál es el nivel de eficacia estadísticamente de los juegos de roles para desarrollar habilidades sociales básicas de niños de 5 años de la I. E. N° 00872 "Oscar Rengifo Hidalgo"?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la aplicación de los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la I. E. N° 00872 “Oscar Rengifo Hidalgo”

1.3.2 Objetivos específicos

- Evaluar el nivel de habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la I. E. N° 00872 “Oscar Rengifo Hidalgo”, antes y después de tratamiento experimental.
- Aplicar los juegos de roles para desarrollar habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la I.E N° 00872 “Oscar Rengifo Hidalgo”.
- Demostrar el nivel de eficacia estadísticamente de los juegos de roles para desarrollar habilidades sociales básicas de niños de 5 años de la I. E. N° 00872 “Oscar Rengifo Hidalgo”

1.4. Justificación del estudio.

Se realizó por las siguientes razones:

- a) **Justificación teórica.** La presente investigación nos permitió dar a conocer a la comunidad educativa la importancia de los juegos de roles para mejorar habilidades sociales básicas de los infantes de la I.E.I N°00872. Al mismo tiempo, se justifica teóricamente porque proporcionó un aporte tanto conceptual como práctico de los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas. Además, servirá como antecedente para nuevas investigaciones.
- b) **Justificación metodológica.** El estudio proporciona datos a las educadoras del nivel inicial acerca de las tácticas a emplear para fomentar las habilidades sociales básicas de los niños de 5 años, permitiéndoles emplear en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje en diversas áreas, teniendo en cuenta que el juego es una táctica innovadora que fomenta la actividad constante de los niños.
- c) **Justificación práctica.** Esta investigación se realizó mediante el desarrollo sesiones de aprendizaje de los juegos de roles para desarrollar habilidades sociales básicas de

los niños mejorando sus niveles como un medio para alcanzar mejores logros de aprendizaje del nivel inicial. Esta investigación sirve como aporte teórico práctica a las ciencias de la educación.

d) Justificación social. En el contexto social, la investigación favorece a todos los actores educativos, especialmente a los niños, dado que mediante diversos juegos lúdicos fomentan habilidades sociales básicas. Simultáneamente, se respalda ya que el juego fomenta el aprendizaje de los niños al estimular la ampliación del área de crecimiento infantil del niño. El juego sitúa la enseñanza en un contexto y promueve en los niños el aprendizaje y los contenidos necesarios para el juego.

1.5. Delimitación y limitaciones.

1.5.1. Delimitación

La investigación se realizó en la I.E. N° 00872 “Oscar Rengifo” en el año 2023 por un tiempo de 9 meses, teniendo como población objetiva a los niños de 5 años.

1.5.2. Limitaciones

Se tuvieron las siguientes restricciones:

- Las modificaciones en el cronograma académico y la disponibilidad del espacio físico afectaron la continuidad de algunas actividades programadas.
- En algunas sesiones programadas, la ausencia de los niños dificultó la aplicación completa de las estrategias y la recolección de datos previstos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1 *Antecedentes de estudio*

Veliz (2024) realizó una investigación titulada “Estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades sociales basado en juegos de roles, Ecuador”, con la finalidad de emplear dicha estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños. Logró demostrar que el uso de esta estrategia es eficaz para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en los niños. A través de la implementación de juegos de roles, los niños pudieron mejorar su capacidad de interacción, comunicación y trabajo en equipo, promoviendo un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo que refuerza valores como la empatía, el respeto y la cooperación, fundamentales para su desarrollo integral. En conclusión, el estudio evidenció que el juego de roles constituye una herramienta pedagógica clave para fortalecer las competencias sociales desde la infancia.

Rodríguez (2023) ejecutó una investigación titulada “El juego como estrategia didáctica de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en preescolar, Bogotá”, cuyo propósito fue evaluar el impacto del juego en las habilidades sociales. Demostró que el juego tiene un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de preescolar. A través de la implementación de actividades lúdicas, los niños mejoraron su capacidad para interactuar con sus compañeros, mostrar empatía, resolver conflictos y trabajar en equipo. En síntesis, la investigación concluyó que el juego es un medio esencial para promover la socialización y el aprendizaje integral en contextos educativos.

Mera y Delgado (2022), en su investigación titulada “Estrategia lúdica para el desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2, Ecuador”, tuvieron la finalidad de implementar una estrategia lúdica en un entorno educativo para observar su impacto en la interacción social, la comunicación y la cooperación entre los niños. Concluyeron que la aplicación de actividades lúdicas favorece significativamente el desarrollo de las habilidades sociales. A través de juegos y dinámicas recreativas, los niños mejoraron su capacidad para interactuar, expresar emociones y trabajar de forma colaborativa, fortaleciendo su integración social. En conclusión, la estrategia lúdica se presenta como un recurso eficaz para fomentar la convivencia y el aprendizaje activo en la educación inicial.

Manzano y Brito (2021) realizaron la investigación “Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares del Cantón Pastaza”, con la finalidad de determinar si las estrategias lúdicas desarrollan habilidades sociales en los niños. Demostraron que estas estrategias son altamente efectivas para fortalecer competencias como la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y el respeto mutuo. En conclusión, los resultados confirman que el juego es una herramienta fundamental para promover un aprendizaje social activo, dinámico y participativo.

Yagual (2021), en su investigación “Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la comuna Tugaduaaja, parroquia Chanduy, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, periodo lectivo 2018–2019”, tuvo la finalidad de emplear estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades sociales. Se concluyó que las actividades lúdicas desempeñan un papel crucial en el desarrollo socioafectivo infantil, y que los docentes deben reconocer su importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. En conclusión, el estudio reafirma que el juego no solo estimula el aprendizaje, sino que también consolida la formación emocional y social de los niños.

A nivel nacional, se desarrollaron las siguientes investigaciones:

Ruíz (2024) realizó la investigación “Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden, A.H. Quinta Julia, Piura, 2021”, con el propósito de determinar si dichas estrategias desarrollan las habilidades sociales. Los resultados mostraron que antes de aplicar la propuesta

experimental la mayoría de los niños presentaba un nivel bajo (48%), pero tras la intervención el 52% alcanzó un nivel desarrollado. En conclusión, las estrategias lúdicas aplicadas influyeron directamente en el desarrollo de las habilidades sociales, evidenciando mejoras significativas en la interacción y cooperación infantil.

Ynfantes (2022) elaboró la investigación “Talleres de dramatización para mejorar las habilidades sociales en los niños de cinco años de la institución educativa particular San Felipe del centro poblado San Jacinto, distrito de Nepeña, año 2020”, con el objetivo de determinar si los talleres de dramatización desarrollan habilidades sociales en los niños. Los resultados demostraron un avance considerable, pasando del 88% en nivel inicial a un 75% en nivel de logro esperado. En conclusión, se determinó que los talleres de dramatización mejoran de forma significativa las habilidades sociales, promoviendo la expresión, la empatía y la convivencia.

Julcahuanca (2022), en su investigación “Los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021”, tuvo como propósito determinar si los juegos simbólicos fortalecen las habilidades sociales. Los resultados evidenciaron un 100% de logro esperado tras la intervención, confirmando que dichos juegos fomentan la participación activa, la autonomía y las relaciones interpersonales. En conclusión, los juegos simbólicos constituyen una estrategia eficaz para promover la comunicación, la autoestima y la cooperación en la primera infancia.

Delgado (2022) realizó la investigación “El juego colaborativo mejora las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años del nivel inicial en la institución educativa N° 203 Jesús El Carpintero, distrito de Zarumilla, 2021”, con el propósito de determinar si el juego colaborativo influye en las habilidades sociales. Los resultados mostraron un progreso notable, pasando del 0% al 100% de logro alcanzado. En conclusión, el juego colaborativo permitió a los niños desarrollar habilidades de interacción, trabajo en equipo y confianza, generando un entorno de aprendizaje más integrador.

Mendoza (2022) llevó a cabo la investigación “Programa ‘Juego de Roles’ para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 471 de Yacusisa, Tocache, San Martín–2019”, cuyo propósito fue determinar si el juego de roles mejora las habilidades sociales. Antes de

aplicar el programa, el nivel promedio era de 63% (en proceso), y posteriormente aumentó a 78% (nivel previsto). En conclusión, el programa “Juego de Roles” demostró ser altamente efectivo para fortalecer la autonomía, la cooperación y la comunicación, contribuyendo significativamente al desarrollo integral de los niños.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juegos de roles

2.2.1.1 Definición de juegos de roles

Según Dosso (2009) es una actividad social que fomenta la evolución mental y emocional en la infancia, ya que permite la representación de situaciones del mundo adulto mediante la imitación.

Para Wood y Ross (1979) es una actividad que permite a los niños actuar como agentes dentro de un contexto, dándoles la oportunidad de practicar habilidades sociales y de negociación. A través de la interacción con otros niños, los pequeños exploran diferentes roles, resuelven conflictos y toman decisiones en un ambiente controlado.

2.2.1.2 Teorías en relación a los juegos de roles

a) Teoría de Jean Piaget

- **Asimilación:** En el juego de roles, la asimilación ocurre cuando el niño utiliza esquemas o conocimientos previos para interpretar situaciones nuevas. Por ejemplo, si un niño ha observado a su madre cocinar, puede asimilar esa experiencia y recrear el papel de "cocinero" durante el juego. Está utilizando sus experiencias previas para dar sentido a la nueva actividad (Piaget , 1991).
- **Acomodación:** Durante el juego de roles, el niño también ajusta y modifica sus esquemas mentales para adaptarse a nuevas experiencias. Por ejemplo, si al jugar a ser "médico", descubre que el rol implica usar un estetoscopio o diagnosticar enfermedades (elementos que no conocía previamente), el niño acomoda esa nueva información para ajustar su esquema del rol de médico (Piaget , 1991).

- **Equilibrio:** El equilibrio es el proceso mediante el cual el niño mantiene un balance entre la asimilación y la acomodación. En el juego de roles, este equilibrio se manifiesta cuando el niño puede integrar efectivamente sus conocimientos previos (asimilación) con la nueva información adquirida durante el juego (acomodación). Si el niño encuentra discrepancias o desequilibrios entre lo que sabe y lo que experimenta, ajustará sus esquemas hasta lograr un equilibrio cognitivo (Piaget , 1991).

b) Teoría de Vygotsky

- **Zona de Desarrollo Real:** Se refiere a las capacidades y saberes que un niño ya ha obtenido y puede ejercer de forma autónoma. Es lo que el niño puede realizar de manera autónoma, sin la intervención de terceros. En el verdadero ámbito de crecimiento, los niños adoptan roles que ya entienden y pueden realizar sin problemas. Por ejemplo, un niño puede replicar funciones básicas como la cocina o la medicina, replicando acciones que ya ha visto y asimilado. En esta fase, el niño emplea las capacidades que ya posee para interactuar y generar sentidos. (Vygotsky, 1986).
- **Zona de Desarrollo Próximo (ZDP):** Los infantes participan en actividades que están más allá de sus capacidades actuales, pero con la guía o interacción de otros niños o adultos. Por ejemplo, en una situación de juego en la que un niño finge ser un maestro o un profesional con tareas más complejas, otro niño o un adulto podría ayudar a representar ese papel de manera más completa, proporcionando nuevas ideas o mostrando cómo se realiza una acción particular. Aquí es donde el andamiaje entra en juego, ya que los adultos o compañeros apoyan al niño para que realice nuevas acciones que aún no dominan por completo. En este ZDP, el juego de roles se convierte en una actividad poderosa porque permite que los niños exploren y experimenten roles que requieren habilidades más complejas, pero con la ayuda necesaria para progresar hacia su aprendizaje (Vygotsky, 1986).
- **Zona de Desarrollo Potencial:** Son capacidades futuras que un niño puede desarrollar completamente, basado en lo que actualmente está dentro de su ZDP. Es el desarrollo máximo que un niño puede alcanzar con la experiencia y la práctica continuada. En el contexto del juego de roles: A medida que los niños continúan participando en juegos de roles y reciben apoyo, van consolidando y expandiendo sus habilidades. Lo que

antes requería ayuda ahora se puede realizar de manera independiente, lo que desplaza sus logros a la zona de desarrollo real y abre nuevas posibilidades en su zona de desarrollo potencial. Un niño que jugaba a ser médico con ayuda, eventualmente puede desarrollar habilidades más sofisticadas como diagnosticar problemas, dar "consejos médicos" o planificar procedimientos de tratamiento sin asistencia externa, lo que muestra un avance en su desarrollo potencial (Vygotsky, 1986).

2.2.1.3 Características de los juegos de roles

Tuncar (2020) destaca varias características clave de los juegos de roles:

- **Imaginación:** Esta característica permite que el juego de roles se desarrolle de diversas maneras, buscando siempre la originalidad en las situaciones. En un contexto lúdico, se siguen ciertas reglas éticas, pero la imaginación juega un papel fundamental, ya que permite la creación de situaciones a partir de la fantasía, lo que enriquece el juego.
- **Animismo:** En el juego de roles, cualquier objeto, espacio o tiempo puede cobrar vida. Los niños personifican el comportamiento de individuos, otorgando a los objetos la capacidad de pensar y sentir. Esto les permite recrear situaciones ficticias y expresar hechos reales o imaginarios a través del lenguaje.
- **Simbolismo:** Los niños sustituyen objetos reales por otros imaginarios, lo que les permite desarrollar habilidades de orden superior. A través de esta sustitución, asignan roles a los objetos que solo ellos conocen, lo que les ayuda a expresar y regular sus emociones, como temores o miedos, y facilita su socialización.
- **Dramatización:** A medida que los niños se desarrollan, comienzan a conocer y asumir roles propios de su entorno cercano. En esta fase, la imaginación da paso a la imitación de personas y situaciones reales, inicialmente de manera general, pero luego introduciendo variaciones. Esto les permite ser más seguros e imaginativos, expresando pensamientos novedosos a través de los personajes que crean.
- **Imitación:** El niño observa y representa el rol de un personaje, teniendo en cuenta sus gestos, características y movimientos. Esta imitación detalla lo que han observado de su entorno, lo que les permite analizar casos de la realidad cercana y otros contextos, fomentando el desarrollo del pensamiento crítico.

2.2.1.4 Importancia de los juegos de roles

Para Peñafiel et al. (2023) los juegos de roles son una herramienta fundamental en el desarrollo infantil, ya que permiten a los niños explorar diferentes situaciones, personajes y escenarios, facilitando el aprendizaje a través de la imitación y la creatividad. Su importancia radica en los siguientes aspectos:

- **Desarrollo social y emocional:** Al desempeñar diversos roles, los niños desarrollan la capacidad de comprender las perspectivas ajenas, fomentando así la empatía, el respeto y la colaboración grupal. Además, estos juegos les ofrecen un espacio seguro para expresar y regular sus emociones.
- **Fomento de la autonomía:** Los juegos de roles brindan a los niños la oportunidad de tomar sus propias decisiones y enfrentar situaciones problemáticas de manera autónoma, lo que incrementa su seguridad en sí mismos y su habilidad para gestionarse. La autonomía se fomenta cuando los niños asumen tareas dentro del juego, como velar por otros personajes o solucionar disputas.
- **Estimulación cognitiva:** Mediante la representación simbólica, los niños fortalecen sus capacidades cognitivas, incluyendo el pensamiento abstracto, la memoria, la capacidad para resolver problemas y la planificación. Al construir y visualizar situaciones complejas, se ven impulsados a aplicar estas habilidades para comprender y dar sentido a sus interacciones.
- **Desarrollo del lenguaje:** En el juego de roles, los niños practican y expanden su vocabulario y habilidades comunicativas. Al interpretar personajes, se ven impulsados a usar frases y expresiones relacionadas con el contexto del rol que están desempeñando.
- **Potenciación de la creatividad:** Los juegos de roles estimulan la imaginación, ya que los niños inventan situaciones, crean diálogos y utilizan objetos simbólicos para representar la realidad, lo que fomenta su capacidad creativa.
- **Fomento de la identidad:** El juego de roles ayuda a los niños a explorar su identidad, comprendiendo mejor quiénes son y cuál es su lugar en el mundo. Pueden ensayar diferentes roles sociales y profesionales, lo que les permite reflexionar sobre sus intereses y aspiraciones futuras.

2.2.1.5 Enfoque del juego de roles

Según Gonzales et al. (2009) los juegos de roles son una estrategia metodológica efectiva en la educación inicial, ya que permiten a los niños explorar, experimentar y desarrollar diversas habilidades en un entorno lúdico y controlado. Esta metodología fomenta la creatividad, la socialización, y el desarrollo emocional y cognitivo de los niños, al involucrarlos en situaciones ficticias que imitan la realidad o escenarios imaginarios. A través de los juegos de roles, los niños pueden asumir diferentes personajes y experimentar nuevas perspectivas, lo que favorece su comprensión del mundo que los rodea.

- **Desarrollo de la autonomía:** Al asumir roles, toman decisiones sobre sus acciones, lo que fortalece su sentido de independencia y responsabilidad.
- **Fomento del lenguaje y la comunicación:** Al interactuar con otros niños durante el juego, los pequeños practican el uso del lenguaje, mejoran su expresión oral y aprenden a escuchar y negociar.
- **Estimulación de la creatividad e imaginación:** Los niños tienen la oportunidad de crear personajes, situaciones y soluciones, lo que alimenta su capacidad creativa y su pensamiento divergente.
- **Desarrollo de la comprensión emocional:** Los niños aprenden a reconocer y gestionar sus emociones, así como a entender las emociones de los demás, a través de la representación de situaciones que reflejan experiencias cotidianas o ficticias.
- **Refuerzo del aprendizaje significativo:** Al vincular conceptos abstractos con experiencias prácticas y cercanas a su realidad, los juegos de roles ayudan a los niños a asimilar mejor los contenidos pedagógicos, haciendo que el aprendizaje sea más significativo.

2.2.1.6 Dimensiones de los juegos recreativos

a) Juego de roles controlados: Según Franco (2022), una forma de aplicar los juegos de roles es utilizando diálogos de un libro. Tras practicar el diálogo con los niños, se les puede pedir que, en parejas, improvisen diálogos similares, turnándose para participar. Otra opción es dividir la clase en parejas para que todos improvisen al mismo tiempo. Además, existe el juego de roles basado en una entrevista, donde los

niños asumen el rol de un personaje del texto, y los demás les hacen preguntas. Es decir:

- Sesión sobre cómo improvisar diálogos.
 - Realización de juegos de roles a manera de entrevista.
- b) Juego de roles libres:** Franco (2022) menciona que en los juegos de roles más dinámicos se puede discutir en grupo sobre lo que los personajes dirían en una situación, anotando guías en el pizarrón. Luego, los niños practican en parejas, y posteriormente, una o dos parejas representan su juego de roles frente a la clase. También se puede dividir a los niños en grupos, asignándoles diferentes situaciones y roles. Los grupos practican fuera del aula y, en días diferentes, representan sus juegos de roles.
- Simbolización de juego de roles preparados en casa.
 - Práctica de juegos de roles en tiempo extraescolar.
- c) Juego de roles como medio educativo:** Franco (2022) señala que el juego es una herramienta esencial en la educación, ya que permite a los niños acceder al conocimiento de manera significativa. A través del juego, los niños se sienten motivados y logran asimilar conceptos y valores que de otro modo podrían no ser relevantes para ellos. El juego en la escuela debería complementar el juego espontáneo que los niños realizan fuera del contexto escolar, ayudándoles a desarrollar confianza y disposición hacia nuevas experiencias. Asimismo, la educación formal debería perfeccionar y enriquecer la educación que los niños viven en contextos no escolares.
- Ejecución de juegos que permita acceder al conocimiento de forma significativa.

2.2.2 Habilidades sociales básicas

2.2.2.1 Concepto de habilidades sociales básicas

González et al., (2000) lo definen como un conjunto de comportamientos que permiten a las personas interactuar de manera efectiva y apropiada en diferentes contextos sociales. Estas habilidades son esenciales para formar y mantener relaciones interpersonales saludables.

Para Miller (2019) son comportamientos aprendidos que facilitan la comunicación y la interacción con los demás. Estas habilidades son vitales para la adaptación social y son clave para el éxito en diversas áreas de la vida.

2.2.2.2 Teorías en relación a las habilidades sociales básicas

La teoría de Sigmund Freud, sostiene que la personalidad se desarrolla a través de la maduración biológica de las capacidades motrices, sensoriales y sociales. Por lo tanto, el crecimiento y desarrollo de la personalidad están influenciados por los vínculos que la persona establece con la sociedad. Erikson (1993) propuso las siguientes etapas para el desarrollo de la socialización:

- **Confianza vs Desconfianza:** Esta etapa abarca desde el nacimiento hasta los dieciocho meses. La calidad del vínculo formado con la madre influye en los futuros lazos que se establecerán a lo largo de la vida. La experiencia de confianza, vulnerabilidad, frustración, satisfacción y seguridad en esta etapa puede afectar la calidad de las relaciones futuras.
- **Autonomía vs Vergüenza y Duda:** Este período va desde los 18 meses hasta los 3 años. Durante esta etapa, el niño comienza a desarrollar habilidades cognitivas y motoras, aprendiendo a controlar sus músculos relacionados con las funciones corporales. Este proceso puede generar dudas y sentimientos de vergüenza, mientras que los logros en esta fase fomentan una sensación de autonomía y de ser un individuo independiente.
- **Iniciativa vs Culpa:** Esta etapa se extiende de los 3 a los 5 años. En este período, el niño experimenta un rápido desarrollo físico e intelectual, mostrando un interés creciente por relacionarse con otros niños y poner a prueba sus habilidades. La curiosidad es natural y es importante motivar su desarrollo creativo. Si los padres responden negativamente a sus preguntas o iniciativas, es probable que esto les genere sentimientos de culpa.
- **Laboriosidad vs Inferioridad:** Esta etapa ocurre entre los 6-7 años y los 12 años. Los niños muestran un interés genuino por entender el funcionamiento de las cosas y buscan realizar diversas actividades por sí mismos, aplicando sus conocimientos y habilidades. Por ello, la estimulación positiva que reciban en la escuela, en casa y de sus pares es crucial.

- **Exploración de la Identidad vs Difusión de Identidad:** Esta fase se desarrolla durante la adolescencia. En este tiempo, los adolescentes se plantean constantemente la pregunta: "¿quién soy?". Comienzan a buscar mayor independencia, alejándose de sus padres y prefiriendo pasar más tiempo con amigos. Esta etapa implica reflexionar sobre el futuro y tomar decisiones sobre estudios, trabajo y lugar de residencia. La exploración de sus propias posibilidades puede llevar a una construcción de identidad basada en sus experiencias, lo que a menudo provoca confusión sobre quiénes son realmente.

2.2.2.3 Características de la socialización

Se refiere a la inclusión de los diversos comportamientos que emergen a lo largo del desarrollo humano, así como a cómo estos se transforman en función de las distintas situaciones que se presentan en la vida, en la que el ser humano se desarrolla en interacción con su entorno (Fermozo , 2019).

Especificidad, situacional del comportamiento social, que resalta la importancia de considerar los diversos contextos socioculturales en los que interactuamos. Según Horna-Calvo et al. (2020), el hogar es el primer entorno en el que se desarrollan la socialización, ya que es allí donde se inician las primeras interacciones sociales y conductuales.

2.2.2.4 Beneficios de las habilidades sociales básicas en la los niños

Según Muñoz & Crespi (2011), en la etapa inicial es especialmente beneficiosas para diversos grupos de niños y niñas. Estos grupos incluyen:

- **Niños tímidos o retraídos:** Aquellos que pueden necesitar apoyo adicional para mejorar habilidades sociales básicas y así establecer relaciones interpersonales más efectivas y satisfactorias.
- **Niños con desarrollo normal, pero con déficits:** Estos niños pueden tener dificultades para crear y mantener relaciones sociales, lo que podría limitar su integración en grupos y actividades.
- **Niños con problemas de aprendizaje o de comunicación:** Aquellos que enfrentan desafíos en su desarrollo, como trastornos de comunicación, problemas de comportamiento u otras limitaciones, pueden beneficiarse enormemente del desarrollo

de habilidades sociales básicas que les ayuden a interactuar de manera más efectiva con sus pares.

- **Niños agresivos:** Aquellos que muestran conductas violentas, ya sean físicas o verbales, hacia sus compañeros, también pueden beneficiarse del aprendizaje de la socialización, ya que esto podría ayudarles a manejar mejor sus emociones y a desarrollar formas más saludables de interactuar con los demás.

2.2.2.5 El desarrollo de las habilidades sociales básicas de 3 a 5 años

Las habilidades sociales básicas en niños de tres a cinco años incluyen la interacción con sus pares, conductas prosociales, la exploración de normas y la comprensión de emociones, aspectos que han sido objeto de estudio en diversas investigaciones sobre comportamientos infantiles. En esta etapa preescolar, los niños aprenden a relacionarse de manera efectiva y satisfactoria a través de pautas y modelos de comportamiento (Muñoz & Crespi , 2011).

A partir de los tres años, los niños comienzan a desarrollar al interactuar con su grupo primario (padres y hermanos) y con sus compañeros. Estas habilidades se evidencian cuando los niños muestran aprobación por acciones de otros, inician juegos o conversaciones con compañeros de su mismo sexo, y se adaptan a actividades que ya están en curso. Muñoz & Crespi (2011) sugieren que las relaciones con otros niños son cruciales para su desarrollo social y cognitivo, ya que los pares actúan como recursos emocionales y cognitivos, apoyándolos en momentos difíciles, como el ingreso a la escuela. A pesar de que los niños a esta edad mantienen un pensamiento egocéntrico, utilizan el juego simbólico para entender la realidad, lo que también contribuye a su desarrollo social e intelectual.

A los cuatro años, los comportamientos cooperativos empiezan a ser más evidentes, reflejando un aprendizaje de normas y ayuda mutua. En este sentido, la investigación encontró que muchos niños preguntaban a otros si podían ayudar, mostrando amabilidad hacia sus padres y adultos conocidos.

Al llegar a los cinco años, los comportamientos prosociales, como ayudar y compartir, se vuelven más constantes, evidenciándose en acciones como hacer favores a otros y ayudar a amigos en dificultades. Estas habilidades están ligadas a la capacidad de los niños para expresar y comprender emociones, lo que les permite regular sus propios

sentimientos y responder adecuadamente a los de los demás, especialmente en su entorno familiar (Muñoz & Crespi , 2011).

2.2.2.6 Dimensiones de las habilidades sociales básicas

Para Álvarez (1997) las dimensiones que organiza habilidades sociales básicas esenciales para el aprendizaje de los estudiantes. Estas dimensiones incluyen:

Autoestima es la capacidad de valorarse de manera positiva, sin caer en el egoísmo. Además, añade que la autoestima integra tanto nuestros defectos como nuestras virtudes de manera armoniosa, permitiéndonos presentar una versión positiva de nosotros mismos en nuestros procesos de socialización. En resumen, la autoestima es un valor esencial, ya que es la habilidad de reconocer nuestras fortalezas y debilidades, ayudándonos a formar una personalidad equilibrada que favorezca actitudes positivas en la sociedad. Este es el primer paso en el proceso socializador y se caracteriza en los siguientes puntos:

- Se integra fácilmente al grupo.
- Se siente capaz de realizar diversas actividades.
- Cuando habla con alguien lo mira a los ojos.
- Tiene seguridad en la toma de decisiones.

Comportamiento abarca todas las acciones que un organismo realiza en relación con su entorno, las cuales pueden ser conscientes o no, públicas o privadas, o incluso impuestas por factores externos. Durante la etapa preescolar, los niños comienzan a desarrollar su conciencia, adoptando los valores, actitudes y normas de sus padres. Al internalizar estos principios, los niños desarrollan autocontrol, es decir, aprenden a diferenciar lo que está "bien" de lo que está "mal". Entre las conductas asociadas al desarrollo de la conciencia en los niños preescolares se encuentran la honestidad, la obediencia a las reglas, el no mentir, no robar y no agredir a los demás. Cuando incumplen las normas, suelen experimentar sentimientos de culpabilidad, ansiedad y a veces, conductas de autocastigo.

- Pide disculpas ante una mala acción.

- Practica normas de convivencia.
- Comparte sus cosas con sus compañeros.
- Se ofrece a ayudar a quien lo pueda necesitar.
- Promueve acuerdos de forma democrática en tu entorno.
- Dirige y organizas grupos.

La identificación es el proceso mediante el cual el individuo se define y encuentra su lugar dentro de la sociedad, adaptando su comportamiento de acuerdo con las normas sociales que ésta establece. Este proceso ocurre principalmente mediante ejemplos, ya que las personas que socializan al individuo muestran ciertos comportamientos, los cuales el niño o niña adoptará si se sienten identificados con ellos, y rechazará aquellos que no se alinean con su forma de ser, con el fin de formar una identidad positiva y acorde con las expectativas sociales.

- Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros.
- Agradece cuando es necesario.
- Colabora en actividades de grupo.
- Ayuda a quien lo necesita.

2.3 Hipótesis

La aplicación de los juegos roles desarrolla efectivamente habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la I.E. N° 00872 “Oscar Rengifo Hidalgo” – Moyobamba, 2023”

2.4 Definición de variables

Variable independiente: Juegos de roles

Es una actividad social que fomenta el desarrollo cognitivo y emocional en los niños, ya que permite la representación de situaciones del mundo adulto mediante la imitación (Dosso, 2009)

Variable dependiente: Socialización

Es un conjunto de comportamientos que permiten a las personas interactuar de manera efectiva y apropiada en diferentes contextos sociales. Estas habilidades son esenciales para formar y mantener relaciones interpersonales saludables (Gómez et al. , 2000).

2.5 Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable Independiente Juegos de roles	Es una actividad social que fomenta el desarrollo cognitivo y emocional en los niños, ya que permite la representación de situaciones del mundo adulto mediante la imitación (Dosso, 2009).	Es una estrategia pedagógica que se basa en asumir las características del personaje y actuar de acuerdo con ellas. Desde el punto de vista didáctico, involucra aspectos relacionados con la autorregulación emocional y la creación y cumplimiento de normas de convivencia.	Juego de roles controlados.	• Sesión sobre cómo improvisar diálogos. • Realización de juegos de roles a manera de entrevista.	Nominal
			Juego de roles libres.	• Simbolización de juego de roles preparados en casa. • Práctica de juegos de roles en tiempo extraescolar	
			Juego de roles como medio educativo.	• Ejecución de juegos que permita acceder al conocimiento de forma significativa.	
Variable Dependiente Habilidades sociales básicas	Es un conjunto de comportamientos que permiten a las personas interactuar de manera efectiva y apropiada en diferentes contextos sociales. Estas habilidades son esenciales para formar y mantener relaciones interpersonales	Es el proceso de interactuar positivamente en el aspecto afectivo, social, con los demás creando un ambiente adecuado dentro del entorno escolar que se desenvuelva.	Autoestima	• Se integra fácilmente al grupo. • Se siente capaz de realizar diversas actividades. • Cuando habla con alguien lo mira a los ojos. • Tiene seguridad en la toma de decisiones.	Ordinal
			Comportamiento	• Pide disculpas ante una mala acción. • Practica normas de convivencia. • Comparte sus cosas con sus compañeros. • Se ofrece a ayudar a quien lo pueda necesitar.	

	saludables (Gómez et al., 2000).			• Promueve acuerdos de forma democrática en tu entorno. • Dirige y organizas grupos.	
			Identificación	• Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros. • Agradece cuando es necesario. • Colabora en actividades de grupo. • Ayuda a quien lo necesita.	

2.6 Definición de términos

2.6.1 Autoestima

Es la valoración, opinión o percepción que una persona tiene sobre sí misma, incluyendo su capacidad, valía y dignidad. (González A. &., 2010)

2.6.2 Desarrollo de habilidades

Es un proceso de la adquisición y mejorar conocimientos, competencias y capacidades al realizar una acción (Tobar Vera, 2022).

2.6.3 Habilidad.

Son procesos internos del sujeto que le permite desarrollar alguna tarea, utilizando los recursos necesarios en un tiempo determinado (MINEDU, 2016).

2.6.4 Habilidades sociales básicas

Son capacidades específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea. Son conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria (González et al. , 2000).

2.6.5 Juego.

Es una actividad voluntaria y placentera que se realiza con fines recreativos, donde los participantes se involucran de manera lúdica, generalmente sin un propósito utilitario directo (González A. &., 2010).

2.6.6 Motivación:

Es una condición humana estrechamente relacionada con las emociones y las conductas encaminadas al logro, al mismo tiempo, la motivación es la adaptación y el desarrollo de una tarea determinada y la satisfacción por realizarla (MINEDU, 2016).

2.6.7 Nivel de desarrollo

Son procesos de crecimiento de habilidades físicas, cognitivas y sociales que se organizan por etapas (Piaget , 1991).

2.6.8 Rutina

Es una actividad que se ha repetido muchas veces, por lo que se convierte en un hábito o costumbre y por ende tiende a ejecutarse de manera más práctica y libre (MINEDU, 2016).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque de la investigación

El estudio se realizó con el enfoque cuantitativo, que según Hernández, Fernández y Baptista (2014), implica el uso de datos numéricos procesados estadísticamente. En este caso, se aplicó este enfoque para procesar datos sobre habilidades sociales básicas.

3.2 Tipo de investigación

Por su finalidad corresponde a una investigación aplicada, porque se resolvió el problema de bajo nivel de habilidades sociales básicas. (Valdemarra , 2017 , pág. 39).

3.3 Diseño de la investigación

Se utilizó el diseño cuasi-experimental, denominado: Diseño de dos grupos no equivalentes con pretest y pos test. El esquema es el siguiente:

G E	0₁	X	0₂
.....			
G C	0₃	-	0₄

0₁ y 0₃: Pretest sobre habilidades sociales básicas.

X: Juegos de roles.

0₂ y 0₄: Postest sobre habilidades sociales básicas.

G E: Grupo experimental

G.C: Grupo de control

..... Grupos no equivalentes

3.4 Métodos utilizados

Método Analítico:

Este método se empleó para profundizar en el objeto de estudio, analizando tanto la información teórica como los datos recopilados, lo que permitió obtener una mayor comprensión sobre los juegos de roles y habilidades sociales básicas.

Hipotético – deductivo:

Este método se empleó para desarrollar y verificar la hipótesis alternativa mediante procedimientos deductivos, un proceso que facilitó la obtención de conclusiones a partir de la validación de la hipótesis.

Método experimental:

Este método nos permitió manipular la variable experimental para obtener resultados que sean cuantificables y medibles. En función de sus objetivos, se llevaron a cabo la observación, la formulación de las hipótesis, la experimentación y la obtención de conclusiones en el presente estudio.

3.5 Población de estudio

La población de estudio está constituida por 47 estudiantes de ambos sexos de 5 años de la I.E. N° 00872 “Oscar Rengifo Hidalgo”

Tabla 1 *Distribución de la población de estudio*

Distribución de Población del Estudio			
Secciones	sexos		N° de estudiantes
	M	F	
GE - Caracolitos	13	10	23
GC - Hormiguitas	14	10	24
Total	27	20	47

Fuente: Nómina de matrícula 2023

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1 Técnicas de recolección de datos.

En el siguiente trabajo de investigación se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos:

- a. **Observación:** Para este estudio se utilizó la observación espontánea y sistemática a fin de identificar el problema de estudio con relación a las habilidades sociales básicas que presentan los niños de 5 años, del grupo experimental y de control
- b. **Evaluación:** Mediante esta técnica se recogió información que se evidencie el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 05 años de la I. E de la institución mencionada.
- c. **Fichaje:** Sirvió para la recolección de información que se utilizó para la elaboración del marco teórico conceptual utilizando diferentes fuentes bibliográficas, hemerográficas e internet.

3.6.2 Instrumentos de recolección de datos.

Se empleó los siguientes instrumentos:

- a) Guía de observación: Esta herramienta se utilizó para recoger evidencias sobre el avance de habilidades sociales básicas y permitió evaluar de manera sistemática y objetiva los aspectos clave del aprendizaje, facilitando aspectos de identificación de las competencias adquiridas por los estudiantes de 5 años.
- b) Fichas textuales y bibliografías: Se utilizaron para recabar información teórica - científica y de referencia de los juegos de roles y habilidades sociales básicas, citando todos los textos y autores del marco teórico, así como resúmenes de textos en relación a las variables de estudio.
- c) Rúbrica (Pretest y Postest): Brindaron información relacionada con el nivel de desarrollo de la variable dependiente.

3.7 Técnicas de procesamiento e interpretación de datos

- Distribución de frecuencias: Se confeccionaron tablas estadísticas que registran las frecuencias absolutas de cada nivel dentro del conjunto de datos, lo que permite visualizar cuántas veces aparece cada valor específico.
- Figura estadística: Se elaboraron representaciones gráficas, como polígonos de frecuencia, que facilitan una comprensión visual de cómo se distribuyen las frecuencias, ayudando a detectar patrones y tendencias en los datos.
- Análisis e interpretación de datos: Se realizó un estudio detallado de las tablas y gráficos estadísticos para extraer conclusiones relevantes y reconocer tendencias o irregularidades en la información, elemento clave para contextualizar los resultados de la investigación.
- Media aritmética: Se calculó para determinar el valor promedio del conjunto de datos obtenidos en la muestra, ofreciendo una medida representativa de la tendencia central.
- Desviación estándar: Se utilizó para cuantificar la dispersión de los datos alrededor de la media, basándose en la varianza, lo que permite expresar la variabilidad en las mismas unidades de medida de los datos originales

- Coeficiente de variabilidad: Se aplicó para indicar la relación entre la desviación estándar y la media, proporcionando una medida relativa de la dispersión que facilita la comparación entre distintos conjuntos de datos, independientemente de sus unidades
- Prueba de normalidad: Se llevó a cabo para verificar si los datos se ajustan a una distribución normal, siendo esta evaluación fundamental para determinar la pertinencia de pruebas estadísticas que asumen dicha normalidad, afectando la validez de los resultados.
- U de Mann-Whitney: Se empleó esta prueba no paramétrica para analizar hipótesis sobre diferencias entre dos grupos independientes, destacándose por no requerir que los datos cumplan con la distribución normal, lo que la hace especialmente útil en diversos contextos estadísticos.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 Validez y Confiabilidad del instrumento

4.1.1 Validez del instrumento

Tabla 2 Validez de contenido por juicio de expertos

Experto	Rúbrica para evaluar socialización	
	Numérico	Literal
Mg. Odilardo Rojas González	81.78	Excelente
Mg. Abraham Solís Soto	71.67	Muy bueno
Mg. María Isabel Guamuro	74	Muy bueno
Promedio de valoración	75.81%	Muy bueno

Nota: Tomado de la ficha de evaluación de juicio de expertos (Ver Anexo 2)

A partir del juicio de expertos, se establece que la Rúbrica para evaluar habilidades sociales básicas ha obtenido un promedio de valoración de 71.81%, lo que demuestra que este instrumento posee una muy buena validez.

4.1.2 Confiabilidad del instrumento

Para determinar la confiabilidad de la rúbrica utilizada en la evaluación de la socialización, se empleó el método de consistencia interna conocido como el Coeficiente de Confiabilidad Alfa de Cronbach, adecuado para instrumentos con múltiples alternativas. Se realizó un estudio piloto con una muestra de 8 niños, a quienes se les aplicó la rúbrica de evaluación. Con el fin de establecer el nivel de confiabilidad, se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach utilizando el software estadístico SPSS versión 26.0.

Tabla 3 Nivel de confiabilidad del instrumento según Alfa de Cronbach.

Instrumentos	Nº de ítems	Nº de casos	Alfa de Cronbach
Rubrica de evaluación para determinar las habilidades sociales básicas	14	8	0,81

Nota: Calculado con el software SPSS V 26.0.

La rúbrica utilizada para evaluar habilidades sociales básicas alcanzó un valor de 0,81 (ver Tabla 3), lo que indica que el instrumento presenta un buen nivel de confiabilidad o consistencia interna, de acuerdo con el rango ($0,70 \leq \alpha \leq 0,99$) establecido por Pérez (2022) para su aplicación.

4.2 Presentación y análisis de los resultados

4.2.1 Procesamiento e Interpretación de datos

4.2.1.1 Resultados del pretest

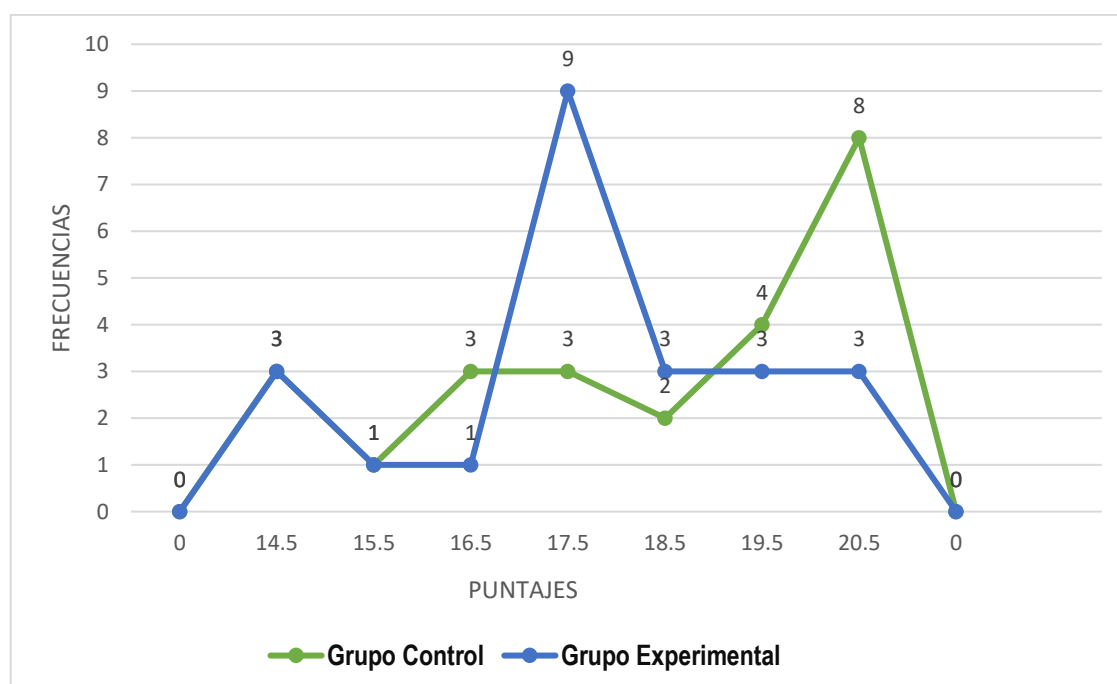
A continuación, se muestran los resultados del pretest que evaluaron el nivel de habilidades sociales básicas en los niños de la muestra. El grupo de control, denominado "Hormiguitas", estuvo compuesto por 24 estudiantes, mientras que el grupo experimental, llamado "Caracolitos", estuvo conformado por 23 estudiantes.

Tabla 4 Resultados del pretest sobre habilidades sociales básicas – grupo control vs experimental.

Notas	GRUPO CONTROL						GRUPO EXPERIMENTAL					
	xi	fi	xi fi	Fi	hi %	Hi %	fi	xi fi	Fi	hi %	Hi %	
[14 - 15)	14.5	3	43.5	3	12.5	12.5	3	43.5	3	13.0	13.0	
[15 - 16)	15.5	1	15.5	4	4.2	16.7	1	15.5	4	4.3	17.4	
[16 - 17)	16.5	3	49.5	7	12.5	29.2	1	16.5	5	4.3	21.7	
[17 - 18)	17.5	3	52.5	10	12.5	41.7	9	157.5	14	39.1	60.9	
[18 - 19)	18.5	2	37	12	8.3	50.0	3	55.5	17	13.0	73.9	
[19 - 20)	19.5	4	78	16	16.7	66.7	3	58.5	20	13.0	87.0	
(20 - 21]	20.5	8	164	24	33.3	100.0	3	61.5	23	13.0	100.0	
TOTAL		24	440		100		23	408.5		100		

Nota: Pretest aplicado el G.C y G.E Calculado con Ms Excel 2019.

Figura 1 Resultados del pretest sobre habilidades sociales básicas- grupo control vs experimental.



Nota: Datos de la tabla 6

De acuerdo a la tabla 4 y figura 1, se tiene:

- ✓ Los resultados del pretest muestran una distribución de puntajes entre [14 – 21] en ambos grupos del estudio; en el grupo control, la mayor frecuencia de estudiantes se ubica en el rango [20-21], correspondiente al nivel de Inicio, con 8 estudiantes 33.3%. De manera similar, en el grupo experimental, el intervalo más frecuente es [17-18], también en nivel de Inicio, con 9 estudiantes que representan el 39.1% de la muestra. Estos resultados destacan un inicio marcado por notables carencias en habilidades sociales básicas en ambos grupos, lo que pone de manifiesto una situación uniforme y poco favorable previa a la intervención experimental, estableciendo un fundamento clave para evaluar los impactos del tratamiento aplicado.
- ✓ El 100% de los estudiantes, tanto del grupo control como del experimental, obtuvo puntajes entre [14-21], ubicándose en el nivel de *Inicio* según la escala de valoración, lo que evidencia un desarrollo incipiente en la socialización. Este resultado refleja carencias significativas en la adquisición de competencias esenciales para la interacción efectiva, subrayando la necesidad de implementar intervenciones educativas que potencien el aprendizaje social y emocional de los estudiantes.
- ✓ La figura 1 muestra que, en el grupo experimental, la mayor frecuencia de estudiantes (9) se concentra en el rango de notas 17 y 18, indicando un rendimiento inicial más bajo en comparación con el grupo control, cuya mayor frecuencia (8) se ubica en el rango de 20-21. Estos resultados reflejan un desempeño inicial limitado en las habilidades sociales básicas en ambos grupos, con diferencias en la concentración de puntajes que sugieren variaciones en sus niveles de partida.

Tabla 5 Análisis de variabilidad de los resultados del pretest

Grupos	Conteo total	Media ($\bar{x}$)	Desv. Est. (s)	Varianza (s^2)	Coef. Var	CV%
Control Hormiguitas	24	17.83	2.16	4.67	12.1	
Experimental Caracolitos	23	17.26	1.81	3.29	10.5	

Nota: Datos de la tabla 4. Calculado con Ms Excel 2019.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 5, se tiene:

- ✓ La media aritmética del grupo de control es de 17.83, mientras que la del grupo experimental es de 17.26, lo que representa una medida de tendencia central que sitúa a ambos grupos en el nivel de "Inicio" según la escala de valoración. Estos promedios indican que, en general, los estudiantes de ambos grupos muestran un desarrollo incipiente en cuanto a la socialización, evidenciando una insuficiencia en competencias sociales que requiere atención pedagógica para su fortalecimiento y evolución. Esta similitud en los resultados iniciales refuerza la necesidad de una intervención específica para fomentar un progreso integral en el área social.
- ✓ En el pretest, el grupo control presentó una desviación estándar de 2.16 puntos y una varianza de 4.67, lo que refleja una dispersión moderada de los puntajes alrededor de la media aritmética. Por otro lado, el grupo experimental mostró una desviación estándar de 1.81 puntos y una varianza de 3.29, indicando que sus puntajes están del grupo control están ligeramente dispersos comparación con el grupo experimental. Estas diferencias evidencian una mayor concentración de los valores en el grupo experimental.
- ✓ El coeficiente de variabilidad fue del 12.1% en el grupo control y del 10.5% en el grupo experimental, lo que señala una distribución relativamente homogénea de los puntajes en ambos grupos, dado que estos valores están por debajo del umbral estándar del 30%. Esta homogeneidad sugiere que los niveles de habilidades sociales básicas en los estudiantes eran comparables y consistentemente bajos en ambas muestras al inicio.

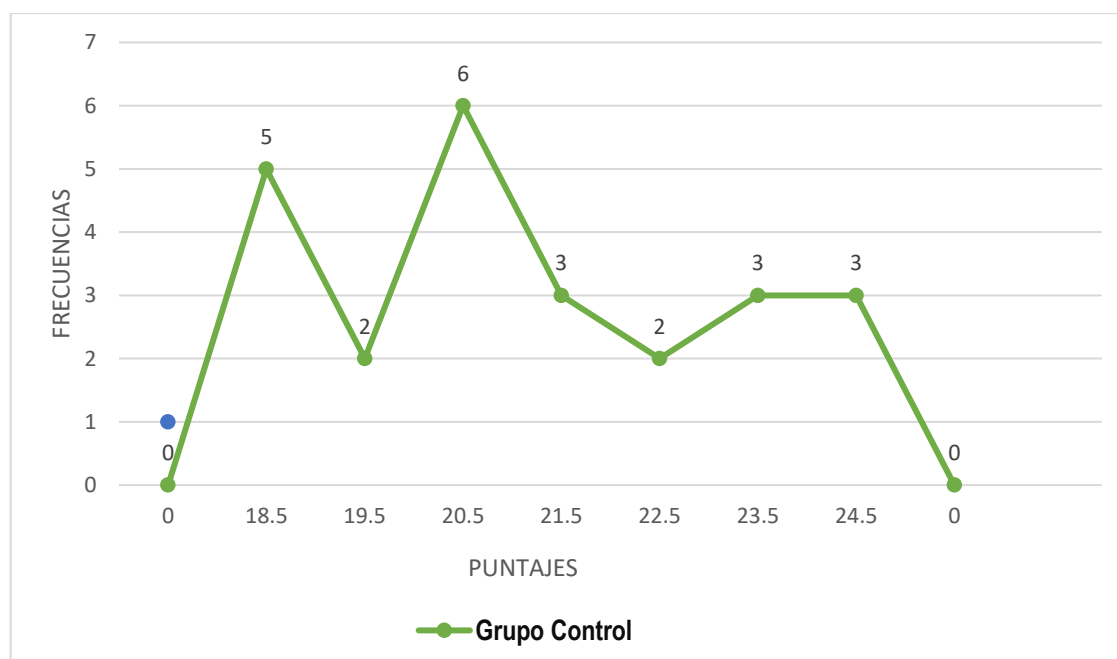
4.2.1.2 Resultados del postest

A continuación, se muestran los resultados obtenidos en el postest para evaluar el nivel de habilidades sociales básicas en los niños de la muestra, tanto del grupo control como del grupo de experimental.

Tabla 6 Resultados del postest sobre habilidades sociales básicas – Grupo Control

PUNTAJES	xi	GRUPO CONTROL				
		fi	xi fi	Fi	hi %	Hi %
[18 -19)	18.5	5	92.5	5	20.8	20.8
[19- 20)	19.5	2	39	7	8.3	29.2
[20 -21)	20.5	6	123	13	25.0	54.2
[21- 22)	21.5	3	64.5	16	12.5	66.7
[22- 23)	22.5	2	45	18	8.3	75.0
[23 - 24)	23.5	3	70.5	21	12.5	87.5
(24 -25]	24.5	3	73.5	24	12.5	100.0
TOTAL		24	246		100.0	

Nota: Resultados del pos test aplicado el G.C. Calculado con Ms Excel 2019

Figura 2 Resultados del pos test sobre habilidades sociales básicas – Grupo control

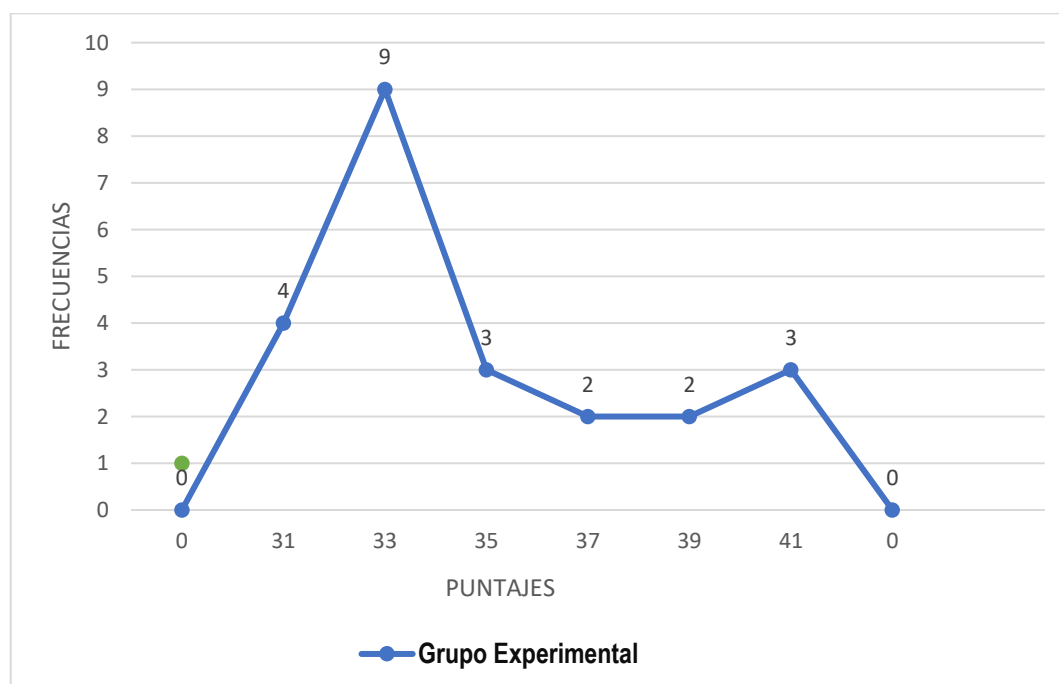
Nota: Datos de la tabla 8.

Tabla 7 Resultados del postest sobre habilidades sociales básicas – Grupo Experimental

PUNTAJES	xi	GRUPO EXPERIMENTAL				
		fi	xi fi	Fi	hi %	Hi %
[30 – 32)	31	4	124	4	17.39	17.39
[32 - 34)	33	9	297	13	39.13	56.53
[34 - 36)	35	3	105	16	13.04	69.56
[36 - 38)	37	2	74	18	8.69	78.25
[38 - 40)	39	2	78	20	8.69	86.94
(40 - 42]	41	3	123	23	13.04	99.99
TOTAL		23			100.0	

Nota: Resultados del postest aplicado el G.E. Calculado con Ms Excel 2019.

Figura 3 Resultados del postest sobre habilidades sociales básicas – Grupo Experimental



Nota: Datos de la tabla 9

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 6 y 7; figura 2 y 3, se tiene:

- ✓ En el grupo control, conformado por 24 niños que representan el 100% de la muestra, los puntajes se concentraron entre 18 y 25, ya que, la mayor cantidad de estudiantes de encuentran en nivel INICIO, con puntajes de 18 – 24 y con porcentaje de 87.5. En contraste, el grupo experimental, integrado por 23 niños, mostró una mejora significativa en los puntajes, los cuales oscilaron entre 30 y 42; de ellos, 13 niños (56.53%) se ubicaron en el nivel PROCESO, además los 10 niños obtuvieron puntajes del [34 - 42] con un porcentaje de 43.46% situándose en un nivel LOGRADO. Estos resultados confirman que la aplicación de los juegos de roles tuvo un impacto positivo y notable en el fortalecimiento de las habilidades sociales básicas de los niños, promoviendo la interacción, la colaboración y la convivencia armoniosa dentro del aula.
- ✓ Los puntajes obtenidos evidencian diferencias significativas a favor del grupo experimental en comparación con el grupo control. Como se muestra en las figuras 3 y 4, los resultados del grupo control, "Hormiguitas", se concentran mayormente en el rango de 18 a 25, mientras que los puntajes del grupo experimental, "Caracolitos", se sitúan predominantemente entre 30 y 42. Al contrastar estos resultados con los rangos de la escala de valoración, se puede concluir que los niños del grupo control se encuentran en un nivel de Inicio de desarrollo de socialización. Estos hallazgos confirman el impacto positivo que tuvo la aplicación de los juegos de roles como estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años.
- ✓ En el grupo de control, los niños evaluados se encuentran predominantemente en la condición inicial según la escala de valoración, lo que indica un desarrollo limitado de socialización. Esta situación resalta la necesidad de un acompañamiento más constante y una intervención pedagógica más estructurada por parte de la docente. Por otro lado, en el grupo experimental, la mayoría de los estudiantes han alcanzado el nivel "logrado", evidenciando, desde una perspectiva estadística, la eficacia de los

juegos de roles como una estrategia para potenciar habilidades sociales básicas en esta población.

Tabla 8 Análisis de variabilidad de los resultados del postest.

Grupos	Conteo total	Media ($\bar{x}$)	Desv. Est. (s)	Varianza (s^2)	Coef. Var CV%
Control Hormiguitas	24	20.75	2.21	4.89	10.7
Experimental Caracolitos	23	34.52	3.46	11.99	10.0

Nota: Datos de la tabla 6 y 7. Cálculo con Ms Excel 2019.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 8 se tiene:

- ✓ La media aritmética del grupo de control es de 20.75, mientras que la del grupo experimental asciende a 34.52, como se detalla en la tabla 8. Estas cifras evidencian una marcada diferencia entre ambos grupos en el desarrollo de socialización, favoreciendo al grupo experimental, donde se implementaron los juegos de roles como estrategia de intervención.
- ✓ En cuanto a la dispersión de los datos, los puntajes postest del grupo de control presentan una desviación estándar de 2.21 y una varianza de 4.89, lo que sugiere una menor dispersión en torno a la media. Por el contrario, el grupo experimental registra una desviación estándar de 3.46 y una varianza de 11.99, reflejando una mayor variabilidad en los resultados. Este comportamiento sugiere que los puntajes del grupo de control están más concentrados alrededor de su media, mientras que en el grupo experimental se observa una distribución más amplia, posiblemente atribuida a los efectos diferenciados generados por la intervención.
- ✓ Adicionalmente, el análisis del coeficiente de variación indica que el grupo de control presenta un 10.7%, y el grupo experimental un 10.0%, valores que confirman la homogeneidad de ambos grupos en cuanto al nivel de socialización, al ser inferiores al umbral convencional del 30%. Sin embargo, las diferencias significativas observadas favorecen al grupo experimental, validando la efectividad de los juegos de roles como estímulo pedagógico.

Comprobación de la hipótesis

✓ Prueba de normalidad de datos

H_0 : Los datos si tienen una distribución normal ($p > 0,05$)

H_1 : Los datos no tienen una distribución normal ($p < 0,05$)

Tabla 9 Prueba de normalidad de datos – postest

	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	P
Grupo Control	0,628	24	0,004
Grupo Experimental	0,624	23	0,004

Nota: Calculado con el software SPSS V 26.0.

Criterio de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1

Si $p > = 0,05$ aceptamos la H_0 y rechazamos la H_1

Decisión y conclusión

El tamaño de la muestra es menor a 50, es por ello que se empleó la prueba de Shapiro-Wilk para evaluar la normalidad de los datos, obteniéndose un valor de $p = 0.004$, que es inferior al umbral de 0.005. Este resultado indica que los puntajes del postest en ambos grupos no siguen una distribución normal en cuanto al nivel de socialización. Por ello, se recurrió a una prueba estadística no paramétrica, específicamente la U de Mann-Whitney, para realizar la contrastación de la hipótesis.

✓ Prueba de hipótesis

Hipótesis estadística

Hipótesis nula (H_0): $\bar{U}G_{exp} = \bar{U}G_{ctr}$

Si se aplica los juegos de roles, entonces no se desarrolla habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la I.E N° 00874 "Oscar Rengifo Hidalgo"

Hipótesis alterna (H_1): $\bar{U}G_{exp} \neq \bar{U}G_{ctr}$

Si se aplica los juegos de roles, entonces sí se desarrolla habilidades sociales básicas en niños de 5 años de la I.E N° 00874 "Oscar Rengifo Hidalgo"

Nivel significancia

Para un nivel de error o significación ($\alpha = 5\% = 0,05$) y un nivel de certeza o confianza ($1 - \alpha = 95\% = 0,95$).

Prueba de U de Mann - Whitney para muestras independientes del posttest de los grupos de control y experimental.

Tabla 10 Contraste de hipótesis con la prueba U de Mann-Whitney

Contraste de hipótesis					
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión	
1	La distribución de posttest es la misma entre categorías de grupos.	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	0.000	Rechazo de la hipótesis nula.	

Nota: Calculado con el software SPSS V 26.0.

Regla de decisión:

Los "Juegos de roles" fueron efectivas para el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de la muestra en 2023, ya que $p = 0,000$, entonces rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a .

4.3. Análisis y discusión de resultados

El presente estudio, aplicado en la I.E. N.º 00872 “Óscar Rengifo Hidalgo” – Moyobamba (2023), evidencia resultados que se alinean con diversas investigaciones previas que abordan el uso de estrategias lúdicas como medio para fortalecer las habilidades sociales básicas en niños de educación inicial. En esta investigación, los juegos de roles demostraron una influencia positiva significativa en el grupo experimental, cuyos niños pasaron de un nivel de Inicio (puntajes entre 14 y 21) a niveles Logrado (puntajes entre 34 y 42), mientras que el grupo control permaneció mayormente en el nivel más bajo. Este hallazgo concuerda con los resultados de Ruíz (2024), quien evidenció que tras aplicar estrategias lúdicas en niños de la I.E. Ann Goulden, el porcentaje con habilidades sociales básicas desarrolladas aumentó del 48% al 52%. En ambos estudios se demuestra que las metodologías basadas en el juego estimulan la interacción, la cooperación y la empatía infantil.

De manera similar, Ynfantes (2022) concluyó que los talleres de dramatización mejoraron de forma significativa las habilidades sociales, reduciendo el nivel inicial de 88% a un 75% de logro esperado, promoviendo la expresión, empatía y convivencia entre los niños. Estos resultados se relacionan directamente con los obtenidos en Moyobamba, donde los juegos de roles, al igual que la dramatización, permitieron que los niños representaran situaciones cotidianas, desarrollando habilidades de comunicación y resolución de conflictos.

Asimismo, los hallazgos del presente estudio coinciden con los de Julcahuanca (2022), quien a través de los juegos simbólicos logró un 100% de logro esperado en las habilidades sociales, demostrando que las actividades que involucran la imaginación y el juego representativo fortalecen la autonomía, la cooperación y la autoestima. Esto se refleja también en el grupo experimental de esta investigación, cuyos niños mostraron una mayor seguridad para interactuar, compartir ideas y expresar emociones.

Por otro lado, Delgado (2022) comprobó que el juego colaborativo elevó el desarrollo social de los niños de un 0% a un 100% de logro, resaltando la importancia del trabajo en equipo y la confianza mutua. De manera análoga, los resultados del grupo experimental de la I.E. “Óscar Rengifo Hidalgo” evidenciaron una notable mejora en la

interacción grupal y en la construcción de relaciones positivas, demostrando que el juego compartido potencia las habilidades sociales.

Finalmente, Mendoza (2022), quien también aplicó un programa de juego de roles, observó un incremento del 63% al 78% en el nivel de desarrollo social, concluyendo que dicha técnica promueve la autonomía, la comunicación y la cooperación. Estos resultados guardan una estrecha relación con los del presente estudio, donde la aplicación del juego de roles permitió que los niños no solo mejoraran sus niveles de socialización, sino también desarrollaran actitudes de liderazgo, empatía y resolución pacífica de conflictos.

En síntesis, la comparación con los estudios de Ruíz (2024), Ynfantes (2022), Julcahuanca (2022), Delgado (2022) y Mendoza (2022) refuerza la evidencia empírica de que las estrategias lúdicas, simbólicas y colaborativas, especialmente los juegos de roles, son herramientas pedagógicas eficaces para potenciar las habilidades sociales en la primera infancia. Todos los estudios coinciden en que la incorporación de metodologías activas y vivenciales genera un impacto positivo en la convivencia, la expresión emocional y la autonomía infantil, consolidando el aprendizaje social a través del juego.

Conclusiones

1. El presente estudio tuvo como objetivo general determinar cómo la aplicación de los juegos de roles contribuye al desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 00872 “Óscar Rengifo Hidalgo”. La investigación se orientó a fortalecer las competencias sociales desde la primera infancia, reconociendo que estas son esenciales para la convivencia, la empatía y la resolución de conflictos dentro del aula
2. En relación con el primer objetivo específico, se evaluó el nivel de habilidades sociales básicas antes y después del tratamiento experimental. En el pretest, los resultados mostraron que el 85% de los niños se encontraban en el nivel de Inicio, presentando limitaciones en la comunicación, la cooperación y la autorregulación emocional. Luego de la aplicación de la estrategia basada en los juegos de roles, los resultados del posttest evidenciaron un cambio significativo: los cuales 13 niños (56.53%) se ubicaron en el nivel PROCESO, además los 10 niños obtuvieron puntajes del [34 - 42] con un porcentaje de 43.46%, demostrando una mejora sustancial en la forma de relacionarse y participar en actividades grupales.
3. Respecto al segundo objetivo específico, la aplicación de los juegos de roles se desarrolló mediante 10 sesiones pedagógicas que fomentaron la dramatización, la expresión oral, la toma de turnos, la cooperación y la empatía. Durante estas experiencias, los niños asumieron diferentes roles, lo que les permitió comprender normas de convivencia y fortalecer sus habilidades comunicativas y emocionales. Estas actividades generaron un ambiente participativo, motivador y dinámico, que facilitó la interacción social positiva entre los participantes.
4. Finalmente, en relación con el tercer objetivo específico, se demostró estadísticamente la eficacia de los juegos de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas. El grupo experimental incrementó su puntaje promedio de 17.26 a 34.52 puntos, mostrando una diferencia significativa de +17.26 puntos en la escala de valoración. Los resultados del análisis con la prueba U de Mann-Whitney arrojaron un valor de $p = 0.000$, menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), lo que permitió rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1). Estos

hallazgos confirman que los juegos de roles son una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años, promoviendo la interacción positiva, la colaboración y el desarrollo socioemocional dentro del entorno educativo.).

Sugerencias

- ✓ Motivar e instar a los profesionales del área a llevar a cabo investigaciones adicionales enfocadas en el desarrollo de socialización, resaltando la importancia de implementar estrategias variadas que permitan a los estudiantes fortalecer esta competencia esencial para su crecimiento integral.
- ✓ A los especialistas de la Dirección Regional de Educación de San Martín y de la Unidad de Gestión Educativa Local, fomentar la incorporación de estrategias metodológicas basadas en juegos de roles como medio para garantizar el desarrollo de la socialización en los estudiantes.
- ✓ Invitar a los docentes del E.E.S.P.P. "G.J.S.M." a organizar talleres de formación orientados a la aplicación de estrategias didácticas fundamentadas juegos, dirigidos tanto a estudiantes como a egresados de la institución.
- ✓ Recomendar a las docentes de la I.E N° 00874 incluir en sus sesiones de aprendizaje estrategias metodológicas basadas en juegos de roles, que favorezcan el desarrollo de la socialización en los niños.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, A. (1997). *Desarrollo de las habilidades Sociales en niños de 3 a 6 años*. Madrid España: Visor.
- Bure , L. (2024). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la socialización de los niños de cinco años de la I.E. del Nivel Inicial N°20624. De Ayabaca, Piura*, 2023. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/35896>
- Cardenas , A., Genovezzy, P., Napa, L., & Arévalo , K. (2021). Habilidades sociales y comportamiento en niños en una Unidad de Educación Básica del cantón Buena Fe, provincia de Los Ríos, Ecuador. *Revista De Ciencias Sociales Y Económicas*,, 71-83. <https://doi.org/10.18779/csye.v5i2.484>
- Chañe , H. (2024). *Juegos didácticos y los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del Distrito de Juliaca, Puno, año 2024*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/37943>
- Delgado , C. (2022). *El juego colaborativo mejora las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años del nivel inicial en la institución educativa N 203 Jesús El Carpintero distrito de Zarumilla, 2021*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/22952>
- Dosso, R. (2009). El juego de roles: Una opción didáctica eficaz para la formación en política y turística. *Redalyc Sistema de Información Científica Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 11-28. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>
- Dzib, R., & Fernández , F. (2024). Los Juegos Recreativos como Alternativa para Fortalecer la Inteligencia. *Ciencia Latina de educación*, 8(2). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9481318.pdf>
- Erikson, E. (1993). *Infancia y sociedad*. Buenos Aires: Editorial Lumen Hormé.
- Fermozo , D. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *IE Revista De Investigación Educativa De La REDIECH*, 10(19), 191 - 206. https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/ie_rie_rediech/article/view/706
- Franco , O. (2022). *Selección de temas de la actividad lúdica y el juego*. EDITORIAL PUEBLO Y EDUCAC. https://www.google.com.pe/books/edition/Selecci%C3%B3n_de_temas_de_la_actividad_l%C3%BAd/M1WjEAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Gallardo , E. (2024). *Educación Infantil: Psicomotricidad y Socialización mediante el Juego*. ICB, S.L. (Interconsulting Bureau S.L.).

https://www.google.com.pe/books/edition/Educaci%C3%B3n_Infantil_Psicomotricidad_y_So/nMJiDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

- Gonzales , C. (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 2(1). <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/2679/La%20actividad%20de%20juego%20tem%C3%A1tico%20de%20roles%20en%20la%20formaci%C3%B3n%20del%20pensamiento%20reflexivo%20en%20preescolare>
- González , B., Monjas, M., & Patrocinio , M. (2000). *Las habilidades sociales en el currículo*. Ministerio de Educación. https://www.google.com.pe/books/edition/Las_habilidades_sociales_en_el_curr%C3%ADcul/X5LalhGYwmYC?hl=es-419&gbpv=0
- González, A. &. (2010). *Educación Física desde. Revista hacia la promocion de la salud*.
- Hernandez Sampieri , R., Fernández Collado , C., & Baptista Lucio , P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico: Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana, Reg. Núm. 736. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hinostroza , A. (2024). *La dramatización como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular "María Reyna", Casma, Áncash, 2024*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/37157>
- Horna-Clavo , E., Arhuis-Inca, W., & Bazalar-Palacios, J. (2020). Relación de habilidades sociales y tipos de familia en preescolares: estudio de caso. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(61), 224-232. <https://www.redalyc.org/journal/1942/194264514013/>
- Julcahuanca , S. (2022). *Los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021*. [Tesis de licenciatura, ULADECH , Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28745>
- Kcacha , M., & Rojas , Y. (2021). *Desarrollo de habilidades sociales mediante juegos tradicionales en niños de cuatro años con dificultades de socialización*. [Tesis de licenciatura, UNAMBA, Perú]. <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1001>
- La Rosa , O., Alburqueque, S., Catherin , W., Ramírez , A., & Diaz, M. (2021). *Influencia de las actividades en las habilidades sociales*. Ecuador. <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/694/1/libro.pdf>

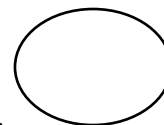
- Leal , A. (2024). Los juegos recreativos en el uso del tiempo libre en los niños. *Zenodo*, 9(3). <https://zenodo.org/records/12667162>
- Mamani, M. (2021). *Habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa nuevo horizonte, distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno - Perú - 2019*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/22395>
- Manzano , C., & Brito , P. (2021). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza*. [Tesis de licenciatura, UTA, Ecuador]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33863>
- Manzano , C., & Brito , P. (2022). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares” Del Cantón Pastaza*. [Tesis de licenciatura, UTA, Ecuador]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33863>
- Mendoza , B., Gonzales , C., & Barreda , A. (2017). Rol de participación en bullying y su relación con la ansiedad. *Perfiles educativos*, 39(158). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982017000400038
- Mendoza , M. (2022). *Programa “Juego de Roles” para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 471 de Yacusisa, Tocache, San Martín-2019*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17850>
- Mera , A., & Delgado , J. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2, Ecuador. *MQRInvestigar*, 6(3). <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/8/6>
- Mera , A., & Delgado , J. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2, Ecuador. *MQRInvestigar*, 6(3). <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/8/6>
- Miller, S. (2019). *Desarrollo de las habilidades sociales*. https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_de_las_habilidades_sociales/siy6DwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- MINEDU. (2016). *Curriculo Nacional*. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf](https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf)
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/4548>
- Moreno , N. (2024). *Juegos grupales para el desarrollo social en los niños y niñas de 5 años de la I.E Privada Virgen del Carmen Santa Anita, Lima, 2021*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/36864>

- Muñoz , C., & Crespi , P. (2011). *Habilidades sociales*. Ediciones Paraninfo, S.A. https://www.google.com.pe/books/edition/Habilidades_sociales/kf8x6GDRjTsC?hl=es-419&gbpv=0
- Peña , M. (2022). *La inteligencia emocional y las habilidades sociales en la convivencia de estudiantes preescolares de una institución educativa de Lima, 2021*. [Tesis de doctorado, UCV, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/77592>
- Peñafiel Lara , A., Neira García , M., Alvear Heredia , F., & Tacle García , S. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. *Revista Social Fronteriza*. https://www.researchgate.net/publication/377226840_Juego_de_rol es_como_estrategia_de_ensenanza-aprendizaje_para_mejorar_las_relaciones_sociales_en_ninos_de_educacion_inicial/fulltext/659be6b56f6e450f19d7
- Piaget , J. (1991). *Seis estudios de la psicología*. Hdilions Gonihier.
- Ramos , K. (2024). *Juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. “Garabatos”, Chimbote, 2022*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/36276>
- Reyna, L. (2023). *Programa de habilidades sociales básicas para disminuir la agresividad en niños y niñas de 4 años de la I.E N° 00823 Nueva Santa Cruz del distrito de Awajun - 2022*. [Tesis de segunda especialidad, UNSM, Perú]. <https://repositorio.unsm.edu.pe/item/e833c8ab-59a9-4f43-abb8-57e01b5ef9c1>
- Rodriguez , Á. (2023). *El juego como estrategia didáctica de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en preescolar*. [Tesis de licenciatura, JAVERIANA, Bogotá]. <http://hdl.handle.net/10554/68114>
- Rodriguez , Á. (2023). *El juego como estrategia didáctica de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en preescolar*. [Tesis de licenciatura, JAVERIANA, Bogotá]. <http://hdl.handle.net/10554/68114>
- Ruiz , F., Ruiz , A., & Perelló , I. (2003). *Educación física*. España: Editorial Mad. https://www.google.com.pe/books/edition/Educacion_Fisica_Volumen_Iii_Prof esores/Q8Iow4XWN6oC?hl=es-419&gbpv=1
- Ruíz, S. (2024). *Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. Ann Goulden, A.H. Quinta Julia, Piura, 2021*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/36937>
- Tobar Vera, S. (2022). Aspectos condicionantes en el desarrollo de habilidades en niños de la educación preescolar. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 7.
- Tuncar , M. (2020). *Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 399 “Niño Dios” de*

- Yarinacocha - Ucayali*, 2019. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/13255>
- UNICEF. (2019). *Para cada niño, reimaginemos un mundo mejor*. <https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2020-06/UNICEF-informe-anual-2019-para-cada-nino-reimaginemos-mundo-mejor.pdf>
- UNICEF. (2020). Los efectos sociales y económicos de la pandemia para la infancia. <https://www.unicef.org/chile/comunicados-prensa/los-efectos-sociales-y-econ%C3%B3micos-de-la-pandemia-para-la-infancia>
- Valdemarra , S. (2017). *Pasos para elaborar proyecto de tesis y de investigación científica* .
- Veliz , D. (2024). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de habilidades sociales basado en juegos de roles*. [Tesis de licenciatura, UPS, Ecuador]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27985>
- Veliz , D. (2024). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de las habilidades sociales basado en juegos de roles*. [Tesis de licenciatura, UPS, Ecuador]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27985>
- Vygotsky, L. (1986). *Psicología y Pedagogía*. Madrid - España .
- Wood , D., & Ross, G. (1979). El papel de la tutoría en la resolución de problemas. https://www.researchgate.net/publication/228039919_The_Role_of_Tutoring_in_Problem_Solving
- Yagual , K. (2021). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Portete de Tarqui, de la comuna Tugadua, parroquia Chanduy, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, periodo lectivo 2018-2019*. [Tesis de licenciatura, UPSE, Ecuador]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/5288>
- Yagual , K. (2022). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la socialización en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Portete de Tarqui, de la comuna Tugadua, parroquia Chanduy, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, periodo lectivo 2018-2019*. [Tesis de licenciatura, UPSE, Ecuador]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/5288>
- Ynfantes , T. (2022). *Talleres de dramatización para mejorar las habilidades sociales en los niños de cinco años de la institución educativa particular “San Felipe” del centro poblado San Jacinto, distrito de Nepeña, año 2020*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26234>

Anexos

Anexo 1: Pretest y posttest



RÚBRICA PARA EVALUAR LA HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS

Institución Educativa	Apellidos y nombres	Edad	Fecha
		5 AÑOS	

ESCALA VALORATIVA	INICIO	PROCESO	LOGRADO
	1	2	3
	El estudiante muestra un progreso mínimo de acuerdo al nivel esperado.	El estudiante esta próximo al nivel esperado respecto a la competencia.	Evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia

Dimensiones	Nº	Inicio	Proceso	Logrado	Puntaje
Autoestima	1	No se integra fácilmente al grupo cuando se realiza el juego recreativo	Demuestra algunas dificultades para integrarse al grupo al momento de realizar el juego recreativo	Se integra con facilidad al grupo al momento de realizar el juego recreativo	
	2	No se siente capaz de realizar diversas actividades de juego.	Demuestra inseguridad al realizar algunas actividades de juego	Se siente seguro y capaz de realizar diversas actividades de juego	
	3	Se distrae con facilidad durante el juego y no lenta la mirada mientras habla con alguien.	Tiene dificultades para levantar la mirada mientras habla con otros durante el juego.	Cuando habla con alguien durante los juegos lo mira a los ojos	
	4	Demuestra inseguridad al tomar sus decisiones. Durante el desarrollo de los juegos.	Manifiesta cierta inseguridad en la toma de decisiones en el desarrollo de los juegos.	Tiene seguridad en la toma de decisiones al momento del desarrollo de los juegos.	

Comportamiento	5	No reconoce sus malas acciones durante el juego	Aun le cuesta hacerse responsable de sus malas acciones durante el juego	Se hace responsable y pide disculpas ante una mala acción durante el juego	
	6	No reconoce y tampoco practica las normas de convivencia en clases ni durante el juego recreativo	Reconoce algunas normas de convivencia y los pone en práctica en el aula, pero le dificulta en el desarrollo del juego recreativo	Conoce y pone en práctica las normas de convivencia durante la realización del juego recreativo.	
	7	No Promueve acuerdos de forma democrática	Trata de fomentar acuerdos para la mejoría de su entorno	Promueve acuerdos de forma democrática	
	8	No demuestra ninguna capacidad de liderazgo	Intenta en participar en actividades	Dirige y organiza grupos	
	9	Evita estar en situaciones de compartir sus cosas con sus compañeros en el juego recreativo	Comparte sus cosas solo con algunos de sus compañeros en el juego recreativo	Comparte sus cosas con todos sus compañeros cuando se realiza el juego recreativo.	
	10	No es solidario con sus compañeros, durante el desarrollo del juego recreativo	Le cuesta ser solidario con sus compañeros durante el desarrollo del juego recreativo.	Es solidario y se ofrece a ayudar a quien lo pueda necesitar durante el juego recreativo	
Identificación	11	Tiene actitudes negativas hacia sus compañeros durante el desarrollo del juego recreativo	Manifiesta algunas actitudes negativas hacia sus compañeros durante el juego recreativo	Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros durante el juego recreativo	
	12	No hace uso de las palabras mágicas cuando se está desarrollando el juego recreativo	Tiene dificultades al momento de agradecer durante el juego recreativo.	Agradece cada vez que es necesario en el juego recreativo	

	13	No tiene interés para colaborar en actividades grupales en los juegos de roles	Demuestra poco interés para colaborar en actividades grupales. En los juegos de roles	Le gusta Colaborar en actividades de grupo mientras se están realizando los juegos de roles	
	14	No brinda ninguna ayuda	Le cuesta ayudar a los demás, pero lo hace de manera autónoma	Ayuda a quien lo necesita.	

Escala valorativa

RANGO		
NIVEL	DESCRIPCIÓN	Puntaje
LOGRADO	Interactúa adecuadamente, participa activamente en grupos, expresa emociones y opiniones de manera clara, y maneja conflictos de forma autónoma	34-42
PROCESO	Muestra avances, pero aún enfrenta retos. Participa de forma ocasional en actividades grupales y empieza a expresar emociones e ideas, aunque con dificultades.	24-33
INICIO	El estudiante tiene dificultades para interactuar con sus compañeros, expresar emociones adecuadamente y resolver conflictos	14-23

Anexo 2: Validación del instrumento

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- NOMBRES Y APELLIDOS DEL EXPERTO:
Maria Isabel Guzmán Pérez
- INSTITUCIÓN DONDE LABORA:
E.F.S.P.P "G.S.S.M"
- TÍTULO DE LA TESIS: Juego de Roles para desarrollar habilidades sociales
- NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Rúbrica para evaluar habilidades sociales
- LUGAR Y FECHA: 07/08/24
- AUTORAS DEL INSTRUMENTO:
Gabriela Arevalo Ignacio
Giuliana Villacorta Rojas

Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Bueno (4) Excelente (5)

II. CRITERIOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Criterios	Muy deficiente	Deficiente	Aceptable	Bueno	Excelente
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.				X	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.			X		
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
4. Organización	Existe una organización lógica.				X	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad.				X	
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar el instrumento.				X	
7. Consistencia	Entre la formulación del problema, objetivos e hipótesis				X	
8. Coherencia	De indicadores y dimensiones				X	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación			X		
10. Pertinencia	El instrumento responde al momento oportuno o más adecuado.				X	
Subtotal				X		
Total						

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
0-10	11-20	21-30	31-40	41-50

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. PUNTAJE: 39

VALORACIÓN CUALITATIVA: 74%

Moyobamba, 07 De noviembre de 2023

Maria Isabel Guzmán Pérez
DNI: 00835482

Validación de Instrumento de Medición - Pretest

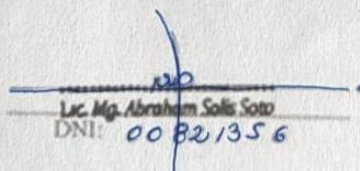
Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Lic. Ing Abraham Solís Soto	I.E. "Encinas Franco"	Docente de Educación F.

Título de investigación	"TECNICAS DE RELAJACIÓN PARA LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS EN EL AULA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 00872" OSCAR RENGIFO HIDALGO" MOYOBAMBA, 2023"
Autores	- GABRIELA ARÉVALO IGNACIO. - GIULIANA VILLACORTA ROJAS
Nombre del instrumento de medición	Ficha de Observación
Objetivo específico	

Indicadores y Criterios para opinión

CRITERIOS	INDICADORES	Escala de Valoración				
		Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Bueno 41 - 60%	Muy Bueno 61 - 80%	Excelente 81 - 100%
1. Claridad	Los ítems están formulados en lenguaje claro, sencillo, apropiado y específico			✓		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.			✓		
3. Validez	El instrumento refleja un dominio específico del contenido que se pretende medir y su ítem considera a todos los indicadores de la variable dependiente.			✓		
4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.			✓		
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			✓		
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			✓		
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.			✓		
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores.			✓		
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación			✓		

Moyobamba, 03 de Noviembre de 2023


Lic. Mg. Abraham Solís Soto
DNI: 00821356

Validación de Instrumento de Medición - Pretest

Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Magister Otilio Rojas Gonzales	EESPP "GJSN"	Docente Superior

Título de investigación	"TECNICAS DE RELAJACIÓN PARA LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS EN EL AULA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 00872" OSCAR RENGIFO HIDALGO" MOYOBAMBA, 2023"
Autores	- GABRIELA ARÉVALO IGNACIO. - GIULIANA VILLACORTA ROJAS
Nombre del instrumento de medición	Ficha de Observación
Objetivo específico	

Indicadores y Criterios para opinión

CRITERIOS	INDICADORES	Escala de Valoración				
		Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61 - 80%	Excelente 81 -100%
1. Claridad	Los ítems están formulados en lenguaje claro, sencillo, apropiado y específico			✓		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.			✓		
3. Validez	El instrumento refleja un dominio específico del contenido que se pretende medir y su ítem considera a todos los indicadores de la variable dependiente.			✓		
4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.			✓		
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			✓		
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			✓		
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.			✓		
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores.			✓		
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación			✓		

Moyobamba, 07 de Noviembre de 2023

DNI: 00818077

Anexo 3: Base de datos de resultados de prueba piloto

N°	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14
1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
2	1	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2
4	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2
5	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2
6	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	3
7	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	3
8	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	3

Anexo 4: Bases de datos

Grupo control pretest

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	D1				D2					D3					NOTA	
		ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	PUNTAJE	VIGESIMAL
1	AGUILAR MEJIA MARILU	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	18	9
2	ALTAMIRADO MORETO KATHERIN JULIANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	7
3	CABRERA LLANOS, RONAL	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	20	10
4	CALDERON ANDASPILCO MELANIE MIRELLA	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	16	8
5	CARHUAPOMA VASQUEZ, ADAN EDWIN	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	20	10
6	CHOTA FERNANDEZ, KEVIN FARID	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	19	9
7	CRUZ MEDINA, MARK EMERSON	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	20	10
8	FERNANDEZ FERNANDEZ, JHERAL	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	19	9
9	FERNANDEZ SOPLA, KEVIN GONZALITO	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	20	10
10	GONZALES HINOSTROSA LESLIE ISABEL	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	7
11	GUEVARA MEDINA, LEONEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	17	8
12	GUEVARA VASQUEZ LUCIA STHER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	7
13	LOPEZ VASQUEZ KIMBERLY KIM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	16	8
14	MUNDACA PEREZ JEYMI LISSETH	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	20	10
15	PÉREZ ACOSTA, SANTOS ELISARDO	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	19	9
16	PEREZ DIAZ, JIMMY JOSEL	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	19	9
17	PEREZ GUERRERO LEYSI ESTHER	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	20	10
18	RODAS MENDOZA MARISOL	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	20	10
19	RODRIGUEZ GUEVARA JACQUELINE LORENA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	18	9
20	ROJAS QUEVEDO FRANCO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	7
21	VASQUEZ MURAYARI, JAIME MOISES	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	17	8
22	VASQUEZ REQUEJO, VICTOR MANUEL	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	20	10
23	VILLALOBOS FUENTES, CRISTHIAN	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	17	8
24	YZQUIERDO FERNANDEZ, GABRIEL	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	16	8

Grupo experimento pretest

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	D1				D2					D3					NOTA	
		ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	PUNTAJE	VIGESIMAL
1	MALUQUIS HERRERA, LLORVIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	17	8
2	NUÑEZ VALDEZ, WITMAN JHONATAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	18	9
3	PARDO DIAZ, RONY EILER	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	17	8
4	PEREZ HURTADO, MAICOL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	17	8
5	PEREZ PAISIG, JHONATAN	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	18	9
6	ACUÑA LOPEZ RUBI JHINELA	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	19	9
7	ANAYA AJON ANGEL JHOSSTIN	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	20	10
8	CABRERA VILLANUEVA CRISTINA ALEXANDRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	17	8
9	CARRION IZQUIERDO ANDRE JESUS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	7
10	CHUÑE VASQUEZ GUILLERMO JOSE JOAQUIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	16	8
11	CLAVIJO MIRANO CESAR ANDREE	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	19	9
12	DIAZ HUAMAN STEPHANIE LUCIANA	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	17	8
13	GARCIA ALVARADO JUAN PABLO	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	17	8
14	GUERRA ALVAREZ DAFNE LUANA	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	20	10
15	HUAMAN GARCIA JANETH	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	17	8
16	HUAMAN SANCHEZ MARIA FERNANDA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	7
17	LLATAS IRIGOIN KATICXA SHELEYNA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	17	8
18	MENOR BENAVIDES, JHON KEYLER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	7
19	MONDRAGON PANDURO SIDNEY ARIANA	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	18	9
20	MUÑOZ COLLANTES, GILMER	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	15	7
21	NEIRA DAVILA KEYTI SHARIT	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	20	10
22	OLORTEGUI LINAREZ LENA MORGANA	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	19	9
23	PEREZ DIAZ, GIAN JOVEL	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	17	8

Grupo control postest

		D1				D2					D3					NOTA	
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	PUNTAJE	VIGESIMAL
1	AGUILAR MEJIA MARILU	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	19	9
2	ALTAMIRADO MORETO KATHERIN JULIANA	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	20	10
3	CABRERA LLANOS, RONAL	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	20	10
4	CALDERON ANDASPILCO MELANIE MIRELLA	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	20	10
5	CARHUAPOMA VASQUEZ, ADAN EDWIN	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	21	10
6	CHOTA FERNANDEZ, KEVIN FARID	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	22	10
7	CRUZ MEDINA, MARK EMERSON	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	11
8	FERNANDEZ FERNANDEZ, JHERAL	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	21	10
9	FERNANDEZ SOPLA, KEVIN GONZALITO	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	18	9
10	GONZALES HINOSTROSA LESLIE ISABEL	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	23	11
11	GUEVARA MEDINA, LEONEL	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	19	9
12	GUEVARA VASQUEZ LUCIA STHIR	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	18	9
13	LOPEZ VASQUEZ KIMBERLY KIM	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	22	10
14	MUNDACA PEREZ JEYMI LISSETH	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	20	10
15	PÉREZ ACOSTA, SANTOS ELISARDO	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	18	9
16	PEREZ DIAZ, JIMMY JOSEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	18	9
17	PEREZ GUERRERO LEYSI ESTHER	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	18	9
18	RODAS MENDOZA MARISOL	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	25	12
19	RODRIGUEZ GUEVARA JACQUELINE LORENA	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	20	10
20	ROJAS QUEVEDO FRANCO	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	3	3	21	10
21	VASQUEZ MURAYARI, JAIME MOISES	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	23	11
22	VASQUEZ REQUEJO, VICTOR MANUEL	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	23	11
23	VILLALOBOS FUENTES, CRISTHIAN	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	25	12
24	YZQUIERDO FERNANDEZ, GABRIEL	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	20	10

Grupo experimento Posttest

[illegible]

ANEXO 5: Relación de sesiones de aprendizaje

N° de sesión	Denominación	Tipo de juego	Fecha	Criterio de evaluación
01	Jugamos en la cocinita	Juego de roles controlados	04/08/2023	Confía en sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa, etc.
02	Vamos a la tienda a comprar	Juego de roles libres	07/08/2023	Confía en sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa, etc.
03	Pagamos en la caja del supermercado	Juego de roles como medio educativo	08/08/2023	Se relaciona frecuentemente y de manera autónoma con sus compañeros demostrando un cambio de actitud positiva.
04	Me divierto visitando al medico	Juego de roles como medio educativo	09/08/2023	Refleja siempre las características de su persona (actitudes, valores, etc.) al interactuar con los demás.
05	Jugamos a los constructores	Juego de roles libres	10/08/2023	Demuestra seguridad para valerse por sí mismo dentro y fuera del aula
06	Nos divertimos jugando a la carrera de animales	Juego de roles controlados	11/08/2023	Conoce sus características, gustos, sus preferencias y los manifiesta con seguridad.
07	Llevamos a nuestro cachorro al veterinario	Juego de roles libre	14/08/2023	Refleja siempre las características de su persona (actitudes, valores, etc.) al interactuar con los demás.
08	Jugamos en la cocinita	Juego de roles controlados	17/08/2023	Confía en sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa, etc.
09	Vamos a la tienda a comprar	Juego de roles libres	18/08/2023	Confía en sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa, etc.
10	Pagamos en la caja del supermercado	Juego de roles como medio educativo	19/08/2023	Se relaciona frecuentemente y de manera autónoma con sus compañeros demostrando un cambio de actitud positiva.

ANEXO 6: Sesiones de aprendizaje**DATOS INFORMATIVOS:**

- I. **I.E:** N° 00872 “Oscar Rengifo Hidalgo”
 II. **PRACTICANTES:** ARÉVALO IGNACIO, Gabriela
 VILLACORTA ROJAS, Giuliana
 III. **EDAD:** 5 años

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01					
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “JUGAMOS A LOS CONSTRUCTORES”					
II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES / APRENDIZAJES ESPERADOS					
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
			5 AÑOS		
P E R S O N A L S O C I A L	Construye su identidad.	- Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	Confía en sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa, etc.	

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	❖ Recepción de los niños. ❖ Juegos tranquilos.	El espacio juego tranquilo.	
ACTIVIDADES PERMANENTES	❖ Saludo. ❖ Oración. ❖ Control de Asistencia. ❖ Calendario. ❖ Control del tiempo. ❖ Normas de convivencia. ❖ Palabras mágicas. ❖ En asamblea dialogan sobre los acuerdos.	Carteles de asistencia, tiempo, calendario y otros.	8.00 am 8:15 am
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	❖ PLANIFICCIÓN: La docente describe los sectores, recuerda las normas de juego y recuerda la cantidad de niños que deben estar en cada sector.		

	❖ ORGANIZACIÓN: La docente organiza a los niños en los sectores que será rotativo o a libre elección u otra dinámica de juego para agruparlos. ❖ EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan con libertad, la docente observa que los niños van preguntado a que están jugando. ❖ ORDENAMOS: A través de una canción se guardan los materiales y/o los juguetes. ❖ SOCIALIZACIÓN: Los niños y niñas comparten lo que hicieron en los sectores, como se sintieron, quienes jugaron, si pelearon y que fue lo que más les gusto de su juego. ❖ REPRESENTACIÓN: La docente les motiva a que le expliquen a que jugaron en el sector que les correspondió estar, reflexiona sobre la actividad desarrollada y realiza la coevaluación o evaluación.	Materiales de los sectores	8:15 am 9:00 am
--	--	-----------------------------------	----------------------------

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	MOTIVACIÓN	Se les mostrará a los niños una bolsa sorpresa grande la cual contendrá ladrillos hechos de cajas, palas, bolsas de cemento, baldes, etc.	10 min	• Bolsa sorpresa. • Cajas. • Baldes. • Ladrillos hechos de caja. • Bolsa de cemento. • Etc.
	SABERES PREVIO	Se les pregunta ¿Qué observamos? ¿Para qué sirven estos objetos? ¿Quién los utiliza? ¿Para qué los utiliza? ¿Dónde los encontramos?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Qué creen que haremos con ellos? ¿Cómo lo podemos utilizar?		
	PROPOSITO	La docente declara el propósito del día: “Hoy somos constructores”		
	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	<u>PROBLEMATIZACIÓN</u> Les mostramos es la zona que hemos acondicionado para construir, una máquina excavadora, palana, bolsa de cemento, les diremos que todos unos vamos a construir, todos cogerán sus	40 min	

DESARROLLO	APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	ladrillos, y empezaran a construir, le iremos diciendo que pueden construir una casa, un castillo, un edificio, una torre, etc. Es así como los niños van a demostrar seguridad para valerse por sí mismo dentro y fuera del aula. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Seguidamente los niños empiezan a jugar imitando las acciones que ellos observan de los albañiles o constructores, también emplean todos los materiales dando diversos usos. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Los niños y niñas después de realizar la actividad, reflexionan sobre la importancia de valerse por sí mismos en diversas situaciones. Finalmente, los niños realizarán un dibujo de los momentos que más les gustó.		
CIERRE	REFLEXIÓN / EVALUACIÓN	La docente formula las siguientes preguntas: ¿De qué hablamos hoy? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué será importante asumir roles? Conversan sobre para que será importante asumir roles. Los estudiantes plantean sus ideas y la docente.	10 min	

DATOS INFORMATIVOS:

- I. **I.E:** N° 00872 “Oscar Rengifo Hidalgo”
 II. **PRACTICANTES:** ARÉVALO IGNACIO, Gabriela
 VILLACORTA ROJAS, Giuliana
 III. **EDAD:** 5 años

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01					
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “JUGAMOS EN LA COCINA”					
II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES / APRENDIZAJES ESPERADOS					
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO 4 AÑOS	CRITERIO	EVIDENCIA
P E R S O N A L S O C I A L	Construye su identidad.	- Se valora a sí mismo. - Autorregula sus emociones.	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.	Confía en sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa, etc.	

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	❖ Recepción de los niños. ❖ Juegos tranquilos.	El espacio juego tranquilo.	
ACTIVIDADES PERMANENTES	❖ Saludo. ❖ Oración. ❖ Control de Asistencia. ❖ Calendario. ❖ Control del tiempo. ❖ Normas de convivencia. ❖ Palabras mágicas. ❖ En asamblea dialogan sobre los acuerdos.	Carteles de asistencia, tiempo, calendario y otros.	8.00 am 8:15 am
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	❖ PLANIFICCIÓN: La docente describe los sectores, recuerda las normas de juego y recuerda la cantidad de niños que deben estar en cada sector. ❖ ORGANIZACIÓN: La docente organiza a los niños en los sectores que será rotativo o	Materiales de los sectores	8:15 am 9:00 am

	a libre elección u otra dinámica de juego para agruparlos. ❖ EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan con libertad, la docente observa que los niños van preguntando a que están jugando. ❖ ORDENAMOS: A través de una canción se guardan los materiales y/o los juguetes. ❖ SOCIALIZACIÓN: Los niños y niñas comparten lo que hicieron en los sectores, como se sintieron, quienes jugaron, si pelearon y que fue lo que más les gusto de su juego. ❖ REPRESENTACIÓN: La docente les motiva a que le expliquen a que jugaron en el sector que les correspondió estar, reflexiona sobre la actividad desarrollada y realiza la coevaluación o evaluación.		
--	--	--	--

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	MOTIVACIÓN	Se les mostrará a los niños una caja sorpresa, la cual contendrá objetos que pertenecen a la cocina como mandil, cuchara de palo, ollas, platos, cucharas, tenedores, les preguntamos.	10 min	• Caja sorpresa. • Mandil. • Cucharas. • Ollas. • Platos. • Tenedores. • Etc.
	SABERES PREVIO	Se les pregunta ¿Qué observamos? ¿Para qué lo habremos traído? ¿Para qué sirven? ¿Quién lo usa? ¿De qué materiales son? ¿Todos son del mismo tamaño?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Qué creen que haremos con ellos? ¿Cómo lo podemos utilizar?		
	PROPOSITO	La docente declara el propósito del día: “Hoy jugaremos a la cocinita”		
		<u>PROBLEMATIZACIÓN</u> Les mostraremos una cocina de juguete, platos, cubiertos, mesa y	40 min	• Cocina. • Mesas. • Sillas.

DESARROLLO	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	sillas, que hemos preparado para la zona de la cocina. Es aquí donde los niños al manipular los objetos deberán confiar en sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa, etc. Luego junto con los niños nos organizaremos para elegir quien será la mamá, el papá, hermanos, etc. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Seguidamente la docente les ira mencionando que la mamá va a cocinar, el papá alcanzará los platos, los hermanos pondrán los cubiertos e individuales en la mesa, todos ayudarán en la cocina, para finalmente almorzar juntos. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Los niños y niñas después de realizar la actividad, reflexionaran sobre la importancia de la interacción con los demás y también el de asumir algunos roles ya que ello fortalecerá su independencia. Finalmente, se entrega una ficha de trabajo donde lo realizan según consigna.		• Platos. • Cubiertos.
CIERRE	REFLEXIÓN / EVALUACIÓN	La docente formula las siguientes preguntas: ¿De qué hablamos hoy? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué será importante asumir roles? Conversan sobre para que será importante asumir roles. Los estudiantes plantean sus ideas y la docente.	10 min	

DATOS INFORMATIVOS:

- I. **I.E:** N° 00872 “Oscar Rengifo Hidalgo”
 II. **PRACTICANTES:** ARÉVALO IGNACIO, Gabriela
 VILLACORTA ROJAS, Giuliana
 III. **EDAD:** 5 años

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°03					
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “PAGAMOS EN LA CAA DEL SUPERMERCADO”					
II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES / APRENDIZAJES ESPERADOS					
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
			4 AÑOS		
P E R S O N A L S O C I A L	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMUN	- Interactúa con todas las personas. - Construye normas y asume acuerdos y leyes. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se relaciona frecuentemente y de manera autónoma con sus compañeros demostrando un cambio de actitud positiva.	Participa en la interacción con sus compañeros.

MOMENTOS Y/O ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
RECIBIMIENTO	❖ Recepción de los niños. ❖ Juegos tranquilos.	El espacio juego tranquilo.	
ACTIVIDADES PERMANENTES	❖ Saludo. ❖ Oración. ❖ Control de Asistencia. ❖ Calendario. ❖ Control del tiempo. ❖ Normas de convivencia. ❖ Palabras mágicas. ❖ En asamblea dialogan sobre los acuerdos.	Carteles de asistencia, tiempo, calendario y otros.	8.00 am 8:15 am
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	❖ PLANIFICCIÓN: La docente describe los sectores, recuerda las normas de juego y recuerda la cantidad de niños que deben estar en cada sector. ❖ ORGANIZACIÓN: La docente organiza a los niños en los sectores que será rotativo o	Materiales de los sectores	8:15 am 9:00 am

	a libre elección u otra dinámica de juego para agruparlos. ❖ EJECUCIÓN O DESARROLLO: Los niños juegan con libertad, la docente observa que los niños van preguntados a que están jugando. ❖ ORDENAMOS: A través de una canción se guardan los materiales y/o los juguetes. ❖ SOCIALIZACIÓN: Los niños y niñas comparten lo que hicieron en los sectores, como se sintieron, quienes jugaron, si pelearon y que fue lo que más les gusto de su juego. ❖ REPRESENTACIÓN: La docente les motiva a que le expliquen a que jugaron en el sector que les correspondió estar, reflexiona sobre la actividad desarrollada y realiza la coevaluación o evaluación.		
--	--	--	--

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	TIEMPO	MATERIALES
INICIO	MOTIVACIÓN	Se les mostrará una caja sorpresa, la cual contendrá productos del supermercado como verduras, frutas, etc. También les mostraremos monedas y billetes, el cual usaremos para pagar los productos que hemos comprado en el supermercado.	10 min	• Caja sorpresa. • Frutas. • Verduras. • Dinero falso
	SABERES PREVIO	Se les pregunta ¿Qué observamos? ¿Dónde lo encontramos? ¿Para qué sirve? ¿Qué haremos con las monedas y billetes? ¿Quieren jugar con los materiales que hemos traído?		
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Qué creen que haremos con ellos? ¿Cómo lo podemos utilizar? La docente declara el propósito del día: “Hoy vamos a jugar a		

	PROPOSITO	relacionarnos con nuestros compañeros por si solos pagando en la caja del supermercado”		
DESARROLLO	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN APLICACIÓN DE LO APRENDIDO	<u>PROBLEMATIZACIÓN</u> Les mostramos una caja registradora de juguete, y les diremos que vamos a jugar a para los productos que hemos comprado, luego tendremos que elegir un niño que será el cajero y los demás los clientes tendrán los billetes y monedas, y el cajero ira registrando en la caja y dará vuelto y Boucher a los clientes, luego iremos intercambiando al niño cajero, es aquí donde los niños se relacionarán frecuentemente y de manera autónoma con sus compañeros demostrando un cambio de actitud positiva. <u>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN</u> Seguidamente la docente les ira mencionando posibles actos que realizaran los clientes y el vendedor, de manera en que los niños tengan una noción y así ellos mismos empiecen a recordar e imitar lo que vivenciaron anteriormente; asimismo actuar por si solos. <u>TOMA DE DECISIONES</u> Los niños y niñas después de realizar la actividad, reflexionan sobre la importancia de relacionarse con los demás y también el de asumir algunos roles ya	40 min	• Cocina. • Mesas. • Sillas. • Platos. • Cubiertos.

		que ello fortalecerá su autonomía. Finalmente, se entrega una hoja en blanco para los niños dibujen lo que más le ha gustado de la actividad.		
CIERRE	REFLEXIÓN / EVALUACIÓN	La docente pide que se reúnan en asamblea y expongan cada uno el dibujo que realizaron por ellos mismos para de esa manera socializar con todos. Luego se formula las siguientes preguntas: ¿De qué hablamos hoy? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué será importante asumir roles? Conversan sobre para que será importante asumir roles. Los estudiantes plantean sus ideas.	10 min	

Anexo 7: Galería de fotos de la aplicación del pre y postest



GALERIA DE FOTOS DE LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE REOLES PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES



Juegan a la cocinita confiando sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa.



Compran en la tienda confiando sus habilidades para hacer cosas nuevas y establecer vínculos afectivos con los otros en la interacción comunicativa.



Juegan a pagar en un supermercado relacionando frecuentemente y de manera autónoma con sus compañeros demostrando un cambio de actitud positiva.



Juegan a visitar a un médico reflejando siempre las características de su persona (actitudes, valores, etc.) al interactuar con los demás.



Juegan a los constructores y demuestra seguridad para valerse por sí mismo dentro y fuera del aula



Juegan a llevar a nuestro cachorro al veterinario reflejando siempre las características de su persona (actitudes, valores, etc.) al interactuar con los demás.