



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN”

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS

**“JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA
SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.
N° 227 “SECTOR AEROPUERTO”**

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

AUTORAS:

RENGIFO HUAMAN, Tania

<https://orcid.org/0009-0005-5955-6681>

TERRONES MALCA, Nelva

<https://orcid.org/0009-0003-5191-8110>

ASESOR:

Lic. PINEDO TANGO, René.

<https://orcid.org/0009-0006-3743-710>

Línea de investigación:

**PLANIFICACIÓN CURRICULAR, CONTENIDOS, MÉTODOS, MEDIOS,
ESTRATEGIAS Y MATERIALES EDUCATIVOS.**

MOYOBAMBA – PERÚ

2025

TESIS. JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS. RENGIFO HUAMAN, Tania y TERRONES MALCA, N...

Revisiones 2025 - FID
Revisiones Turnitin
evagjsm

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::1:3390464782

Fecha de entrega
28 oct 2025, 7:50 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
28 oct 2025, 7:53 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
TESIS_JUEGO_DE_ROLES_PARA_MEJORAR_LA_SOCIALIZACIÓN_EN_NIÑOS_RENGIFO_HUAMAN_Ta....pdf

Tamaño del archivo
722.2 KB

46 páginas

12.904 palabras

66.367 caracteres




15% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

▸ Bibliografía

Fuentes principales

15%  Fuentes de Internet
0%  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

15%  Fuentes de Internet
0%  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	5%
2	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	3%
3	Internet	repositorio.unap.edu.pe	3%
4	Internet	repositorio.ucss.edu.pe	2%
5	Internet	repositorio.unu.edu.pe	2%

Página del jurado

Mg. Odilardo Rojas Gonzales
Presidente del jurado

Prof. Wagner Piña Ruiz
secretario del jurado

Mg. María Isabel Guamuro Perez
Vocal del jurado

Lic. René Pinedo Tangoa
Asesor

Dedicatoria

A mis padres Antonio y Lidia por todo su amor y apoyo incondicional que día a día han contribuido en mi formación personal y profesional destacando las buenas actitudes en mi vida, a mis hermanos y sobrinos por sus palabras y compañía, a mi prima Leyli que ha sido la persona que me ha dado la fuerza para seguir adelante sin importar los obstáculos que la vida me ha presentado.

Nelva

A mis padres Waldemar y Lidia por ser mi mayor fuente de inspiración, quienes, con su amor infinito, sacrificio y ejemplo de lucha constante me enseñaron que los sueños se alcanzan con esfuerzo y perseverancia por inculcarme buenos valores y principios que fueron la base para alcanzar esta meta; cada página de este trabajo lleva impreso el fruto de su dedicación y la fe que siempre depositaron en mí. A mis hermanos porque su compañía y aliento han hecho que este camino sea mucho más especial, pues cada uno de ustedes ha contribuido de manera única e incondicional. A mi querida sobrina quien con su risa, cariño y energía ilumina mis días y a todos los que han contribuido de manera significativa a mi aprendizaje y crecimiento. Este logro no es solo mío; es también de ustedes.

Tania

Agradecimiento

A Dios por ser nuestra guía, fuente de fortaleza y sabiduría en cada etapa de este camino académico. Su presencia ha sido luz en los momentos de incertidumbre. Agradecemos de corazón a nuestros padres, por sus palabras de aliento, por creer en nosotras y apoyarnos sin condiciones. A nuestros hermanos, por su cariño, su apoyo constante y por motivarnos a no rendirse. Expresamos nuestra gratitud a los maestros de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público “Generalísimo José de San Martín”, quienes con paciencia y ética contribuyeron significativamente a nuestra formación profesional. A nuestros amigos, por su apoyo incondicional y presencia constante; a las personas que nos brindaron su amistad sincera y motivadora. Gracias a nuestras familias por acompañarnos con amor, por sus consejos y muestras de afecto. Cada uno de ustedes ha sido parte esencial en la culminación de esta tesis.

autoras

Resumen

En la presente investigación se aplicó los juegos de roles para mejorar la socialización en niños de 4 años de la I.E. N° 227 “sector aeropuerto. El objetivo general es, Comprobar la aplicación del Juego de roles como estrategia lúdica para mejorar la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto, en este proceso, los niños pueden enfrentarse a diversos riesgos que amenazan tanto su desarrollo como su bienestar general. Estos riesgos, además, tienen el potencial de dejar secuelas físicas y psicológicas, limitando su capacidad para desarrollarse plenamente y afectando el ejercicio de sus derechos fundamentales.

La investigación tiene un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con un diseño cuasi experimental, una población conformada por 36 estudiantes. El instrumento para la recolección de datos han sido a través de la rúbrica, el fichaje y la evaluación antes y después del estímulo y, para su tratamiento estadístico se empleó la prueba t student, los resultados obtenidos fue: el nivel de socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto-Moyobamba, en el año 2023; en el pretest, el grupo control presentaba 83.33% en el nivel de inicio, 5.56% en proceso y 11.11% en logrado; mientras que en el grupo experimental estos niveles fueron 94.44% en inicio y 5.56% en proceso. Tras el tratamiento experimental, en el postest, el grupo control mostró 66.66% en el nivel de inicio, 16.67% en proceso y 16.67% en logrado; en contraste, el grupo experimental alcanzó un 88.89% en el nivel logrado y 11.11% en proceso; del cual concluimos que el efecto de la aplicación del Juego de roles como estrategia lúdica para mejorar la socialización en los niños de 4, fue positivo y eficaz en el grupo experimental donde se obtuvo una media de 26,22 y un 8,39% coeficiente de variación, en contraste con el grupo control que obtuvo una media de 16,50 y una variación de 33, 34 %. En este sentido, queda demostrada la eficacia de la aplicación del estímulo.

Palabras claves: juegos, roles, lúdicos y habilidades

Abstrac

In this research, role-playing games were applied to improve socialization in 4-year-old children at School N° 227 “Airport Sector.” The general objective was to verify the effect of role-playing games as a playful strategy to enhance socialization in 4-year-old children at School N° 227 Airport Sector. In this process, children may face various risks that threaten both their development and overall well-being. These risks also have the potential to leave physical and psychological consequences, limiting their ability to fully develop and affecting the exercise of their fundamental rights.

The research has a quantitative approach, is applied in nature, and uses a quasi-experimental design with a population of 36 students. The data collection instruments included rubrics, record sheets, and evaluations conducted before and after the intervention. For statistical analysis, the t-test was used. The results showed that the level of socialization in 4-year-old children at School N° 227 Airport Sector-Moyobamba in 2023 was as follows: in the pretest, the control group showed 83.33% at the initial level, 5.56% in progress, and 11.11% achieved; in the experimental group, these levels were 94.44% at the initial level and 5.56% in progress. After the experimental intervention, the posttest results for the control group showed 66.66% at the initial level, 16.67% in progress, and 16.67% achieved, while the experimental group reached 88.89% at the achieved level and 11.11% in progress. From this, we conclude that the effect of applying role-playing games as a playful strategy to improve socialization in 4-year-olds was positive and effective in the experimental group, which achieved a mean of 26.22 with an 8.39% coefficient of variation, compared to the control group, which had a mean of 16.50 with a 33.34% variation. Thus, the effectiveness of the intervention is demonstrated.

Keywords: games, roles, playfulness, and skills

Índice general

Página del jurado	ii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstrac.....	vii
Índice general	viii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xi
Introducción.....	xii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.CARACTERIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	12
1.2.Problema general	14
1.2.1.Problemas específicos.	14
1.3.Formulación de objetivos.	14
1.4.Justificación del estudio.	15
1.5.Delimitación y limitaciones.....	16

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1.Antecedentes del estudio	17
2.2.Bases teóricas	20
2.2.1.Juego.....	20
2.2.2.Socialización.....	27
2.3.Definición de variables.....	30
2.4.Identificación y operacionalización de variables.....	30
2.5.Definición de términos	31

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.Enfoque de la investigación.....	34
3.2.Tipo de investigación.	34
3.3.Diseño de investigación.....	35

3.4.Métodos utilizados.....	35
3.5.Hipótesis de investigación.	36
3.6.Población de estudio.....	37
3.7.Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
3.8.Técnicas de procesamiento e interpretación de datos.....	38

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1.Validez y Confiabilidad de Instrumentos.....	39
4.2.Pruebas de normalidad.....	40
4.3.Presentación y análisis de los resultados.....	41
4.4.Análisis y discusión de resultados.....	50
CONCLUSIONES.....	53
SUGERENCIAS.....	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:.....	55
ANEXO.....	59

Índice de tablas

Tabla 1. Validez de contenido por juicio de expertos	39
Tabla 2. Confiabilidad del instrumento	40
Tabla 3. Prueba de normalidad de datos.....	40
Tabla 4. Resultados del grupo de control vs experimental – Pre test.....	41
Tabla 5. Análisis de variabilidad con los resultados del pre test.....	43
Tabla 6. Resultados del postest grupo control vs experimental	44
Tabla 7. Análisis de variabilidad con los resultados del pos test	45
Tabla 8. Juegos de roles.....	47
Tabla 9. Estadísticos descriptivos.....	48
Tabla 10. Estimación de la diferencia	48
Tabla 11. T Calculada.....	49
Tabla 12. Prueba t para muestras independiente del postest de los grupos control y experimental	50

Índice de figuras

Figura 1. Resultados obtenidos del pretest del grupo experimental y grupo control	42
Figura 2. Resultados obtenidos del postest aplicado al grupo control Vs experimental	44
Figura 3. Distribución de probabilidad-campana de Gauss.....	49

Introducción

En un mundo interconectado, la socialización es esencial para construir sociedades inclusivas y reducir las brechas sociales. Sin embargo, a menudo se subestima la importancia de fomentar habilidades sociales desde una edad temprana. La falta de espacios adecuados limita la capacidad de las personas para relacionarse y comprender a los demás. En nuestro país, este desconocimiento obstaculiza el avance hacia una sociedad más equitativa y cohesionada.

Los juegos de roles permiten a los niños asumir distintos personajes, lo cual fortalece su socialización al aprender a ponerse en el lugar de otros, expresar emociones y comprender normas sociales. Este tipo de juego fomenta habilidades como la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos. Además, brinda un espacio seguro para experimentar dinámicas sociales, construir relaciones y fortalecer su sentido de pertenencia y colaboración en el entorno.

Este informe de investigación se ha estructurado en cuatro capítulos:

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema, abarca: La determinación del problema, la formulación del problema y objetivos, justificación del estudio, la delimitación y las limitaciones. Los cuales han servido de guía para esta investigación.

CAPÍTULO II: Marco teórico, aquí se encuentran los antecedentes del estudio, las bases teóricas, definición de variables, operacionalización de variables y la definición de los términos.

CAPÍTULO III: Metodología de la investigación, en este capítulo hablamos acerca del enfoque de la investigación, tipo de investigación, diseño de la investigación, métodos utilizados, hipótesis, población, muestra y muestreo, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y las técnicas de procesamiento e interpretación de datos.

CAPÍTULO IV: Resultados, aquí se muestran la validez y confiabilidad de instrumentos, presentación y análisis de los resultados y discusión de resultados.

Así mismo complementan este estudio las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos que son evidencias del proceso de investigación que se siguió.

Las autoras

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. CARACTERIZACIÓN DEL PROBLEMA.

En Perú, la socialización en niños de 4 años es esencial para su desarrollo, pero todavía hay problemas en las aulas de educación inicial. Muchos niños tienen dificultades para trabajar en equipo, compartir, seguir reglas y expresar sus emociones, lo que puede resultar en comportamientos de agresividad, timidez o retraimiento. A pesar de que el currículo nacional enfatiza lo socioemocional, en varias instituciones existe un método de enseñanza tradicional que restringe la participación activa. En esta situación, el juego de roles es una táctica pedagógica efectiva porque posibilita dramatizar circunstancias cotidianas, adoptar personajes y entender normas de convivencia, con esta metodología, los niños desarrollan la autonomía, la cooperación y la comunicación. No obstante, el no implementar estas dinámicas limita el desarrollo de competencias sociales que son imprescindibles para una convivencia positiva en la escuela y una correcta integración en la familia y la comunidad.

La socialización es un proceso esencial que permite a los niños interactuar con sus pares y con otros individuos de su entorno, favoreciendo su desarrollo integral. En este sentido, la escuela, después de la familia, se constituye como el segundo agente fundamental de socialización, ya que ofrece al educando las bases para formar competencias socio-cognitivas y afectivas. Sin embargo, en la práctica se observa que muchos niños de educación inicial presentan limitaciones en este proceso, lo que se refleja

en dificultades para establecer vínculos, respetar normas y expresar emociones de manera adecuada. A medida que los niños ingresan a las instituciones educativas, tienen la oportunidad de perfeccionar sus formas de relacionarse y comportarse Cárdenas (2020)

Ramalho (2021) opina refiriéndose a un estudio de la Organización Mundial de la Salud (OMS) dice que la socialización en los niños es fundamental para desarrollarse y avanzar evolutivamente, necesitan de sus pares para imitación, ver cómo el compañero hace y lo repite. Lamentablemente en muchos hogares e instituciones educativas los niños no se integran para jugar respetando normas de convivencia, no todos se respetan.

Rodríguez, citado por Centeno (2014) manifiesta que, en Honduras, en las instituciones educativas del nivel inicial, no se promueve la integración entre los niños durante la clase, no se promueven la confianza en sí mismo, el aprendizaje autónomo, práctico y participativo durante todo el proceso escolar. Las actividades de aprendizaje, no propician la socialización, afectando el desarrollo integral del niño y niña y su proceso de aprendizaje ya que en esta etapa es donde ellos interiorizan pautas de convivencias que son la base para aprender a vivir en sociedad, trayendo como consecuencia, la exclusión social del niño-niña.

En Quito, Tapia (2021) plantea que esta problemática surge de la necesidad de conocer el impacto que ha tenido la falta de socialización en los niños, debido a la pandemia del COVID – 19 que está enfrentando el mundo. Las escuelas han tenido que cerrar sus puertas y presentar nuevas alternativas de aprendizaje, siendo la principal el aprendizaje en línea. El cierre de las clases presenciales ha causado la interrupción de los procesos de socialización de los niños con sus pares. Puesto que, al inhabilitar estos espacios de socialización, impedimos que el infante aprenda la pertinencia social que conlleva el aprendizaje sobre la resolución de problemas.

En Piura, Moran (2021) reporta que, la socialización es parte de la formación y desarrollo de la personalidad del niño, el cual se ve afectado hoy en día por la falta de estimulación, tanto en el colegio como en el hogar. En la escuela por lo general, se da prioridad a los contenidos educativos y no al desarrollo personal del infante. Es preocupante, que la mayoría de niños manifiesten bajo nivel de socialización.

Los niños(as) de 4 años de la institución educativa N° 227 “Sector Aeropuerto”, de la ciudad de Moyobamba, en la Región San Martín, durante las prácticas profesionales, se ha observado que los niños presentan dificultades al momento de interactuar con sus

compañeros, les cuesta expresarse de manera espontánea, muestran inseguridad, es así que carecen de algunas habilidades sociales como: Compartir, esperar su turno, el trabajo en equipo, bajo desarrollo de la empatía, no cumplen con las reglas para tener una buena convivencia y poseen problemas de identidad al no poder descubrir sus gustos y costumbres.

1.2. Problema general

¿De qué manera la aplicación del juego de roles como estrategia lúdica influye en la mejora de la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto, en la provincia de Moyobamba, 2023?

1.2.1. Problemas específicos.

- ¿Cuál es el nivel de socialización en niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto, provincia de Moyobamba, en el año 2023, antes y después del tratamiento experimental?
- ¿Cuál es el proceso metodológico de la aplicación juego de roles como estrategia lúdica para mejorar la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto, provincia de Moyobamba, en el año 2023?
- ¿Cuál es el nivel de eficacia de la aplicación juego de roles como estrategia lúdica para mejorar la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto, provincia de Moyobamba, en el año 2023?

1.3. Formulación de objetivos.

1.3.1. Objetivo general

- Comprobar la aplicación del Juego de roles como estrategia lúdica para mejorar la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto, en la provincia de Moyobamba, en el año 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto-Moyobamba, en el año 2023 antes y después del tratamiento experimental.
- Describir el proceso metodológico de la aplicación juego de roles como estrategia lúdica para mejorar la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto-Moyobamba, en el año 2023.
- Demostrar estadísticamente que la aplicación del Juego de roles como estrategia mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto-Moyobamba, en el año 2023.

1.4. Justificación del estudio.

Ccorahua & Rosario (2017) plantean que cuanto antes se enseñe normas de convivencia y estrategias lúdicas, podremos incrementar las posibilidades de que los niños lleguen a tener buenas relaciones interpersonales y aprendan conductas sociales adecuadas que le serán de utilidad a lo largo de la vida.

La investigación se realizó por las siguientes razones:

- a) **Justificación teórica.** Mediante esta investigación se posibilitó comprender los fundamentos teóricos sobre “el Juego de roles y la socialización, donde se presenta un conjunto de teorías científicas acerca de estas variables de estudio.
- b) **Justificación metodológica.** Mediante esta investigación se demostró la eficacia del juego de roles para mejorar la socialización, la estrategia “Juego de roles” es un aporte metodológico que permitirá a las docentes trabajar la competencia del área de personal social: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, quienes podrán innovar el trabajo en el área de personal social. Los maestros tenemos la responsabilidad de actuar con fundamentos metodológicos.
- c) **Justificación práctica.** Esta investigación se realizó mediante el desarrollo de experiencias de aprendizaje utilizando la estrategia “Juego de roles” mediante (juegos y representaciones) mejorando de modo práctico la socialización entre niños de 4 años, como también el desempeño docente del nivel inicial, Brindando nuevas herramientas para la práctica educativa. Siendo posible sobre la base de datos obtenidos, fomentar el

desarrollo de la competencia del área personal social (Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común). Teniendo en cuenta que el entorno se convierte en un espacio para desarrollar diferentes actividades que los conlleve a mejorar la socialización.

- d) **Justificación social.** Esta investigación tiene justificación social, porque responde la necesidad de los niños de interactuar con sus compañeros, de desarrollar de manera activa las competencias del área de personal social. Además, es relevante porque propicia un trabajo en favor a la formación integral del niño y fortalece en ellos relacionarse con los demás de una manera positiva.

1.5. Delimitación y limitaciones.

1.5.1. Delimitación

La investigación se realizó en la I.E. N° 227 “Sector Aeropuerto” en la ciudad de Moyobamba, en el año 2023 por un tiempo de 6 meses, teniendo como población objetiva a los niños de 4 años de las secciones “puntualidad” y “obediencia” que corresponden al turno mañana.

1.5.2. Limitaciones.

Se tuvieron las siguientes restricciones:

- Excesivo tiempo establecido por la institución educativa “Sector aeropuerto” para las actividades permanentes, nos afectó al no poder desarrollar las sesiones de la investigación.
- La inasistencia de algunos estudiantes del grupo experimental, al inicio del trabajo de campo, imposibilitó que todos desarrollen las actividades de aprendizaje programados.
- Horas de clase con el grupo experimental interrumpidas por el cruce de las actividades en la I.E. en los horarios correspondientes. Esta situación generó una reducción en el tiempo efectivo de trabajo con los estudiantes, lo cual limitó en cierta medida la continuidad y el cumplimiento íntegro de las planificaciones establecidas para el proceso de investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del estudio

A nivel internacional se realizaron las siguientes investigaciones:

Berlibayeva, Abitova, & Bekmagambetova (2023) En su investigación: Condiciones psicopedagógicas para la formación de la inteligencia emocional en niños preescolares a través de juegos de rol. utilizaron métodos de investigación teóricos (análisis, síntesis, generalización, comparación, clasificación) y prácticos. El estudio empírico involucró a 53 niños de un preescolar en Almaty, Kazajstán. Los resultados de este estudio permiten determinar el nivel de formación de empatía en los niños mediante el uso de juegos de rol en el proceso educativo. De acuerdo con los resultados del método “Comprensión de los estados emocionales”, que tuvo como objetivo estudiar el componente cognitivo de la empatía, se identificaron los siguientes indicadores cuantitativos, en particular, 7 niños (30% de toda la muestra) tenían un nivel bajo. El nivel bajo era característico de los niños que identificaban un pequeño número de estados emocionales y requerían la ayuda de un maestro en el proceso. Se reveló un nivel medio de comprensión de los estados emocionales en 11 niños (48% de toda la muestra). El nivel medio es característico de los niños que determinan de forma independiente la mayoría de los estados emocionales de las personas. Cinco niños (esto es el 22% de toda la muestra) tienen un nivel alto. El nivel alto es característico de los niños que definen de forma independiente y adecuada los estados emocionales de sus

compañeros. Es decir, la mayoría de los niños de la muestra tienen un nivel medio de desarrollo.

Peñañiel Lara, Alvear Heredia, Neira García, & Tacle García (2023) con su investigación: Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial Ecuador, concluyen que: A pesar de las diferencias culturales y materiales, los relatos de las docentes reflejan que esta estrategia resultó efectiva para satisfacer las necesidades socioemocionales de sus estudiantes. Los hallazgos evidencian que el juego de roles facilita el aprendizaje de habilidades sociales esenciales, tales como la cooperación, el respeto, la empatía, la negociación y el liderazgo, además de permitir su integración a distintos contenidos curriculares. Asimismo, el estudio subraya la relevancia de proporcionar formación y apoyo a los docentes para garantizar la implementación efectiva de esta estrategia pedagógica.

Garzon & Pino (2021) en su investigación: El juego como estrategia pedagógica en la I.E Jardín Social Tantico con niños de 3 años Colombia, concluyen que: El juego mejora de aprendizajes de los niños, favorece el desarrollo integral, puesto que los infantes aprenden y memorizan diariamente al repetir con agrado varias veces lo que realizan. El juego es una estrategia que promueve que los niños busquen, exploren, prueben, descubran el mundo por sí solos, siendo el instrumento fuerte para la educación.

Torres (2019) en su investigación: El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito del Cantón Ambato-Ecuador; concluye que el juego de roles en educación inicial se basa en el juego simbólico y la imitación cuando asume su rol, se introducen en un mundo imaginario donde empieza a crear, imaginar lo que para él es un juego, este se transforma en su verdad, es ahí donde el docente se vuelve parte del juego teniendo la capacidad de modificar conductas inadecuadas; así también lograron desarrollar en el niño el pensamiento crítico – reflexivo; por otra parte, las diferentes actividades están diseñadas de manera que puedan ser aplicadas en el salón de clases con sus estudiantes de manera permanente abarcando los diferentes ámbitos y destrezas de aprendizaje, por tanto se concluye que el 53% de los docentes si recomienda utilizar el juego de roles como estrategia metodológica, el 32% lo recomendaría solo a veces, y el 15% definitivamente no lo recomendaría, en relación con las preguntas anteriores se puede decir que existe gran desconocimiento acerca de su metodología, por ende, su uso no siempre está siendo bien utilizado.

Acosta, Carrillo, & Rodriguez (2018) en su investigación: Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia en la I. E. Caño de Aguas, (Colombia); concluyen que el juego de roles mejora el ambiente a través de las actividades, es una estrategia que promueve que los estudiantes se diviertan y a su vez desarrollan nuevos pensamientos, ven la vida desde diferentes puntos de vista e incluso mejoran su aptitud y comportamiento en el desarrollo de las actividades de la vida diaria.

A nivel nacional se realizaron las siguientes investigaciones:

Gutierrez (2024) en su tesis: Juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa N°018 domingo Savio, veintiséis de octubre, Piura, 2024. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel explicativa y diseño pre experimental, con una muestra de 30 niños de 5 años de nivel inicial pertenecientes al Aula Roja, a quienes se aplicó la técnica de observación mediante el instrumento de lista de cotejo; observaron que en el pre test el 53% de los estudiantes se ubicaron en nivel de proceso, sin embargo, en el post test fue mejorando gracias a la estrategia, llegando a un 67% en logro esperado, superando todas las dificultades encontradas. Por lo tanto, se concluye que los juegos de roles desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa mencionada anteriormente.

Criollo (2024) realizó la investigación: Juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa N°036 del distrito de Molino, Pachitea, Huánuco. La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativo y de diseño pre experimental, con una población de 250 niños de nivel inicial y una muestra de 20 niños de 5 años. Respecto a los resultados, se determinó que en el pre test el 50% de los estudiantes se ubicaron en nivel de proceso, sin embargo, en el post test fue mejorando gracias a la estrategia, llegando a un 50% en logro esperado, superando todas las dificultades encontradas. Por lo que se concluye que la estrategia de juegos de roles, permite la mejora significativa de las habilidades sociales en dichos menores.

Blanco (2023) con su tesis: El juego de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Barrio Rinconada" del distrito y provincia de Huancané, Puno, 2021. La metodología utilizada fue tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental. La población estuvo conformada por 32 estudiantes de cinco años y la muestra de 16 estudiantes del aula A. Los resultados obtenidos en la pre evaluación evidenciaron que el 38% de estudiantes obtuvieron el nivel bajo. A partir

de estos resultados se aplicó a diseñar 10 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó en la post evaluación evidenciaron que el 42% de estudiantes alcanzaron el nivel regular, mientras que un 58% alcanzó el nivel alto. Se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación del juego de roles mejoró positivamente en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años.

Fernandez (2022) realizó la investigación: “Juego de roles y socialización en niños de cinco años de la institución educativa pública, Mórrope”. Se concluye que las variable juego de roles y la socialización presentan una relación significativa fuerte, se identificó que el 40% de los estudiantes de cinco años, presentan un nivel medio de socialización, el 31% en nivel alto y un reducido 29% un nivel bajo; en base a los resultados presentados se destaca que los docentes necesitan implementar en sus funciones pedagógicas, estrategias de integración, adaptación, aceptación y comunicación para que de esta manera los estudiantes puedan reconocer el espacio en dónde desarrollan sus actividades de aprendizaje y mejorar sus habilidades sociales, con ello, se determina que al desarrollar estrategias de juego de roles conllevará a que se mejore la socialización de los niños.

Cardenas (2020) con su tesis: “Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial N.º 018, Tingo María, 2018”, concluye que los juegos roles como estrategia mejora significativamente la socialización de los niños y niñas de 5 años, evidenciando en el 89.9% de niños que han logrado mejorar su forma de actuar y su manera de interactuar entre sus pares.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juego

2.2.1.1. Concepto de juego

MINEDU (2019) señala que el juego es placer y expresión de lo que uno es y quiere ser, es la necesidad inconsciente de buscar la seguridad o sentirse seguro frente a la realidad, frente a los miedos y las angustias que lo obstaculizan, es el “como si fuera real” pero no lo es.

Simbaño, Gonzales, Obando, & Hinojosa (2022) menciona que el juego es una actividad espontánea que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. No implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por

puro placer y no por utilidad, esta forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”

2.2.1.2. Concepto juego de roles.

De acuerdo a Clavijo, Flores, & Garcia (2016) citado por Mundaca (2018) el juego de roles es una herramienta que posee una gran importancia en los procesos de aprendizaje ya que es una estrategia motivadora para que el aprendiz asuma sus propios retos de aprendizaje por medio del cual se busca su empoderamiento proyectado al aprendizaje significativo. pág. 33

Simbron (2019) define el juego de roles como una actividad pedagógica en la que, a partir de la experimentación con su entorno, los niños forman sus propios conceptos sobre la realidad. Mientras exista más interacción entre compañeros, el aprendizaje será más fructífero, porque entre ellos se resuelven ciertos problemas para poder jugar y se ponen en práctica las normas de convivencia. pág. 2

Acosta y otros, citado por Rodriguez (2018) menciona que, el juego de roles es una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia y el desarrollo de los estudiantes debido a que busca asumir y representar una función en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico. Es una forma de representar a través de la actuación, las situaciones y realidades que de una u otra forma se viven a diario en el aula de clases. Si bien en un juego de roles, los estudiantes deben ajustarse a reglas, pero tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado, es decir lo representado en el juego de roles sale de forma espontánea y se basa en las situaciones vividas por los estudiantes y los docentes en el desarrollo de las diferentes actividades dentro y fuera del salón de clases.

Mundaca (2018) menciona que el juego de roles es un método que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional”. Es una forma de transportar realidades a las aulas. En el juego de roles es apropiado que los estudiantes se ajusten a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones

y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion específico, sino que los infantes crean personajes de su imaginación.

2.2.1.3. Teorías del juego para el aprendizaje

Gallardo (2018) menciona cuatro teorías importantes del juego como recurso educativo.

a) Teoría del excedente energético

Esta teoría se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus parientes adultos, y elimina el exceso de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas. Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarse de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria, después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico.

b) Teoría de la relajación

La teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias. Esta teoría, aunque puede ser acertada para el juego de los adultos, al analizar el de los niños presenta lagunas puesto que el juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo y en él gasta toda su energía.

c) Teoría del preejercicio

Groos propone la denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. Esta teoría, destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Esta teoría concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos. El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.

d) Teoría de reestructuración cognoscitiva

Piaget, parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Además, se acota que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

2.2.1.4. Importancia del juego de roles

Delgado (2020) menciona que, el juego de roles desempeña un papel muy importante en el desarrollo infantil. Básicamente, se trata de un tipo de juego en el que el pequeño imita situaciones de la vida real y encarna a otras personas, lo que le permite formarse una imagen del mundo que lo rodea y desarrollar sus habilidades. De hecho, el juego de roles es mucho más que un simple entretenimiento ya que prepara al niño para su vida futura como adulto.

Para Mundaca (2018) el juego de roles es importante porque los niños pueden fantasear con frecuencia a través de su espíritu infantil. El regreso hacia un pasado que les permite la espontaneidad, el asombro, la curiosidad, la fascinación y su autenticidad.

Campos (2019) dice que el juego de roles para niños ayuda a desarrollar su imaginación, pensamiento, actitudes, lenguaje, personalidad y voluntad. Por otra parte, les

permite comunicarse de una forma distinta y explorar realmente quiénes son. Además, el contacto con otros niños al jugar resulta satisfactorio para su vida social.

Este autor, plantea que en el marco del enfoque vigostkiano el juego de roles es fundamental como parte del eje rector del juego. Permite conocer y estimular su desarrollo social y de interactividad con los demás (Tomar acuerdos, representar roles y acciones) y sobre todo logran aprender a convivir con los demás dentro de un espacio determinado, respetando e integrando a cada compañero de juego.

2.2.1.5. El rol del docente en el desarrollo del juego de roles

De acuerdo a Zevallos (1999) el docente es el agente educativo más significativo para los estudiantes; de su manera de actuar va depender del tipo de relaciones que establezca con ellos. Es importante desarrollar lazos de simpatía y de amistad entre el docente y el estudiante; y esta simpatía y amistad son también fundamentales para que sean alcanzados los objetivos de la institución educativa.

Para Campos (2019) mientras más interacción se genere entre nuestros niños(as) y les brindemos las oportunidades necesarias, ellos pueden lograr mejor desenvolvimiento. Por ello, el papel del maestro es muy importante, su motivación, dirección, dedicación y afecto entregado a cada uno, será pieza clave para la experiencia de aprendizaje de nuestros estudiantes.

2.2.1.6. Tipos de juego de roles

Uno de los tipos de juegos de imaginación más importantes es el juego de roles o simular ser otra persona. El niño intentará copiar a cada persona que observe, de la misma manera que imita tus actividades domésticas. Disfrazarse resulta útil en este tipo de juego, aunque el niño no necesita usar «disfraces» como un uniforme bien confeccionado de bombero o de enfermera MINEDU (2019)

Marcial, citado por Campos (2019) describe que muchos juegos de roles para adultos se establecen a partir de un tablero, los que son para niños pueden prescindir de él y simplemente conformar la historia a través de distintos temas de manera espontánea.

a) Recreación histórica

Con un tipo de juego de rol en el que cada niño encarna a un personaje histórico, si además pueden disfrazarse al más puro estilo teatral, les servirá no sólo para vestirse e interpretar personajes, sino para entender partes de la trama con fines didácticos.

b) Juego de rol detectivesco

Al más puro estilo Sherlock Holmes, el juego de rol puede ir enfocado a resolver un entuerto guiado por el narrador de la trama, donde a través de pistas los niños descubran al malhechor. De esta manera los niños encontrarán estimulación en la historia.

c) Conquista de animales

Los personajes de un juego de rol no tienen por qué ser humanos. En cuanto la imaginación está al poder, las posibilidades son infinitas: gallinas, conejos, caballo, o también ovejas. La historia debe tener un sentido, y que cada personaje tenga claro por qué llevarlo a cabo.

d) Mundos en miniatura

Si poseen autos o animales pequeños de zoológico o de granja, con garajes, establos, personas de juguete en un ambiente adecuado, empezará por ordenarlos y pronto procederá a establecer y personificar sus historias.

e) Jugar a la casita

Las tareas domésticas tal vez te aburran, pero se encuentran entre las pocas actividades de los adultos que los niños pequeños pueden entender y compartir o imitar fácilmente.

f) Jugar a disfrazarse

Uno de los tipos de juegos de imaginación más importantes es el juego de roles o simular ser otra persona. El niño intentará copiar a cada persona que observe, de la misma manera que imita tus actividades domésticas. Disfrazarse resulta útil en este tipo de juego, aunque el niño no necesita usar «disfraces» como un uniforme bien confeccionado de bombero o de enfermera.

2.2.1.7. Dimensiones del juego de roles

Según Dávila, citado por Garay (2022) el juego de roles presenta características que lo hacen innovador e interesante a la vista de los estudiantes. Estas tres dimensiones son: lúdico, recreativo y entretenido.

a) Lúdico

Teran (2020) plantean que las actividades lúdicas están orientadas a la formación integral necesaria para el desarrollo humano, asimismo rompen con los esquemas conductistas de enseñanzas aprendizaje y dinamizan los ambientes de aprendizaje, virtud de lo cual son grandes motivadores intelectuales. No obstante, se requiere capacitar y sensibilizar a los docentes, representantes y comunidad general para garantizar su éxito. Siendo las actividades lúdicas grandes motivadoras y despertadora de la creatividad, mejorando así también su desempeño.

La actividad lúdica facilita el aprendizaje libre y espontáneo, el desarrollo emocional y afectivo con las proyecciones hacia el futuro. Aunque el juego es fundamental para el desarrollo durante la infancia, no debemos limitarlo a ninguna edad concreta, sino que debemos utilizarlo como recurso de animación.

b) Recreativo

La palabra recrear deriva del latín recreare y significa crear o producir algo nuevo que divierta, alegre o deleite DRAE (2022).

Dávila, citado por Garay (2022) menciona que, el estudiante desenvuelve el rol de un personaje con mayor confianza, erradicando el temor, los nervios y la vergüenza, puesto que comprende que es un juego que entretiene, creando de esa manera vínculos de confianza entre sus compañeros y el docente, lo cual ayudará al estudiante a que pueda recibir correcciones o indicaciones de forma más abierta para mejorar dentro del juego y aclarando que el juego como parte recreativo permite que el niño aprenda.

También podemos decir que, lo recreativo tiene la finalidad de divertir, entretener entre otros; dado que por medio de estas actividades los niños aprenden nuevos conocimientos.

c) Entretenido

Dávila citado por Garay (2022) manifiesta que la técnica de juego de rol en clase es entretenida, puesto que los estudiantes se divierten durante el inicio y proceso del juego, ya que los niños crean y representan cada personaje utilizando su imaginación y creatividad, obteniendo como resultados personajes únicos que reflejan parte de su propia esencia (gustos, preferencias e intereses), que se pueden encontrar en un mundo de fantasía o realidad. Cabe recalcar que el maestro tiene un papel importante en todo el desarrollo de la actividad, puesto que es el encargado de transportar a los niños a un mundo divertido, en el cual tiene preparado diversas situaciones cotidianas o abstractas que resulten interesantes para la clase, convirtiendo esta acción en un aprendizaje significativo. Además, esta dimensión de entretener ayuda a fortalecer las relaciones entre alumnos, debido que comparten similitudes e interactúan de una forma más natural.

2.2.2. Socialización

2.2.2.1. Concepto de Socialización

La socialización infantil se ha entendido como el proceso a través del cual los niños aprenden una serie de elementos como las creencias, comportamientos y sentimientos de acuerdo con el rol que desempeñan en su cultura, entendiendo rol como la expectativa que se espera del niño según su posición dentro del grupo social. En otras palabras, este proceso «se refiere a las maneras como los niños llegan a ser miembros competentes social y culturalmente al interior del grupo social en que viven.

Según Moreno (2022) es el proceso mediante el cual alguien aprende los modos de una sociedad o un grupo social dado, en tal forma que pueda funcionar en ellos. En los niños la socialización tiene un sentido más amplio; el niño, en última instancia llega a convertirse en un ser humano adulto que aprende los modos de la sociedad en funcionamiento, manteniéndose siempre en contacto con la gente; otros, voluntaria o involuntariamente, le enseñan a través de su guía ejemplos, respuestas y vínculos emocionales.

En consecuencia, la socialización es una función de la interacción social. El ser humano desde que nace se encuentra en determinados agentes de socialización que han de moldear su conducta en el transcurso de la vida, determinando sus formas de actuar y de

pensar, es decir, condicionando su manera de relacionarse con los demás de acuerdo con el sistema social al que pertenezca.

2.2.2.2. Importancia de la socialización

De acuerdo a la revista CEPAN (2022) el ser humano por naturaleza es un ser social con los demás, así que para muchos eso es lo más normal socializar con otros sin ningún inconveniente, por tal motivo para los niños es mucho más importante porque apenas están explorando el mundo, aprendiendo a relacionarse con los demás a su alrededor. La socialización de los niños supone ese proceso en el que se aprende a relacionarse con otras personas de forma sana. Esto implica el desarrollo de la capacidad de adaptarse al entorno, junto a una personalidad propia que permita a cada individuo integrarse en su comunidad.

Uriol (2020) menciona algunos aspectos importantes que favorece la socialización, entre estas podemos destacar a las siguientes:

- ✓ Le permitirá desarrollar una autoestima alta pero positiva
- ✓ Le permitirá desarrollar una confianza en sí misma
- ✓ Le permitirá actuar de manera asertiva tanto con sus iguales como con la naturaleza.
- ✓ Le permitirá auto conocerse, valorarse.
- ✓ Le permitirá actuar respetando las normas de convivencia social.
- ✓ Le permitirá recibir y dar ayuda a los demás.
- ✓ Le permitirá ser querido y aceptado dentro de un grupo de amigos.
- ✓ Le permitirá actuar con respeto

2.2.2.3. Fundamentos de la socialización en los niños

De acuerdo a Goleman citado por Couñago (2022) es la capacidad para relacionarse con otras personas de manera efectiva, comprendiendo sus pensamientos, motivaciones y deseos. Se trata de mostrar empatía y poner en práctica determinadas habilidades sociales con el fin de establecer relaciones sociales sanas.

De la Torre (2023) las personas aprenden más en entornos sociales a través de la observación e imitación, que el estado mental de las personas puede afectar este proceso de aprendizaje y que aun cuando algo se aprende, no quiere decir que habrá un cambio de comportamiento en la persona.

Lev Vygotsky sostenía que los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje mediante la interacción social: adquieren nuevas y mejores habilidades, así como el proceso lógico de su inmersión a un modo de vida rutinario y familiar.

2.2.2.4. Dimensiones de la socialización

Autoimagen:

Davila (2022) indica que, la autoimagen es la percepción que una persona tiene de sí misma, comprendiendo la valoración de su aspecto físico, sus capacidades y su forma de ser; en ese sentido, agrega que el respeto y el amor propio son pilares fundamentales que guían nuestra vida de la mejor manera posible. Esto se logra cuando aprendemos a aceptarnos, reconociendo nuestras debilidades y convirtiéndolas en fortalezas, lo que permite desarrollar confianza y seguridad personal para alcanzar nuestras metas.

Comportamiento:

Caro (2023) manifiesta que, el comportamiento remite a toda acción que genere una transformación del medio externo o de las capacidades del individuo en su relación con el mismo. Además, el comportamiento de los organismos está sometido -como todo en ellos- a transformaciones con el paso del tiempo, es decir, a procesos de desarrollo.

Identidad:

Davila (2022) menciona que ésta puede ser posible cuando padres e hijos interactúan en un ambiente de afecto; siendo el niño que desarrolla la reciprocidad afectiva con sus padres. El comportamiento específico de género juega un papel importante ya que los comportamientos adquiridos por hombres y mujeres son conocimientos adquiridos a través de patrones sociales, un claro ejemplo de ello son los niños, las niñas juegan juegos menos violentos y los niños juegos más exigentes físicamente y de riesgo.

Juego:

Davila (2022) indica que el juego es una estrategia que influye de manera directa para el desarrollo del niño, permitiendo construir y sentirse capaz de lo que es. Cuando se

realiza el juego este beneficia el aspecto interpersonal del niño, que se da a través de una relación mutua y placentera.

2.3. Definición de variables

2.3.1. Variable independiente: Juego de roles

Según Vygotsky (1979) el juego de roles es una forma de actividad en la que los niños interpretan distintos personajes y situaciones imaginarias. A través de esta representación simbólica, desarrollan habilidades sociales, fortalecen la comunicación y aprenden a comprender las normas y valores de la sociedad.

2.3.2. Variable dependiente: Socialización

De acuerdo con Piaget (1962) la socialización es el proceso mediante el cual la persona aprende e incorpora las normas, valores y conductas propias de su contexto social, lo que le permite integrarse, interactuar y participar activamente con su entorno.

2.4. Identificación y operacionalización de variables.

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala/Nivel de Medición
Variable Independiente (x) Juego de roles	Es una técnica didáctica que consiste en la asignación de determinados papeles que debe asumir una persona simulando que se trata de un personaje al que representa y actuar. (Mera, 2022, pág. 7)	Es una estrategia que permite a los estudiantes interpretar, actuar e imitar distintos papeles de personajes.	Lúdico	Actividades orientadas a la formación integral	Nominal
				Actividad que facilita el aprendizaje libre y espontaneo	
			Recreativo	Juegos para interpretar personajes.	
				Sesiones para crear algo nuevo que te divierta.	
			Entretenido	Actividades para representar personajes utilizando su imaginación y creatividad.	
				Juegos que fortalecen las relaciones interpersonales entre compañeros.	

Variable Dependiente (Y) Socialización	Proceso en el que se aprende a relacionarse con otras personas de forma sana. Esto implica el desarrollo de la capacidad de adaptarse al entorno, junto a una personalidad propia que permita a cada individuo integrarse en su comunidad. (Vexeldot, 2019, pág. 2)	Acción que realizas en un determinado espacio social, para relacionarte con las demás personas de forma positiva.	Autoimagen	Se acepta tal y como es.	Ordinal
				Demuestra sus fortalezas.	
			Comportamiento	Genera relaciones positivas con los demás.	
				Practica acciones positivas.	
				Identifica lo bueno y lo malo.	
			Identidad	Demuestra reciprocidad afectiva con sus compañeros.	
				Describe su identidad.	
			Juego	Participa en las actividades de juego.	
				Cumplen las reglas de juego	
				Realiza ejercicios físicos	

2.5. Definición de términos

2.5.1. Ambiente:

Es todo entorno que rodea algo o a alguien, se trata de aquellos elementos naturales y sociales que forman parte de un entorno que interactúan entre sí; también hace alusión a aquellos grupos en los que se desarrolla un individuo. Iraeta (2022)

2.5.2. Autonomía:

Es la capacidad, habilidad o aptitud que posee cada ser humano para realizar las distintas actividades que se le presentan en la vida diaria de manera independiente, es decir, solo, tomando en cuenta que se encuentra en la edad propicia para hacerlo. Moreira (2021)

2.5.3. Educación:

Es un proceso a través del cual los individuos adquieren conocimientos, ya sea habilidades, creencias, valores o hábitos, de parte de otros quienes son los responsables de transmitirlos, utilizando para ello distintos métodos. Barea (2023)

2.5.4. Habilidad:

Es la capacidad para desempeñarse en un área específica, se entienden como talentos innatos, naturales, que también pueden ser aprendidos o perfeccionados: Una persona puede nacer con un talento propio para cierto deporte, o puede adquirir dicha habilidad con la práctica y la ejercitación constantes. En principio, entonces, la habilidad implica de algún modo el talento en potencia. Iraeta (2022)

2.5.5. Interacción social:

Es el conjunto de influencias recíprocas que se desencadenan en toda situación en la que dos o más personas se encuentran en presencia física inmediata. Gonnet (2020)

2.5.6. Juego:

Es una actividad natural y espontánea en los niños, jugar no solo es por diversión; sus juegos están relacionados con el desarrollo de destrezas sociales, motrices y cognitivas además de su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias experiencias significativas. Duca, citado por Albornoz (2018)

2.5.7. Juego de roles:

Son aquellas actividades que ayudan al desarrollo de las habilidades sociales, el juego de roles es una técnica que se trabaja dentro del ámbito educativo, el cual tiene como base la dramatización. Garay M (2022)

2.5.8. Metodología:

Se define como el grupo de mecanismos o procedimientos racionales, empleados para el logro de un objetivo, o serie de objetivos que dirige una investigación científica. Barea (2023)

2.5.9. Observación:

Es la capacidad investigativa que juega un papel muy importante en toda investigación porque le proporciona uno de sus elementos fundamentales cuando el investigador se pone en contacto personalmente con el hecho o fenómeno que trata de investigar. Larousse (2018)

2.5.10. Pedagogía:

Es la ciencia de la educación que se encarga de resolver los problemas educativos en todos sus aspectos; es también una disciplina que se ocupa de analizar los procesos

de enseñanza-aprendizaje. Bastardo (2023)

2.5.11. Socialización:

Proceso mediante el cual los niños aprenden a relacionarse con otras personas de forma sana. Esto implica el desarrollo de la capacidad de adaptarse al entorno, junto a una personalidad propia que permita a cada individuo integrarse en su comunidad. Vexeldot (2019)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Enfoque de la investigación

El enfoque utilizado es el cuantitativo, para Manzanares (2019) la investigación bajo este enfoque se denomina así, porque trata con fenómenos que se pueden medir a través de la utilización de técnicas, estadísticas para el análisis de los datos recogidos, su propósito más importante radica en la descripción, explicación, predicción y control objetivo de sus causas y la predicción de su ocurrencia a partir del desvelamiento de las mismas, fundamentando sus conclusiones sobre el uso riguroso de la métrica o cuantificación, tanto de la recolección de sus resultados como de su procesamiento, análisis e interpretación, a través del método hipotético-deductivo.

3.2. Tipo de investigación.

- a) Por su finalidad, esta investigación es de tipo aplicada, para Alvarez (2020) se orienta a conseguir un nuevo conocimiento que permita soluciones de problemas prácticos. La investigación aplicada parte (por lo general, aunque no siempre) del conocimiento generado por la investigación básica, tanto para identificar problemas sobre los que se debe intervenir como para definir las estrategias de solución.
- b) Por el nivel de profundización del estudio, se realizó una investigación experimental, ya que se manipuló la variable Juego de roles.

3.3. Diseño de investigación

El diseño de la investigación es Cuasi experimental, denominado: Diseño con dos grupos: uno de control y otro experimental, el mismo que se esquematiza de la siguiente manera.

G.E	O ₁	X	O ₃

G.C	O ₂		O ₄

Donde:

GE: Grupo experimental (sección Puntualidad)

GC: Grupo de control (sección obediencia)

O₁ y O₂: Pretest (Evaluación de la socialización)

X: Juego de roles

O₃ y O₄: Postest (Evaluación de la socialización)

..... Grupos no equivalentes

3.4. Métodos utilizados

Se emplearon los siguientes métodos:

a) Método descriptivo

Este método se utilizó para describir la realidad problemática con relación a la socialización, que presentan los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 227 “Sector Aeropuerto”

b) Método hipotético-deductivo

Consistió en explicar posibles respuestas a partir de nuestras actividades que ejecutamos durante el proceso de enseñanza - aprendizaje, utilizando como estrategia el juego de roles y obtener conclusiones a partir de la hipótesis comprobada experimentalmente y estadísticamente.

c) Método experimental

Este método permitió trabajar actividades con los niños, de esa manera se podrá desarrollar la variable experimental y lograr los resultados cuantificables. De acuerdo al propósito se empleará la observación, formulación de la hipótesis y experimentación para así poder determinar las conclusiones.

3.5. Hipótesis de investigación.

Hipótesis general

Si se aplica el Juego de roles como estrategia lúdica, entonces mejorará la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto, en la provincia de Moyobamba, en el año 2023.

Hipótesis específica

Ha: Si se desarrolla el juego de roles adecuadamente, entonces se mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 “SECTOR AEROPUERTO”

Ho: Si se desarrolla el juego de roles adecuadamente, entonces no se mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 “SECTOR AEROPUERTO”

3.6. Población de estudio

La población está constituida por 36 niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 227 “Sector Aeropuerto” Moyobamba.

Tabla N° 1
Distribución de población del estudio

Secciones	Sexo		N° de estudiantes
	M	F	
Puntualidad	11	07	18
Obediencia	7	11	18
Total	18	18	36

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.1.1. Técnicas de recolección de datos.

- Análisis documental: Permitted analizar información teórica para el dominio de fundamentos básicos.
- Fichaje: Este procedimiento facilitó al estructurar y enriquecer el marco teórico.
- Evaluación: Se utilizó para identificar el nivel de socialización de los niños de 4 años.

3.1.2. Instrumentos de recolección de datos.

- Documentos académicos: Consistió en el diseño curricular, programación curricular, libros, PEI (diagnostico).
- Fichaje: Se empleo fichas textuales y bibliográficas de resumen.
- Pretest y postest: Sirvió para evaluar la variable dependiente, antes del tratamiento experimental, a través de una rúbrica.

3.8. Técnicas de procesamiento e interpretación de datos.

- a) Distribución de frecuencias: Se realizó a nivel de tablas estadísticas, considerando las frecuencias absolutas y porcentuales.
- b) Análisis e interpretación de datos de los reflejados en tablas y figuras estadísticas obtenidas.
- c) Media aritmética: Sirvió para determinar el valor central del conjunto de datos obtenidos de la muestra de estudio (Promedio).
- d) Desviación estándar: Se empleó para cálculos de medidas de dispersión en la misma dimensión en que están los datos.
- e) Coeficientes de variabilidad: Se utilizó para indicar el número de veces que supone la desviación estándar respecto a la media aritmética.
- f) T de student: Se empleó para la prueba de hipótesis.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1. Validez y Confiabilidad de Instrumentos

4.1.1. Validez de los instrumentos.

Tabla 1. Validez de contenido por juicio de expertos

EXPERTO	Rubrica para determinar la socialización
Lic. Pinedo Tangoa, René	79.11
Lic. Vega Escobedo, Olger	75
Mg. Vela Zabaleta, Karim	70
PROMEDIO DE VALORACIÓN	74.70

Nota: Tomado de la ficha de evaluación de juicio de expertos

Considerando que la validez de los instrumentos por juicio de expertos, donde la rúbrica para medir la socialización, tiene un promedio de valoración de 74,70 podemos deducir que los instrumentos tienen una muy buena

4.1.2. Confiabilidad de los instrumentos

En la determinación de la confiabilidad de la rúbrica para determinar la consistencia interna de las interrogantes, se utilizó el método, denominado Coeficiente de Confiabilidad Alfa de Cronbach. Se utilizó una muestra piloto de 12 niños de la

sección de 5 años de la Institución Educativa N° 227 “Sector aeropuerto” a los que se aplicó la rúbrica para determinar la socialización, el cual permitió establecer el **grado de confiabilidad** y se calculó el coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach.

Tabla 2. Confiabilidad del instrumento

Instrumentos	N° de ítems	N° de casos	Alfa de Cronbach
Rubrica para determinar la socialización	10	12	0,895

Fuente: Calculado con el **software** libre estadístico SPSS V 26.0.

La rúbrica para identificar la socialización obtuvo un valor de 0,895; lo que significa que el instrumento tiene un nivel de confiabilidad o consistencia interna buena, según el rango ($0,8 \leq \alpha \leq 0,9$)

4.2. Pruebas de normalidad

Para la prueba de normalidad se empleará los resultados obtenidos en el postest de ambos grupos tanto control como experimental.

H₀: Los datos sí presentan una distribución normal ($p > 0,05$)

H₁: Los datos no presentan una distribución no normal ($p < 0,05$)

Tabla 3. Prueba de normalidad de datos

Grupos	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo control	0,225	18	0,057	0,814	18	0,056
Grupo experimental	0,414	18	0,071	0,622	18	0,069

a. Corrección de la significación de Lilliefors

INTERPRETACIÓN

Como se tiene una población $N < 50$ se considera la prueba de Shapiro – Wilk, donde se tiene que el valor $p > 0,05$ para la variable “socialización, que es mayor a 0,05, significando que los datos obtenidos como resultados de la aplicación del instrumento.

Por lo tanto, se concluye que los datos obtenidos presentan una distribución normal, lo que le corresponde una prueba paramétrica; es decir la t de Student de dos colas para demostrar estadísticamente que la aplicación del Juego de roles como estrategia mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto-Moyobamba, en el año 2023.

4.3. Presentación y análisis de los resultados

4.3.1. Procesamiento e interpretación de datos

En el presente capítulo se presentan los resultados de la investigación, se efectuó una prueba inicial (pretest) y una prueba final (postest) para comprobar la eficacia de los juegos de roles en el desarrollo de la socialización en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 227 “Sector Aeropuerto”

Resultado 1: Nivel de socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto-Moyobamba

Resultados del Pretest

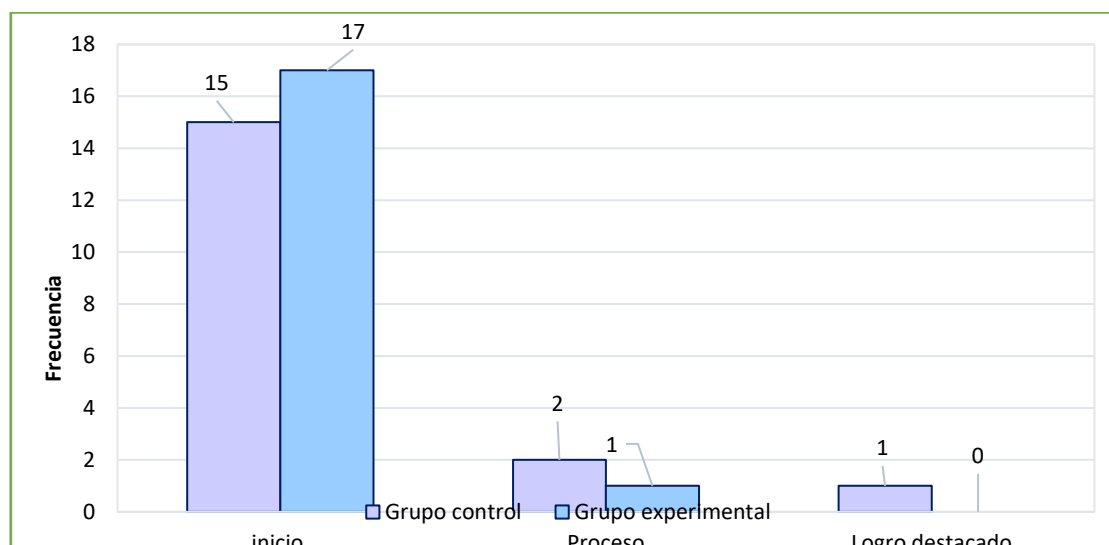
A continuación, presentamos el procesamiento de datos del Pre test aplicado al grupo control y experimental

Tabla 4. Resultados del grupo de control vs experimental – Pre test

Niveles	Grupo control			Grupo Experimental			
	xi	fi	hi %	xi.fi	fi	hi %	xi.fi
Logrado (24-30)	27	1	5,56	27	0	0	0
Proceso (17-23)	20	2	11,11	40	1	5,56	20
Inicio (10-16)	13	15	83,33	195	17	94,44	221
Total		18	100	262	18	100	241

Fuente: Guía de observación

Figura 1. Resultados obtenidos del pretest del grupo experimental y grupo control



Fuente: Datos de la tabla 3

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 3 y figura 1, se tiene que:

Los resultados obtenidos con el pretest las mayores concentraciones están [10 – 16] puntos, tanto en el grupo de control como en el grupo experimental. Se muestra en mayor frecuencia a 15 estudiantes en el grupo de control, que representa el 83,33% los que obtuvieron en promedio de 13 puntos, mientras en el grupo experimental la mayor frecuencia es 17 estudiantes que representan el 94,44% los que obtuvieron en promedio de 13 puntos y 1 estudiantes que equivale 5,56% tienen en promedio de 20 puntos. Los resultados muestran que los estudiantes en la socialización en el aula se encuentran en un nivel de inicio, con base en la escala establecida por los investigadores. Los estudiantes presentan dificultades significativas para desenvolverse en un contexto social escolar, en este sentido, se identifica interacciones mínimas entre compañeros, estableciendo relaciones de amistad muy limitadas. Asimismo, se evidencia una escasa disposición para el trabajo colaborativo, lo que se refleja en la falta de apoyo mutuo al momento de realizar tareas o actividades académicas. Del mismo modo, la participación en clase resulta reducida, lo cual limita las oportunidades de expresión, intercambio de ideas y desarrollo de habilidades comunicativas.

Tabla 5. Análisis de variabilidad con los resultados del pre test

GRUPOS	ESTADÍSTICOS		
	\bar{x}	S	CV%
CONTROL	14,56	3,84	26,37
EXPERIMENTAL	13,39	1,65	12,32

Fuente: Datos de la tabla 3

INTERPRETACIÓN

En la tabla 4 se observa los estadísticos que presentan los resultados obtenidos en el pre test de ambos grupos:

- La media aritmética o promedio del grupo de control es de 14,56 puntos y del grupo experimental es de 13,39 en la escala establecida por los investigadores, es un nivel bajo de socialización en aula en los dos grupos y menor en el grupo experimental que control; significa que los estudiantes no están desarrollando sus clases en un clima social de aula favorable para sus aprendizajes. Los estudiantes de ambos grupos muestran dificultades para establecer relaciones de cooperación, compartir experiencias académicas y participar de manera activa en el desarrollo de las clases. La ausencia de un entorno social positivo limita el apoyo mutuo entre pares, la construcción de normas de convivencia compartidas y la generación de un ambiente propicio para el aprendizaje colaborativo. En consecuencia, los promedios alcanzados evidencian la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas que fortalezcan la socialización y promuevan un clima de aula inclusivo, respetuoso y motivador.
- En relación a la desviación estándar indica la dispersión de los datos alrededor de la media. En el grupo control, una desviación de 3,84 muestra una mayor variabilidad respecto a la media que en el grupo experimental, donde es de 1,65, lo que sugiere una mayor consistencia en los datos de este último grupo. Estos resultados sugieren que, aunque ambos grupos se encuentran dentro de parámetros aceptables de variabilidad, el grupo experimental presenta un comportamiento más consistente y estable en relación con la media. Esta característica favorece la interpretación de los resultados, dado que permite observar con mayor claridad los efectos de una posible intervención sin que la dispersión de los puntajes constituya un factor de distorsión relevante.

- El coeficiente de variabilidad indica la dispersión relativa de los datos en relación con su media. En el grupo control, con un valor de 26,37%, existe una mayor variabilidad en comparación con el grupo experimental, que tiene un coeficiente de 12,32%. Esto sugiere que los datos en ambos grupos son homogéneos, porque están por debajo del valor aceptado que es de 33%. Este resultado indica que las diferencias observadas en el pretest no responden a una dispersión excesiva de los datos, sino a condiciones similares de homogeneidad, lo cual constituye un punto de partida confiable para evaluar los efectos de la intervención en el posttest.

Resultados del post test

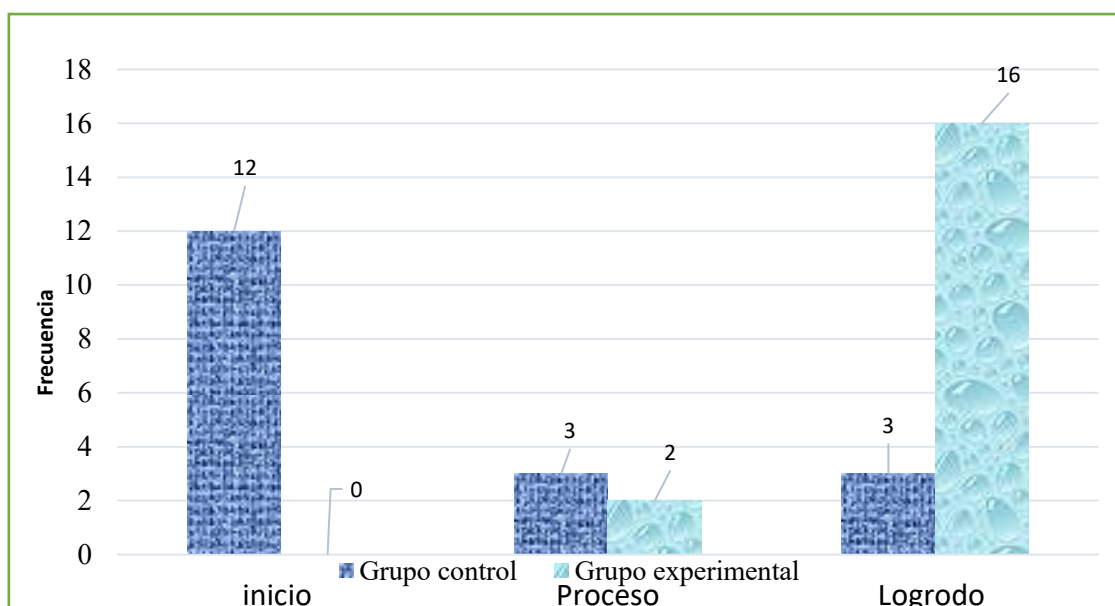
Luego de aplicar el post test al grupo de control y al grupo experimental, se procesaron y presentan en la siguiente tabla:

Tabla 6. Resultados del postest grupo control vs experimental

Niveles	Grupo control				Grupo Experimental		
	xi	fi	hi %	xi.fi	fi	hi %	xi.fi
Logrado (24-30)	27	3	16,67	81	16	88,89	432
Proceso (17-23)	20	3	16,67	60	2	11,11	40
Inicio (10-16)	13	12	66,66	156	0	0	0
Total		18	100	297	18	100	472

Fuente: Guía de observación

Figura 2. Resultados obtenidos del postest aplicado al grupo control Vs experimental



Fuente: tabla 5

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 5 y figura 2 se tiene que:

En el grupo control, los puntajes donde tienen más concentración es de [10 – 16] con 12 estudiantes que representa 66,66%, obteniendo un nivel de inicio, de igual manera en el nivel proceso y logrado se encuentran 3 estudiantes por cada nivel con un 16,67% para cada nivel; en este sentido, demuestra que la gran cantidad de estudiante tiene un nivel de inicio en la socialización lo que afecta en el proceso de aprendizaje de los niños en las diferentes áreas; mientras tanto, en el grupo experimental donde se aplicó los juego de roles la mayor contracción de estudiantes fue [24-30] con 16 estuantes que representa el 88,89% en un nivel logrado, en el nivel de proceso solo 2 estudiante que hace un 11,11% y en el nivel inicio no hubo ningún estudiante. Estos resultados evidencian que la aplicación de juegos de roles contribuyó de manera significativa al desarrollo de la socialización, ya que permitió a los estudiantes interactuar de forma más activa con sus compañeros, participar en actividades grupales colaborativas y fortalecer el respeto a las normas de convivencia. En consecuencia, los estudiantes del grupo experimental mejoraron su capacidad para comunicarse, expresar emociones y construir relaciones positivas, aspectos fundamentales para consolidar un clima de aula favorable y propiciar aprendizajes significativos en diversas áreas curriculares.

Tabla 7. Análisis de variabilidad con los resultados del pos test

GRUPOS	ESTADÍSTICOS		
	\bar{x}	S	CV%
CONTROL	16,50	5,50	33,34
EXPERIMENTAL	26,22	2,20	8,39

Nota: Datos de la tabla 5

INTERPRETACIÓN

En la tabla 7 se muestra los estadísticos que presentan los resultados obtenidos en el post test:

- La media aritmética o promedio del grupo de control es de 16,50 puntos es un nivel de inicio obtenido y del grupo experimental es de 26,22 en la escala establecida por los

investigadores, logrando obtener un nivel logrado en la socialización, gracias a la aplicación de los juegos de roles lo que permite que los estudiantes estén desarrollando sus clases en un clima social favorable para sus aprendizajes. Por lo tanto, mientras el grupo control se mantiene en un nivel inicial de socialización, el grupo experimental evidencia un progreso notable, lo que confirma la efectividad de los juegos de roles como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia escolar y el desarrollo integral de los estudiantes.

- En relación a la desviación estándar indica la dispersión de los datos alrededor de la media. En el grupo control, una desviación de 5,50 muestra una mayor variabilidad respecto a la media que en el grupo experimental, donde es de 2,20. Estos hallazgos permiten inferir que en el grupo control existe una amplia diversidad en el nivel de desempeño de los estudiantes, mientras que en el grupo experimental los puntajes se concentran de manera más cercana a la media, lo que indica un comportamiento más estable y homogéneo. Esta mayor uniformidad en el grupo experimental es un aspecto relevante, ya que facilita la identificación de los efectos de la intervención y demuestra que los estudiantes responden de manera más similar en cuanto al desarrollo de la socialización.
- El coeficiente de variabilidad indica la dispersión relativa de los datos en relación con su media. En el grupo control, con un valor de 33,34%, existe una mayor variabilidad en comparación con el grupo experimental, que tiene un coeficiente de 8,39%. Este hallazgo es relevante porque permite interpretar que, antes de la intervención, el grupo experimental presentaba condiciones iniciales más uniformes entre sus integrantes, mientras que el grupo control mostraba mayor variabilidad en su nivel de socialización.

Resultado 2: Aplicación juego de roles como estrategia lúdica para mejorar la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto-Moyobamba, en el año 2023.

Tabla 8. Juegos de roles

Juegos de roles según dimensiones	Cantidad de sesiones	hi%
Lúdicos	4	40
Recreativo	3	30
Entretenido	3	30
Total	10	100

Fuente: elaboración propia

Interpretación

A lo largo de 10 sesiones, se implementó los juegos de roles para mejorar la socialización al fomentar la interacción en escenarios simulados que reflejan situaciones cotidianas. Cada sesión está diseñada para que los niños desarrollen a través de las actividades lúdicas, recreativas y de entretenimiento, permitiéndole desarrollar habilidades como la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía. A lo largo de las sesiones, se fortalecerán sus capacidades para compartir, resolver conflictos de manera constructiva y respetar turnos, facilitando un ambiente de aprendizaje colaborativo que promueve relaciones sociales saludables.

Resultado 3: Demostrar estadísticamente que la aplicación del Juego de roles como estrategia mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto-Moyobamba, en el año 2023.

Prueba para la comprobación de la hipótesis

Para verificar la hipótesis, se utilizó la estadística inferencial a través del test t de 2 muestras, con el objetivo de establecer si las medias entre el grupo experimental y el grupo de control tienen un declive significativo en el post test, a través del test bilateral o de dos colas, con $\alpha = 5\% = 0,05$.

Planteamiento de la hipótesis estadística

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

Si se desarrolla el juego de roles adecuadamente, entonces no se mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 “Sector aeropuerto”

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

Si se desarrolla el juego de roles adecuadamente, entonces se mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 “Sector aeropuerto”

Obtención de la “t” tabla

La “t” de la tabla para 34 grados ($n_1+n_2 - 2$) de libertad con 5% nivel de error y 95% del nivel de confianza lo cual gráficamente considera dos colas, se obtiene:

$$t_t = t(0,05; 34)$$

$$t_t = \pm 2.032$$

Obtención de la “tc” tabla

Para realizar la tc se realizó a través del Minitab versión 18, lo que nos permite procesar de manera eficiente realizar el calcula

Prueba T e IC de dos muestras: Grupo Experimental; Grupo control

Método

μ_1 : media de Grupo Experimental

μ_2 : media de Grupo control

Diferencia: $\mu_1 - \mu_2$

Se presupuso igualdad de varianzas para este análisis.

Tabla 9. Estadísticos descriptivos

Muestra	N	Media	Desv.Est.	Error standard de la media
Grupo Experimental	18	26.83	1.65	0.39
Grupo control	18	17.39	3.55	0.84

Fuente: Minitab Versión 18

Tabla 10. Estimación de la diferencia

Diferencia	Desv. Est. agrupada	IC de 95% para la diferencia
9.444	2.769	(11.321; 7.568)

Fuente: Minitab 18

Prueba

Hipótesis nula $H_0: \mu_1 - \mu_2 = 0$

Hipótesis alterna $H_1: \mu_1 - \mu_2 \neq 0$

Tabla 11. T Calculada

Valor T	GL	Valor p
10.23	34	0.000

Fuente: Minitab 18

Después de realizar los cálculos en el software Minitab versión 18 se realiza la gráfica de la “t” tabla y la calculada

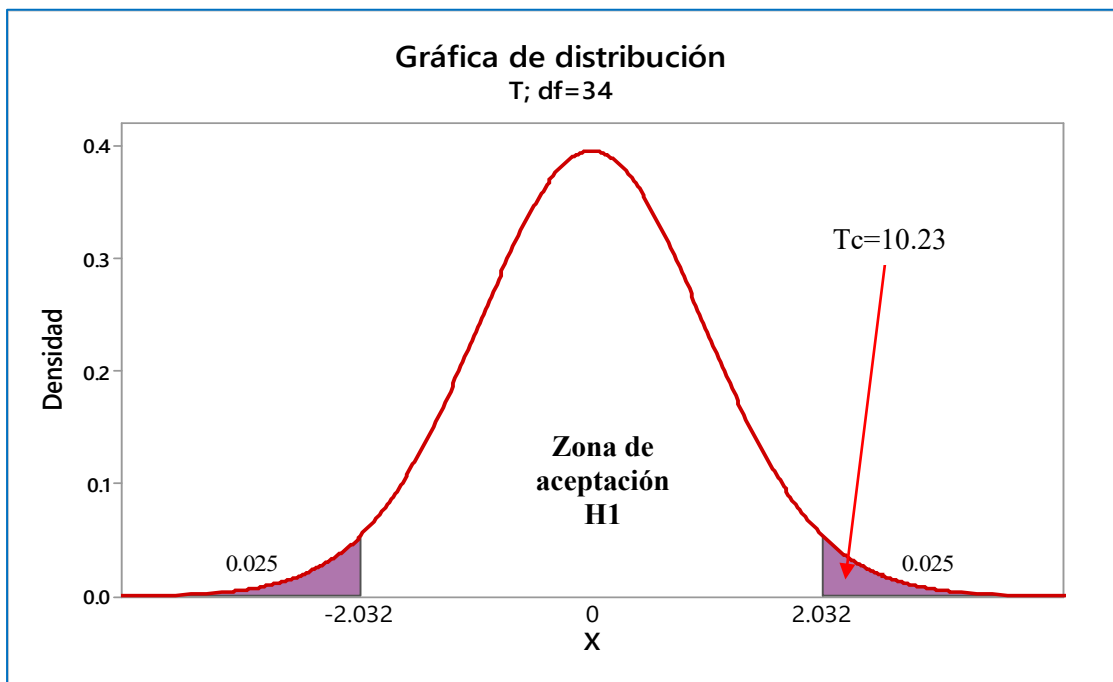


Figura 3. Distribución de probabilidad-campana de Gauss

Nota. Gráfico de probabilidades del posttest – software libre Minitab 18

Criterio de decisión

Si la $t_t > t_c$ entonces rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula.

Si la $t_t < t_c$ entonces aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula

Como $t_t < t_c$ ($2,032 < 10,23$), por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula, que nos indica que, si se desarrolla el juego de roles adecuadamente, entonces se mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 “Sector aeropuerto”, por lo que se concluye que es más eficiente.

Así mismo, se realizó la prueba mediante el software estadístico Minitab versión 18:

Tabla 12. Prueba t para muestras independiente del postest de los grupos control y experimental

	T	Gl	P	IC 95%	
				inferior	Superior
Se asume varianzas iguales	10,23	34	0,00	11,321	7,568

Nota. Datos del postest aplicado al grupo control y experimental

Como $p = 0,00 < 0,05$, rechazamos el H_0 y aceptamos la H_a , es decir las medias del postest del grupo control y grupo experimental son diferentes, por tanto, concluimos Si se desarrolla el juego de roles adecuadamente, entonces se mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 “Sector aeropuerto

4.4. Análisis y discusión de resultados

Antes del desarrollo de juego de roles con los niños de 4 años de la I.E. N° 227 “sector aeropuerto”, el nivel de socialización fue en el grupo control en los niveles inicio, proceso y logrado del 83,33%; 5,56% y 11611% respectivamente; mientras en el grupo experimental fue del 94.44% en inicio y el 5.56% en proceso. Después de la aplicación de los juegos de roles se obtuvo en el grupo control 66.66%, 16.67% y 16.67% en los niveles inicio, proceso y logrado respectivamente, en contraste con el grupo experimental fue 88.89% en el nivel logrado y en proceso 11.11%. lo que demuestra la efectividad de los juegos de roles en la socialización de los niños y niñas de 4 años; en contraste con la investigación Torres (2019) el 53% de los docentes si recomienda utilizar el juego de roles como estrategia metodológica, el 32% lo recomendaría solo a veces, y el 15% definitivamente no lo recomendaría, para lograr la socialización en los niños; por lo tanto, las investigaciones difieren en sus resultados.

En este contexto, Berlibayeva, & Bekmagambetova (2023) logro obtener resultados los siguientes indicadores cuantitativos, en particular, 7 niños (30% de toda la muestra) tenían un nivel bajo. Además, un nivel medio de comprensión de los estados emocionales en 11 niños que representa el 48% y Cinco niños que representa un nivel alto. Es decir, la mayoría de los niños de la muestra tienen un nivel medio de desarrollo. Por lo tanto, en contraste con nuestra investigación donde en el grupo experimental fue 88.89% en el nivel logrado y en proceso 11.11%. lo que demuestra la efectividad de los juegos de roles en la socialización de los niños y niñas de 4 años. Por lo tanto, ambas

investigaciones tienen similitud.

Por otro lado, Blanco (2023) en sus resultados de investigación en la pre evaluación evidenciaron que el 38% de estudiantes obtuvieron el nivel bajo. A partir de estos resultados se aplicó a diseñar 10 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó en la post evaluación evidenciaron que el 42% de estudiantes alcanzaron el nivel regular, mientras que un 58% alcanzó el nivel alto, estos resultados fue gracias al juego de roles mejoró positivamente en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años. En contraste con nuestra investigación Antes del desarrollo de juego de roles con los niños de 4 años de la I.E. N° 227 “sector aeropuerto”, el nivel de socialización fue en el grupo control en los niveles inicio, proceso y logrado del 83,33%; 5,56% y 11,11% respectivamente; mientras en el grupo experimental fue del 94,44% en inicio y el 5,56% en proceso. Después de la aplicación de los juegos de roles a través de 10 sesiones distribuidas con relación a las dimensiones se obtuvo en el grupo control 66,66%, 16,67% y 16,67% en los niveles inicio, proceso y logrado respectivamente, en contraste con el grupo experimental fue 88,89% en el nivel logrado y en proceso 11,11%. Por lo tanto, estas investigaciones tienen similitud tanto en resultados y sesiones aplicadas.

De manera similar Criollo (2024) en sus resultados, se determinó que en el pre test el 50% de los estudiantes se ubicaron en nivel de proceso, sin embargo, en el post test fue mejorando gracias a la estrategia, llegando a un 50% en logro esperado, superando todas las dificultades encontradas. Por lo que se concluye que la estrategia de juegos de roles, permite la mejora significativa de las habilidades sociales en dichos menores. En contraste con nuestra investigación antes del desarrollo de juego de roles con los niños de 4, el nivel de socialización fue en el grupo control en los niveles inicio, proceso y logrado del 83,33%; 5,56% y 11,11% respectivamente; mientras en el grupo experimental fue del 94,44% en inicio y el 5,56% en proceso. Después de la aplicación de los juegos de roles se obtuvo en el grupo control 66,66%, 16,67% y 16,67% en los niveles inicio, proceso y logrado y en el grupo experimental fue 88,89% en el nivel logrado y en proceso 11,11%. Por lo tanto, ambas investigaciones tienen similitud.

Gutierrez (2024) en sus resultados en el pre test el 53% de los estudiantes se ubicaron en nivel de proceso, sin embargo, en el post test fue mejorando gracias a la estrategia, llegando a un 67% en logro esperado, superando todas las dificultades encontradas. Además, Cardenas (2020) menciona que los juegos roles como estrategia

mejora significativamente la socialización de los niños y niñas de 5 años, evidenciando en el 89,9% de niños que han logrado mejorar su forma de actuar y su manera de interactuar entre sus pares. En contraste con nuestra investigación en el posttest las medias aritméticas en el grupo control fue de 16,50 y de 26,22 en el grupo experimental, además el coeficiente de variación fue de 33, 34 y 8,39 respectivamente. Demostrando que el grupo experimentales homogéneo en sus resultados a diferencia del grupo control que es heterogéneo. Por otro lado, en el grupo control en los niveles inicio, proceso y logrado del 83,33%; 5,56% y 11611% respectivamente; mientras en el grupo experimental fue del 94,44% en inicio y el 5,56% en proceso. Después de la aplicación de los juegos de roles se obtuvo en el grupo control 66,66%, 16,67% y 16,67% en los niveles inicio, proceso y logrado y en el grupo experimental fue 88,89% en el nivel logrado y en proceso 11,11%. Por consiguiente, ambas investigaciones tienen similitud en sus resultados.

CONCLUSIONES

La aplicación del Juego de roles como estrategia lúdica para mejorar la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto, en la provincia de Moyobamba, en el año 2023, fue positivo y eficaz en el grupo experimental donde se obtuvo una media de 26,22 y un 8,39% coeficiente de variación, en contraste con el grupo control que obtuvo una media de 16,50 y una variación de 33,34 %. Demostrando que los Juego de roles como estrategia lúdica aplicados en las sesiones de aprendizaje permiten socialización en los niños de 4 años.

El nivel de socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto-Moyobamba, en el año 2023; en el pretest, el grupo control presentaba 83,33% en el nivel de inicio; 5,56% en proceso y 11,11% en logrado; mientras que en el grupo experimental estos niveles fueron 94,44% en inicio y 5,56% en proceso. Tras el tratamiento experimental, en el posttest, el grupo control mostró 66,66% en el nivel de inicio, 16,67% en proceso y 16,67% en logrado; en contraste, el grupo experimental alcanzó un 88,89% en el nivel logrado y 11,11% en proceso, reflejando mejoras significativas en la socialización en el grupo experimental.

La aplicación juego de roles como estrategia lúdica para mejorar la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto-Moyobamba, en el año 2023, se desarrolló a lo largo de 10 sesiones, de los cuales el 40% fue para juegos lúdicas, el 30% fue juegos recreativos y el 30% para juegos de entretenimiento, quedando demostrado en el grupo experimental con una media de 26,22 y en el control fue 16,50.

Se demostró estadísticamente que la aplicación del Juego de roles como estrategia mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto-Moyobamba, 2023; los resultados, con $p=0,000 < 0,05$ y T calculada (10.23) $> T$ tabla (t_c (2,032)), demuestran claramente que las estrategias utilizadas han demostrado ser efectivas, subrayando su importancia en el desarrollo de la socialización.

SUGERENCIAS

- ✓ Realizar investigaciones adicionales orientadas al desarrollo de la socialización es esencial para implementar estrategias que fomenten en el niño habilidades interpersonales, ya que es fundamental promover actividades como juegos de roles que se ajustan a dinámicas grupales que faciliten el desarrollo social e integral en el contexto educativo.
- ✓ A los especialistas de la Dirección Regional de Educación y de la Unidad de Gestión Local, se recomienda promover el uso de juegos de roles en el aula, enfocados en fortalecer habilidades de socialización en los niños. Esto permitirá un aprendizaje más interactivo, donde los estudiantes desarrollen empatía, trabajo en equipo y comunicación efectiva en un entorno educativo seguro.
- ✓ Se recomienda que los docentes del E.E.S.P.P. “G.J.S.M” impulsen talleres de capacitación sobre la aplicación de estrategias de socialización, utilizando juegos de roles. Estos talleres deben estar dirigidos tanto a estudiantes como a docentes egresados de la Institución de formación docente, fortaleciendo así sus competencias en el desarrollo de habilidades sociales y en el uso de metodologías interactivas en el aula.
- ✓ A los docentes de Educación Inicial N° 227, en el sector Aeropuerto - Moyobamba, integren en sus sesiones de aprendizaje metodologías basadas en juegos de roles. Estas estrategias fomentarán una mayor socialización entre los niños, permitiéndoles desarrollar habilidades de interacción y fortaleciendo el compañerismo entre sus pares en un ambiente seguro y educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Acosta, Carrillo, & Rodriguez. (2018). *Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. CULTURA. EDUCACIÓN Y SOCIEDAD.*
- Albornoz. (2018). *El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión.* Ecuador.
- Alvarez, R. (2020). *Clasificación de la investigación* . Lima.
- Barea, G. a. (2023). *Pedagogía: concepto, importancia y evolución en la educación. Educaciòn.*
- Bastardo, A. (2023). *Conceptualización de la pedagogía como ciencia de la educación. Rev. Cubana Edu. Superior, 42.* Recuperado el 2023
- Berlibayeva, M., Abitova, G., & Bekmagambetova, R. (2023). *Condiciones psicopedagógicas para la formación de la inteligencia emocional en niños preescolares a través de.* Almaty, República de Kazajstán.
- Blanco, M. J. (2023). *El juego de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institucion Educativa Inicial "Barrio Rinconada" del distrito y provincia de Huancane, Puno, 2021.* . Huancanè. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32287/AUTO_AFIRMACION_HABILIDADES_SOCIALES_BLANCO_MAMANI_JULISS_A_INGRID.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Campos, L. (2019). *EL JUEGO DE ROLES COMO UN RECURSO PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA* . Puno.
- Cardenas. (2020). *“LOS JUEGOS DE ROLES PARA MEJORAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 018, TINGO MARÍA, 2018”.* Tingo Maria.
- Cárdenas Vega, A. K. (2020).
- Caro, D. (2023). *El comportamiento, motor de la evolución. Una síntesis de la etapa final en la producción piagetiana. Revista electronica de la facultad de psicologia.*
- Ccorahua, L., & Rosario, J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los niños.* Huachipa.
- Centeno. (2014). Honduras.
- Centeno, M. (2008). *Cuestionario sobre clima motivacional de clase para alumnos de sexto grado de primaria. [tesis de titulación, Pontificia Universidad Católica del*

- Perú]. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/626>
- CEPAN. (2022). *La importancia de la socialización en los niños*. Lima.
- Clavijo, Flores, & Garcia. (2016). Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora. *FUNDACION KOINANIA*, 33.
- Couñago, A. (2022). La inteligencia social en los niños. *Eres mamá*, 1.
- Criollo Tevez, E. (2024). *Juego De Roles Para Mejorar Las Habilidades Sociales En Niños De 5 años*. Huanuco. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37715/HABILIDADES_SOCIALES_INTERACCION_CRIOLLO_TEVEZ_EVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Davila, T. (2022). *Autoestima y socialización en niños de la Institución Educativa 1144 Cunchiyacu, Tabalosos-2022*. Tarapoto.
- De la Torre, S. (2023). Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura y su impacto en la formación. *iseazy*, 1.
- Delgado, J. (2020). La importancia del juego de roles en el desarrollo infantil.
- Delgado, L. (2011). El juego infantil y su metodología. . *Madrid: Paraninfo*.
- DRAE. (2022).
- Fernandez, P. (2022). *Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una institución educativa pública, Mórrope*. Chiclayo.
- Gallardo, J. (2018). TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO. *INNOVAGOGIA*, 5.
- Garay. (2022). *La estrategia del juego de roles promueve la expresión oral en los niños de segundo grado de primaria del colegio "Star"*. Lima.
- Garay, M. (2022). *La estrategia del juego de roles promueve la expresión oral en los niños*. Lima.
- Garzon, & Pino. (2021). *El juego como estrategia pedagogica*. Colombia.
- Gonnet. (2020). ¿Por qué la interacción? Una reconstrucción de los escritos tempranos de Erving Goffman. *Scielo*, 4.
- Gutierrez, R. (2024). *JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°018 DOMINGO SAVIO, VEINTISÉIS*. TESIS, Chimbote. Recuperado el VIERNES de OCTUBRE de 2024, de <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37435/JUEGO>

- Iraeta. (2022). Ambiente. *Concepto*, 2.
- Larousse. (2018).
- Manzanares, M. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Scielo-Peru*.
- Mera, L. (2022). *Juegos de roles en el desarrollo de la expresión Oral en estudiantes de primer grado, Sullana - Piura 2022* . Sullana.
- MINEDU. (2019). *La exploración, juego y desarrollo de niños y niñas*. Lima.
- Mora, V. (2021). *Juego De Roles: Una estrategia didáctica para las habilidades interpersonales en niños de educación inicial con edades de 4 a 5 años*. Ecuador.
- Moran Arismendiz, E. M. (2021). *El juego dramático como estrategia para mejorar la socialización en los niños y niñas de educación inicial de 5 años de la I.E 14969, Huachuma Baja, distrito de Las Lomas – Piura 2019*. Piura.
- Moreira. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela. *Polo del conocimiento*, 7.
- Moreno, Z. (2022). *Acciones pedagógicas para disminuir la agresividad y mejorar la socialización en los de 3 años*. Bogota.
- Mundaca. (2018). *Talleres de juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años en la institución educativa inicial*. Lambayeque.
- Mundaca, G. (2018). *TALLERES DE JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL*. Chiclayo.
- OMS. (2010). Recomendaciones mundiales sobre actividad física para la salud. Suiza. Obtenido de <https://cutt.ly/UUZrDTQ>
- OMS. (2019). Un nuevo estudio dirigido por la OMS indica que la mayoría de los adolescentes del mundo no realizan suficiente actividad física, y que eso pone en peligro su salud actual y futura. Obtenido de <https://cutt.ly/NUKx5f7>
- Peñafiel Lara, A., Alvear Heredia, F., Neira García, M., & Tacle García, S. (2023). *Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niño de Educación Inicial*. Complementos en la ciencia. Obtenido de <https://revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/index>
- Ramalho. (2021). La socialización en niños y niñas, visiblemente afectada con la pandemia. 2.

- Rodriguez, C. (2018). Juego de roles: Estrategia pedagogica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura educacion y sociedad*, 2.
- Rodríguez, D. (2004). Diagnóstico Organizacional. . *Santiago: Ediciones. Universidad Católica de Chile*.
- Simbaño, M., Gonzales, M., Obando, C., & Hinojosa, G. (2022). *El juego: una mirada desde los diferentes autores*. Ecuador: Digital Publisher. Recuperado el 2023
- Simbron, S. (2019). Importancia de los juegos de roles basado en el enfoque vigostkiano. *Palabra maestra*, 8.
- Tapia P, A. S. (2021). *SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BASICA EN TIEMPOS DE PANDEMIA*. Quito.
- Teran, N. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Quito.
- Torres, F. (2019). *El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón*. Latacunga.
- Torres, L. (2019). *Juego de roles como tecnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del canton Ambato*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI, Latacunga. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/542226984/El-Juego-de-Roles-Como-Tecnica-de-Enzenanza-Aprendizaje-en-Ninos-de-4-Anos>
- Uriol, G. (2020). *Importancia de la socializacion en la infancia*. Piura.
- Vexeldot. (2019). Socializacion en los niños. *Artimañas*.
- Zevallos, Z. M. (1999). *Las habilidades sociales de los niños*.

ANEXO

ANEXO 1: Rubrica y Validación de expertos

Institución educativa N.º 227 “Sector Aeropuerto”

PRETEST: RUBRICA PARA EVALUAR LA SOCIALIZACIÓN

NOMBRE	EDAD	FECHA	GRUPO	
	4 años		Experimental ()	Control ()

Escala de valoración	Inicio (1)	Proceso (2)	Logrado (3)
		El estudiante muestra un proceso mínimo de acuerdo al nivel esperado	El estudiante esta próximo al nivel esperado respecto al indicador

Dimensiones	1	2	3	Puntaje
Autoimagen	No acepta sus características físicas tal y como es, al establecer diálogos.	Acepta algunas de sus características físicas al establecer dialogo con sus compañeros.	Acepta sus características físicas al establecer diálogos con sus compañeros.	
	No demuestra seguridad al expresarse frente a sus compañeros.	Demuestra poca seguridad al expresarse frente a sus compañeros.	Demuestra seguridad al expresarse frente a sus compañeros.	
Comportamiento	No demuestra empatía por sus compañeros.	Demuestra poca empatía por sus compañeros.	Demuestra empatía por sus compañeros.	
	No practica acciones positivas como pedir disculpas y compartir sus materiales con sus compañeros.	Practica algunas acciones positivas, en ocasiones pide disculpas y comparte sus materiales con sus compañeros.	Practica acciones positivas como pedir disculpas y compartir sus materiales con sus compañeros.	
	No identifica con claridad lo bueno y lo malo.	Identifica de manera poco confuso lo bueno y lo malo.	Identifica con claridad lo bueno y lo malo.	
Identidad	No demuestra reciprocidad afectiva como el cariño mutuo a sus compañeros.	Demuestra poca reciprocidad afectiva como el cariño mutuo hacia sus compañeros.	Demuestra reciprocidad afectiva como el cariño mutuo hacia sus compañeros.	
	No describe su identidad, como sus gustos y costumbres.	Tiene dificultades al describir su identidad como sus gustos y costumbres.	Describe su identidad como sus gustos y costumbres.	
Juego	No participa en las actividades de juego de roles.	Mantiene poca participación en las actividades de juego de roles.	Participa en las actividades de juego de roles.	
	No cumple las reglas de juego de roles.	Cumple algunas reglas de juego de roles.	Cumple con las reglas de juego de roles.	
	No participa en el desarrollo de ejercicios físicos.	Mantiene poca participación en el desarrollo de ejercicios físicos.	Participa en el desarrollo de ejercicios físicos.	
Total				
Valoración final	Inicio (10-16)	Proceso (17-23)	Logrado (24-30)	

Informe de Validación de Instrumento de Medición - Pretest

Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Karim Vela Zabaleta	EESPP "GSSH"	Docente Formador

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN	"Juego de Roles para mejorar la Socialización en niños de 4 años de la I.E. N° 227 "Sector Aeropuerto"
AUTORAS	Rengifo Huaman, Tania. Terrones Malca, Nelva.
NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN	Rúbrica para evaluar la socialización.
OBJETIVO ESPECÍFICO	Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 "SECTOR AEROPUERTO"

Indicadores y Criterios para opinión (marca con X según su evaluación)

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				70	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				70	
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.				75	

4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.				70	
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				70	
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				70	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.				70	
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores				70	
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación				70	

Promedio de escala de valoración porcentual:

70

Opinión:

Aplicable:

Aplicable luego de ser mejorado

No válido

Moyobamba, 14 de abril del 2023



Nombre: Karim Velaz Zabalata
DNI: 33430965

Informe de Validación de Instrumento de Medición - Pretest

Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
<i>René Simón Tangea</i>	<i>EESA-GSK</i>	<i>Docente</i>

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN	“Juego de Roles para mejorar la Socialización en niños de 4 años de la I.E. N° 227 “Sector Aeropuerto”
AUTORAS	Rengifo Huaman, Tania. Terrones Malca, Nelva.
NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN	Rúbrica para evaluar la socialización.
OBJETIVO ESPECÍFICO	Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 “SECTOR AEROPUERTO”

Indicadores y Criterios para opinión (marca con X según su evaluación)

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				<i>70</i>	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				<i>78</i>	
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.					<i>85</i>

4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.				75	
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					82
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				80	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.					81
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores				79	
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación					82

Promedio de escala de valoración porcentual: 79,11

Opinión:

Aplicable: Aplicable luego de ser mejorado No válido

Moyobamba, 14 de abril del 2023

Rosely

Nombre: Rosely Rendo Tanyca
DNI: 01088831

Informe de Validación de Instrumento de Medición - Pretest

Nombre del experto(a)	Centro de Trabajo	Cargo
Olger Ayben Vega Escobedo	E.E.S.P.P "GJSM"	Docente

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN	“Juego de Roles para mejorar la Socialización en niños de 4 años de la I.E. N° 227 “Sector Aeropuerto”
AUTORAS	Rengifo Huaman, Tania. Terrones Malca, Nelva.
NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN	Rúbrica para evaluar la socialización.
OBJETIVO ESPECÍFICO	Identificar el nivel de socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 “SECTOR AEROPUERTO”

Indicadores y Criterios para opinión (marca con X según su evaluación)

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				75	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables.				75	
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.				75	

4. Confiabilidad	El instrumento mide la variable que pretende medir.				75	
5. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				75	
6. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				75	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos de actualidad.				75	
8. Coherencia	Coherencia interna entre la variable, sus dimensiones (subvariables) e indicadores				75	
9. Pertinencia	El instrumento en general es funcional para el propósito de la investigación				75	

Promedio de escala de valoración porcentual:

75

Opinión:

Aplicable:

Aplicable luego de ser mejorado

No válido

Moyobamba, 14 de abril del 2023


Olger Ayben Vega Escobedo
PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA
C.M. 1026614803

Nombre:

DNI:

ANEXO 2: Base de datos

Dase de datos para la confiabilidad del instrumento

ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10
3	2	3	2	3	3	2	3	2	2
2	1	1	2	1	1	1	1	1	1
3	2	2	2	2	2	3	3	2	2
2	3	3	2	2	2	3	2	3	3
3	2	3	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	1	2	1	1	1	1
2	2	1	2	1	2	1	2	1	1
2	1	2	2	1	2	1	2	1	1
1	3	3	2	3	2	3	3	2	2
2	3	3	2	3	2	3	2	3	3
3	2	2	3	2	2	2	2	2	2
1	3	1	2	1	2	1	1	1	1

Base de datos del pretest

Grupo control: Obediencia											
	Items 1	Items 2	Items 3	Items 4	Items 5	Items 6	Items 7	Items 8	Items 9	Items 10	TOTAL
1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15
2	1	1	2	2	3	2	3	2	3	2	21
3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	14
4	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	13
5	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	14
6	1	1	2	2	2	2	2	2	3	1	18
7	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	13
8	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	11
9	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	14
10	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	15
11	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	15
12	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	12
13	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	14
14	1	3	3	2	3	2	3	2	3	2	24
15	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	13
16	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	12
17	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	14
18	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	13

Grupo experimental: Puntualidad											
	Items 1	Items 2	Items 3	Items 4	Items 5	Items 6	Items 7	Items 8	Items 9	Items 10	TOTAL
1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	14
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	11
4	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	15
5	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	12
6	1	2	1	2	1	3	3	2	2	2	19
7	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	15
8	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	12
9	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	13
10	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
11	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	12
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11
13	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	13
14	2	3	2	1	1	2	1	1	1	1	15
15	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	12
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	14
18	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	16

Base de datos del postest

Grupo control: Obediencia											
	Items 1	Items 2	Items 3	Items 4	Items 5	Items 6	Items 7	Items 8	Items 9	Items 10	TOTAL
1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	16
2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	15
3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	24
4	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	16
5	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	15
6	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	15
7	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	16
8	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	15
9	1	2	2	1	2	3	2	1	2	2	18
10	3	2	3	2	3	2	3	3	2	1	24
11	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	14
12	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	18
13	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	26
14	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	15
15	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	16
16	2	2	1	1	2	3	2	1	1	1	16
17	1	2	3	3	2	1	2	1	2	1	18
18	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	16

Grupo experimental: Puntualidad											
	Items 1	Items 2	Items 3	Items 4	Items 5	Items 6	Items 7	Items 8	Items 9	Items 10	TOTAL
1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28
2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28
3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28
4	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	26
5	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	26
6	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	26
7	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	26
8	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	26
9	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	27
10	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28
11	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28
12	3	2	3	2	3	2	2	3	2	1	23
13	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28
14	3	2	3	1	3	2	2	2	3	2	23
15	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28
16	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28
17	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28
18	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	28

ANEXO 3: MATRIZ DE CONSISTENCIA

<p>TÍTULO: Juego de roles para mejorar la socialización en niños de 4 años de la I.E. N° 227 “Sector Aeropuerto”</p>				
<p>FORMULACION DE PROBLAMA</p>	<p>OBJETIVOS</p>	<p>HIPOTESIS</p>	<p>VARIABLES</p>	<p>METODOLOGIA</p>
<p>¿De qué manera el juego de roles mejora la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto?</p>	<p>Demostrar: ¿De qué manera el juego de roles mejorará la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 Sector Aeropuerto?</p>	<p>Si se desarrolla el juego de roles adecuadamente, entonteces se mejorará la socialización en los niños de 4 años de la I.E. N° 227 “Sector Aeropuerto”</p>	<p>Independiente Juego de roles</p> <p>Dependiente socialización</p>	<p>Investigación aplicada</p>

Anexo 4: Sesiones de aprendizaje

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.	: N° 227 “Sector Aeropuerto”
1.2. DIRECTORA	: Lucila Guerrero Tafur
1.3. DOCENTE DE AULA	: Lucila Guerrero Tafur
1.4. PRACTICANTE	: Tania Rengifo Huamán
	: Nelva Terrones Malca
1.5. SECCIÓN	: Puntualidad
1.6. EDAD	: 4 años
1.7. TURNO	: Mañana
1.8. FECHA	: 03/07/2023



TEMA: ¿COMO SOY?

PROPÓSITO: Que los niños y niñas se reconozcan como personas únicas y valiosas, identificando sus características físicas y se relacionen con sus compañeros con respeto y confianza.

MATERIALES: Imágenes, espejo, hojas bond, plumones, papel de color.


II. SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	Expresa quien es y como es, compartiendo con sus compañeros, respetando turnos en la actividad grupal.	Mencionar que características tienen. Dibujar lo que entendieron de la actividad.
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS		MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Motivación.</p> <p>Saberes Previos</p>	<p>Dinámica: “Dibujando como es la maestra” los niños mencionaran las características de la profesora, para luego ir dibujando en la pizarra.</p> <p>Se recupera saberes previos: ¿A quién hemos dibujado? ¿Qué características tiene?</p>		Video	60 minutos (8:50 a 9:50)

	<p>Problematización</p> <p>¿conocen sus características? ¿pueden mencionar algunas características?</p> <p>¿Cómo creen que son ustedes? ¿En qué podemos observarnos para conocernos cómo somos?</p> <p>¿Será importante conocer cómo somos? ¿Por qué? ¿Cuál será nuestro título de hoy?</p> <p>Propósito</p> <p>Que los niños y niñas se recozcan como personas únicas y valiosas, identificando sus características físicas y se relacionen con sus compañeros con respeto y confianza.</p> <p>Título: ¿COMO SOY?</p>		
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias</p>	<p>Problematiza situaciones.</p> <p>La profesora coloca en la pared un espejo grande. Luego se les pregunta ¿Para qué me servirá este espejo?</p> <p>Analiza situaciones.</p> <p>Les menciona que de manera ordenada se acerquen hacia él para observar sus características. A si mismo les pregunta ¿De qué color es su cabello? ¿De qué color es su piel? ¿Qué otras características observaron, son gorditos o flaquitos?</p> <p>Les explicamos más sobre nuestras características y la importancia de conocer como somos.</p> <p>La docente les pide que conversen entre ellos como son, que características tienen cada uno.</p> <p>Los niños mencionan que características poseen y la de sus compañeros y lo mucho que se aman.</p> <p>Toma de decisiones.</p> <p>Evidencia:</p> <p>Se les entrega un papel en blanco para que dibujen lo que más les gusta de la actividad “Como Soy” los acompañamos con preguntas como: ¿Qué están dibujando? ¿Cómo lo están haciendo?</p> <p>Se les invita a compartir que dibujaron.</p>	<p>Dialogo</p>
CIERRE	<p>Evaluación</p>	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y les preguntamos ¿Les gusta lo que hicimos?</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Es importante conocernos?</p>	<p>Diálogo</p> <p>Ficha de evaluación</p>


		¿Tuvimos dificultades como lo superamos? En casa conversamos con sus papás sobre nuestras características y cuanto debemos amarnos.		
--	--	--	--	--

ANEXO

 Rubrica de evaluación.





**Profesora de aula
Lucila Guerrero Tafur**



**DIRECTORA
Lucila Guerrero Tafur**

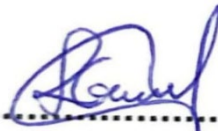
	Propósito	de imaginar e identifiquen a sus compañeros, reconociendo diferencias y semejanzas, con respeto y confianza. Título: “Me imagino como eres”		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias	<p>La profesora cuenta a los estudiantes un cuento: “Había una vez un niño llamado Pepito que tenía una discapacidad que no podía ver y se sentía triste al no poder ver a sus amigos, pero su compañero Juanito tuvo una gran idea para que él pueda imaginarse como eran cada uno. Se trataba que Pepito comenzaba a tocar la cara de sus compañeros y Juanito lo iba describiendo así él se imaginaria y conocería como eran sus amigos”</p> <p>Luego de escuchar la historia la maestra pregunta: ¿Les gustaría realizar esta actividad y ponerse en el lugar de Pepito?, ¿Creen que es importante ponerse en el lugar de Pepito que no podía ver?, ¿Por qué?</p> <p>La profesora menciona que el juego consiste en reconocer el esquema corporal de los compañeros y se desarrolla en grupo.</p> <p>Todos los niños deberán estar sentados en ronda y la docente deberá vendar los ojos de un compañero. Una vez que lo acompaña a dar vueltas por la ronda, se colocan frente del otro compañero y éste tendrá que adivinar de quién es, ayudándose a través de pistas (cómo viste el niño, qué gustos tiene, la voz que tiene, cómo es su pelo, el tacto.</p> <p>Al finalizar la actividad, la maestra los felicita por el gran trabajo que han realizado.</p> <p>Evidencia:</p> <p>Se les entrega un papel en blanco para que dibujen lo que más les gusto de la actividad “Me imagino como eres” Los acompañamos con preguntas como: ¿Qué están dibujando? ¿Cómo lo están haciendo?</p> <p>Se les invita a compartir que dibujaron.</p>	Dialogo	
CIERRE	Evaluación	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y les preguntamos ¿Les gusto lo que hicimos?</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Es importante ayudar al compañero que nos necesita?</p> <p>¿Tuvimos dificultades como lo superamos?</p> <p>En casa conversamos con sus papás sobre lo importante de conocer a nuestros compañeros.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Ficha de evaluación</p>	

ANEXO

-  Hoja de aplicación.
-  Rubrica de evaluación



**Profesora de aula
Lucila Guerrero Tafur**



**DIRECTORA
Lucila Guerrero Tafur**

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 227 “Sector Aeropuerto”
- 1.2. DIRECTORA : Lucila Guerrero Tafur
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Lucila Guerrero Tafur
- 1.4. PRACTICANTE : Tania Rengifo Huamán
: Nelva Terrones Malca
- 1.5. SECCIÓN : Puntualidad
- 1.6. EDAD : 4 años
- 1.7. TURNO : Mañana
- 1.8. FECHA : 06/07/2023



TEMA: JUGAMOS A LOS DOCTORES

PROPÓSITO: Que los niños y niñas interactúen de manera respetuosa, asumiendo roles en el juego a los doctores.

MATERIALES: Imágenes, espejo, hojas bond, plumones, papel de color.


II. SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa al asumir roles en el juego de doctor.	Mencionan lo que realizaron. Dibujar lo que entendieron de la actividad.
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESATEGIAS		MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Motivación.</p> <p>Saberes Previos</p>	<p>Cuento: La maestra narra el cuento de Pablito.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p align="center">EL NIÑO ENFERMO</p> <p>Había una vez un niño llamado Pablito, un día salió a jugar con barro al costado de su casa. Luego su mamá le llamo para cenar, pero Guillermo se puso a comer sin lavarse las manos. Después de unas horas a Pablito le empezó a dar un fuerte dolor de estómago, su mamá muy preocupada decidió llevarlo al doctor.</p> <p>El doctor después de unos minutos dice: ¡Su hijo tiene una fuerte infección intestinal! Por ello debemos tratarlo unos días en el hospital.</p> <p>Pablito se iba recuperando y su mamá le dice: ¡Ya vez, te enfermaste por no lavarte las manos!</p> <p>Luego de unos días dieron de alta a Pablito y prometió siempre lavarse las manos para no enfermar.</p> </div> <p>Se recupera saberes previos: ¿De qué trato el cuento?, ¿Qué hizo Pablito?, ¿Hizo bien Pablito al no lavarse las manos?, ¿alguna vez</p>		Video	60 minutos (9.10 a 10.10)


	<p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>le ha pasado una situación similar?</p> <p>¿Para qué creen que visitamos al doctor?, ¿Qué creen que hace el doctor?, ¿Les gustaría jugar a los doctores?, ¿De qué creen que trate nuestro tema de hoy?</p> <p>Que los niños y niñas interactúen de manera respetuosa, asumiendo roles en el juego a los doctores.</p> <p>Título: Jugamos a los Doctores.</p>		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias	<p>La profesora coloca en la pizarra una serie de imágenes que el doctor utiliza.</p> <p>Luego pregunta: ¿Cómo se llaman estas herramientas?, ¿para que los utilizara el doctor?</p> <p>Luego les comunica que por grupos jugaran a convertirse en doctores.</p> <p>Van a simular curar a los enfermos que llegan a su consultorio para luego darles una receta médica.</p> <p>La maestra irá por cada grupo a preguntarles lo que están realizando y anotando sus ideas.</p> <p>¿Qué es lo que están realizando?, ¿Qué enfermedad presenta tu paciente?, ¿Qué medicamentos lo estas recetando?, ¿Sera importante tener un doctor en nuestra comunidad?</p> <p>Al finalizar la actividad la maestra felicita a todos los niños por su participación.</p> <p>Evidencia:</p> <p>Se les entrega un papel en blanco para que dibujen lo que más les gusto de la actividad “JUGAMOS A LOS DOCTORES” los acompañamos con preguntas como: ¿Qué están dibujando? ¿Cómo lo están haciendo?</p> <p>Luego se les invita a compartir con todos sus compañeros lo que realizaron.</p>	Dialogo	
CIERRE	Evaluación	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y preguntamos: ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Es importante conocernos? ¿Tuvimos dificultades como lo superamos? En casa conversamos con sus papás sobre la importancia de tener un doctor en nuestra comunidad.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Ficha de evaluación</p>	

ANEXO

- 🐱 Cuaderno de campo
- 🐱 Rubrica de evaluación



Profesora de aula
Lucila Guerrero Tafur



DIRECTORA
Lucila Guerrero Tafur

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 227 “Sector Aeropuerto”
- 1.2. DIRECTORA : Lucila Guerrero Tafur
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Lucila Guerrero Tafur
- 1.4. ALUMNAS : Tania Rengifo Huamán
: Nelva Terrones Malca
- 1.5. SECCIÓN : Puntualidad
- 1.6. EDAD : 4 años
- 1.7. TURNO : Mañana
- 1.8. FECHA : 06/07/2023



TEMA: Somos Piratas En Busca de Tesoros.

PROPÓSITO: Que los niños y niñas interactúen de manera respetuosa y asumiendo el rol de piratas en busca de tesoros.

MATERIALES: Imágenes, cofres o cajas de tesoros, parches, pistas y papel.


II. SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN:	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	Participa en la búsqueda de tesoros, respetando turnos, siguiendo las reglas del juego para encontrar y compartir los objetos.	Participar en la búsqueda de tesoros. Dibujar lo que entendieron de la actividad. Mencionan lo que realizaron.
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESATEGIAS		MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Motivación.</p> <p>Saberes Previos</p>	<p>La maestra presenta a los niños una canción acerca de los piratas en busca de tesoros. https://www.youtube.com/watch?v=nonU40g-ecQ</p> <p>Se recupera saberes previos: ¿Qué observaron en el video? ¿De qué trato? ¿Qué buscan los piratas? ¿Qué debemos hacer para encontrar tesoros? ¿Cuáles son las reglas para jugar?</p>		Video	60 minutos (9.10 a 10.10)

	<p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>¿Ustedes creen que hay tesoros aquí en el jardín? ¿Dónde creen que están esos tesoros? ¿creen que pueden buscar y encontrar tesoros? ¿Con quienes realizaran la búsqueda de tesoros?</p> <p>Que los niños y niñas interactúen de manera respetuosa y asumiendo el rol de piratas en busca de tesoros.</p> <p>Título: Somos Piratas En Busca de Tesoros.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias</p>	<p>La profesora menciona a los niños que el día de hoy se convertirán en piratas en busca de tesoros.</p> <p>Se les forma en equipos, quienes dialogaran para elegir un líder.</p> <p>Se les recuerda que reglas deben tener en cuenta para jugar ¿Cómo se juega?</p> <p>Los niños se sientan en semicírculo para contarles que hay cuatro tesoros escondidos y que cada equipo tiene que encontrar uno. Creamos expectativas con preguntas: ¿Qué serán? ¿Por dónde estarán?</p> <p>La docente muestra imágenes sobre los tesoros que buscaran.</p> <p>Les indicamos que una vez que hayan encontrado los tesoros vendrán al centro del aula con sus grupos.</p> <p>Antes de comenzar con el juego les propondremos algunos ensayos. “ubíquense cerca del sector construcción” “cerca de la maestra” “lejos de la puerta”</p> <p>Comenzamos con el juego brindándoles pistas a cada equipo.</p> <p>Una vez terminado el juego los invitamos a sentarse con sus respectivos equipos, les decimos con voz de asombro ¡Que lindos tesoros han encontrado! ¿Dónde los encontraron? ¿Qué pueden hacer con esos tesoros?</p> <p>Luego les invitamos a jugar con los tesoros que han encontrado.</p> <p>La maestra ira por cada grupo a preguntarles lo que están realizando y anotando sus ideas. ¿Qué es lo que están realizando?, Al finalizar la actividad la maestra felicita a todos los niños por su participación de la actividad.</p> <p>Evidencia:</p>	<p>Dialogo</p>	

		Al finalizar socializamos con los niños para que nos cuenten de qué manera encontraron los tesoros.		
CIERRE	Evaluación	Los niños y niñas se sientan en media luna y les preguntamos ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Es importante dialogar con sus amigos para encontrar los tesoros? ¿Tuvimos dificultades como lo superamos? En casa conversamos con sus papás que el día de hoy se convirtieron en piratas para encontrar tesoros con sus amigos.	Diálogo Ficha de evaluación	

ANEXO


 Rubrica de evaluación.



Profesora de aula
Lucila Guerrero Tafur




DIRECTORA
Lucila Guerrero Tafur

	<p>Propósito</p>	<p>personajes?</p> <p>Que los niños y niñas desarrollen su creatividad y capacidad de expresión al interpretar personajes, compartiendo con sus compañeros en un ambiente de confianza y alegría.</p> <p>TÍTULO: Interpretando Personajes.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias</p>	<p>La docente presenta un teatrín ¿para qué me servirá? Asimismo, explica que detrás de ese teatro interpretarían personajes. Presentamos distintas siluetas o máscaras de algunos animales. Preguntamos. ¿ustedes creen que pueden interpretarlos</p> <p>La profesora interpreta un cuento “Los animales de la granja”</p> <p>Pregunta: ¿De qué trata el cuento? Luego invitamos a los niños para que puedan interpretar a los diferentes personajes de los diferentes animales que se presentan en el cuento.</p>  <p>Les entregamos a cada niño un animal el cual ellos interpretarían. La docente va narrando el cuento mientras los niños van interpretando y actuando. Vamos felicitando a cada uno de los niños.</p> <p>Evidencia: Al finalizar socializamos con los niños que personaje les tocó interpretar. Les presentamos una hoja bond para que dibujen lo que han realizado en el juego interpretando personajes. Los acompañamos con preguntas ¿Qué están dibujando? ¿Cómo se llama ese animal que interpretaron?</p>	<p>Dialogo</p>	

CIERRE	Evaluación	Los niños y niñas se sientan en media luna y les preguntamos ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Es importante dialogar con sus amigos para interpretar personajes? ¿Tuvimos dificultades como lo superamos? En casa conversamos con sus papás que el día de hoy interpretaron personajes de animales de la selva.	Diálogo Ficha de evaluación	
---------------	-------------------	---	------------------------------------	--

ANEXO

 Rubrica de evaluación.



 Lucia Guerrero Tauri




 Lucia Guerrero Tauri

	<p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>al cine es importante cumplir reglas?, ¿Qué reglas debemos cumplir para poder ver una película?</p> <p>¿Creen que podemos ver películas en nuestra aula? ¿Con quién les gustaría ver una película? ¿Qué les gustaría compartir mientras ven la película?</p> <p>Que los niños y niñas participen del juego “Dia de Cine”, respetando turnos, cumpliendo responsabilidades y compartiendo con sus compañeros.</p> <p>Título: “Dia de cine”</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias</p>	<p>Problematiza situaciones: La maestra realiza una lista de pasos que se deben llevar a cabo para ver una película en el cine. La profesora realiza algunas preguntas: ¿Es importante conocer que debemos hacer para entrar al cine?, ¿Cuándo van al cine quienes compran sus boletos?, ¿Podremos cumplir el rol de nuestros padres y comprar nuestros boletos?</p> <p>Analiza situaciones: La maestra invita a los estudiantes a cumplir su función en cada lugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Venta de tickets ✓ Venta de canchita y refresco para compartir. ✓ Espectadores <p>Realizan el juego de roles siguiendo los pasos de forma ordenada para poder ver la película. Al finalizar dialogamos acerca de la película. La maestra los felicita por haber cumplido las reglas del juego de roles en un día de cine.</p> <p>Toma de decisiones:</p> <p>Evidencia: Se les entrega un papel en blanco para que dibujen lo que más les gusto de la actividad “Dia de cine” los acompañamos con preguntas como: ¿Qué están dibujando? ¿Cómo lo están haciendo?</p> <p>Se les invita a compartir lo que dibujaron.</p>	<p>Dialogo</p>	

CIERRE	Evaluación	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y les preguntamos ¿Les gusto lo que hicimos hoy?, ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Se han divertido?</p> <p>¿Tuvimos dificultades como lo superamos?</p> <p>En casa conversamos con sus papás en que otros lugares podemos encontrar más tesoros.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Ficha de evaluación</p>	
---------------	-------------------	---	---	--

ANEXO

 Rubrica de evaluación.



Profesora de aula
Lucila Guerrero Tafur



DIRECTORA
Lucila Guerrero Tafur

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 227 “Sector Aeropuerto”
- 1.2. DIRECTORA : Lucila Guerrero Tafur
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Lucila Guerrero Tafur
- 1.4. PRACTICANTES : Tania Rengifo Huamán
: Nelva Terrones Malca
- 1.5. SECCIÓN : Puntualidad
- 1.6. EDAD : 4 años
- 1.7. TURNO : Mañana
- 1.8. FECHA : 11/07/2023





TEMA: EL PELUQUERO

PROPÓSITO: Que los niños y niñas participen activamente asumiendo el rol de peluqueros y el cliente en el juego de roles, respetando turnos y compartiendo materiales con sus compañeros.



MATERIALES: Imágenes, espejo, hojas bond, plumones, papel de colores.

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	Participa activamente realizando el rol del peluquero al interactuar con sus compañeros.	Dibujar el rol que han realizado durante el juego.
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS		MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Motivación.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p>	<p>La maestra presenta a los niños una caja sorpresa que contiene muchas tijeras.</p>  <p>Se recupera saberes previos: ¿Qué creen que contenga la caja?, ¿Cómo se llaman?, ¿para qué me servirá?, ¿serán importantes en mi vida?</p> <p>¿Para qué creen que vamos a utilizar estas tijeras el día de hoy?, ¿Saben quiénes cortan el cabello?, ¿Les gustaría cortar cabello?</p>		Video	60 minutos (9.10 a 10.10)

	Propósito	Que los niños y niñas participen activamente asumiendo el rol de peluqueros y el cliente en el juego de roles, respetando turnos y compartiendo materiales con sus compañeros. TÍTULO ES: EL PELUQUERO		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias	<p>Problematiza situaciones: A continuación: La docente presenta pelucas de papel ¿para qué me servirá? Asimismo, explica que cada uno se pondrá una peluca de papel y en parejas van a iniciar a cortar, luego harán el cambio para que así todos puedan</p>  <p>participar.</p> <p>Analiza situaciones: Luego: Entregamos a cada niño una peluca para iniciar a cortar. La docente va observando el proceso que van realizando. Pregunta: ¿Qué están cortando?, ¿Cómo lo están haciendo?, ¿a quien están cortando?, ¿Qué corte están realizando? Vamos felicitando a cada uno de los niños.</p> <p>Toma de decisiones: Evidencia: Al finalizar socializamos acerca del rol que realizaron. Les presentamos una hoja bond para que dibujen lo que han realizado durante el juego de roles “los peluqueros” Los acompañamos con preguntas: ¿Qué están dibujando?, ¿fue divertido?</p>	Diálogo	
CIERRE	Evaluación	Los niños y niñas se sientan en media luna y les preguntamos: ¿Les gusto lo que hicimos? ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿A que jugaron? ¿Tuvimos dificultades?, ¿cómo lo superamos?	Diálogo Ficha de evaluación	

ANEXO

-  Cuaderno de campo
-  Rubrica de evaluación.



**Profesora de aula
Lucila Guerrero Tafur**



**DIRECTORA
Lucila Guerrero Tafur**

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 227 “Sector Aeropuerto”
- 1.2. DIRECTORA : Lucila Guerrero Tafur
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Lucila Guerrero Tafur
- 1.4. PRACTICANTE : Tania Rengifo Huamán
- : Nelva Terrones Malca
- 1.5. SECCIÓN : Puntualidad
- 1.6. EDAD : 4 años
- 1.7. TURNO : Mañana
- 1.8. FECHA : 12/07/2023



TEMA: GUSTOS Y COSTUMBRES

PROPÓSITO: Que los niños y niñas expresen sus gustos y costumbre familiares reconociendo que son diferentes o similares a los de sus compañeros.



MATERIALES: Imágenes, espejo, hojas bond, plumones, papel de color.

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como, de los lugares de los que proceden. Realizan preguntas acerca de los que les llamó la atención.	Se interesa por conocer sus costumbres y la de sus compañeros.	Presenta el plato que ha preparado y lo representa mediante un dibujo.
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS		MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Motivación.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>Video: Costumbres familiares</p> <p>Se recupera saberes previos: ¿Qué es lo que han observado?, ¿ustedes también tienen costumbres en su familia?, ¿Qué actividades realizan?, ¿Qué fechas importantes celebran?</p> <p>¿Alguna vez escucharon hablar de costumbres?, ¿Les gustaría saber acerca de las costumbres?, ¿Creen que es muy importante conocer sobre las costumbres y de nuestros compañeros?</p> <p>Que los niños y niñas expresen sus gustos y costumbre familiares reconociendo que son</p>		Video Dinámica	60 minutos (8:50 a 9:50)

		diferentes o similares a los de sus compañeros. Título: “Gustos y costumbres”		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias	<p>La maestra los organiza en grupos con la dinámica “los caramelos de colores”</p> <p>Luego pide a los niños que van a jugar en el sector cocina para que puedan preparar el plato que acostumbran comer en su familia.</p> <p>La maestra acompaña cada grupo y realiza las siguientes preguntas: ¿Qué comida están preparando?, ¿Cómo lo están haciendo?, ¿a todos les gusta lo mismo?</p> <p>Organizamos a los niños para que puedan presentar el plato que han preparado y lo den a conocer a todos sus compañeros.</p> <p>La maestra pregunta: ¿todos ustedes tendrán los mismos gustos?, ¿será importante conocer nuestros gustos y costumbres?, ¿para qué será importante conocerlos?</p> <p>Evidencia:</p> <p>Se les entrega un papel en blanco para que dibujen lo que más les gusta de la actividad “Gustos y costumbres” los acompañamos con preguntas como: ¿Qué están dibujando? ¿Cómo lo están haciendo?</p> <p>Se les invita a compartir que dibujaron.</p>	Dialogo	
CIERRE	Evaluación	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y les preguntamos ¿Les gusto lo que hicimos?</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Tuvimos dificultades como lo superamos?</p> <p>En casa conversamos con sus papás en que costumbres mas tenemos en nuestra comunidad.</p>	<p>Diálogo</p> <p>Ficha de evaluación</p>	

ANEXO

-  Hoja de aplicación
-  Rubrica de evaluación

P1 
Lucía Guerrero Faru


Lucía Guerrero Faru

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

III. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 227 “Sector Aeropuerto”
- 1.2. DIRECTORA : Lucila Guerrero Tafur
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Lucila Guerrero Tafur
- 1.4. PRACTICANTES : Tania Rengifo Huamán
: Nelva Terrones Malca
- 1.5. SECCIÓN : Puntualidad
- 1.6. EDAD : 4 años
- 1.7. TURNO : Mañana
- 1.8. FECHA : 13/07/2023



TEMA: PILOTO Y COPILOTO

PROPÓSITO: Que los niños y niñas jueguen a ser piloto y copiloto respetando su turno e interactuando con sus compañeros.



MATERIALES: Imágenes, espejo, hojas bond, plumones, papel de color.

IV. SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN:	<ul style="list-style-type: none"> - 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.	Juega con otros niños integrándose a la actividad cumpliendo las reglas de acuerdo a sus intereses.	<p>Realiza el juego de rol piloto y copiloto.</p> <p>Dibuja lo que más le gusta de la actividad.</p>
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS		MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Motivación.</p> <p>Saberes</p>	<p>Narramos un cuento: Hoy les vamos a contar lo que hizo ayer Juan, es un joven que le gusta manejar su carro, se gana la vida haciendo taxis y de paso ayuda a las personas a llegar a su destino sanos y salvos. Se recupera saberes previos: ¿De qué trato el cuento? ¿Qué hacía Juan? ¿A quiénes llevaba Juan en su carro?, ¿De qué manera</p>		Video, ula ula, música, silbato	60 minutos (9:10 a 10:10)

	<p>Previos</p> <p>Problematización</p> <p>Propósito</p>	<p>ayudaba Juan a las personas?</p> <p>¿En nuestra comunidad habrá taxis? ¿Quieren ser como Juan? ¿Quisieran manejar ustedes también?</p> <p>Que los niños y niñas jueguen a ser piloto y copiloto respetando su turno e interactuando con sus compañeros.</p> <p>Título: PILOTO Y COPILOTO</p>		
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias</p>	<p>La profesora menciona: Como nosotros somos niños y no podemos manejar un carro de verdad simularemos que con estos aros es nuestro timón de nuestro carro y ayudar también a nuestros amigos a llegar a sus destinos</p> <p>Se establecen dos o tres grupos para realizar la competencia</p> <p>Se establecen algunas normas de convivencia durante el juego</p> <p>Se da a conocer cómo se realizará el juego</p> <p>Juego con aros: piloto y copiloto: El juego consiste en colocar a los niños por parejas y entregar a cada integrante de la pareja un aro. Este podrá ser utilizado como los niños deseen, dando rienda suelta a la creatividad, juego libre e imaginación.</p> <p>El objetivo es lograr que los niños socialicen entre sí, se comuniquen y mencionen de que manera pueden llegar a sus destinos.</p> <p>Al finalizar la maestra pide a los niños comentar acerca de la actividad y felicita a todos los niños por su participación de la actividad.</p> <p>Evidencia:</p> <p>Los niños interactúan entre ellos y cumplen sus roles de “Piloto y Copiloto” los acompañamos con preguntas como: ¿Qué les pareció?, ¿Se han divertido?</p> <p>Se les invita a compartir que dibujaron.</p>	<p>Dialogo</p>	
CIERRE	<p>Evaluación</p>	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y les preguntamos ¿Les gusto lo que hicimos?</p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Es importante ayudar a los demás?</p> <p>¿Tuvimos dificultades como lo superamos?</p>	<p>Diálogo</p> <p>Ficha de evaluación</p>	

ANEXO

-  Hoja de aplicación
-  Rubrica de evaluación



PROFESORA DE AULA
Lucila Guerrero Tafur



DIRECTORA
Lucila Guerrero Tafur

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : N° 227 “Sector Aeropuerto”
- 1.2. DIRECTORA : Lucila Guerrero Tafur
- 1.3. DOCENTE DE AULA : Lucila Guerrero Tafur
- 1.4. PRACTICANTE : Tania Rengifo Huamán
- : Nelva Terrones Malca
- 1.5. SECCIÓN : Puntualidad
- 1.6. EDAD : 4 años
- 1.7. TURNO : Mañana
- 1.8. FECHA : 19/07/2023



TEMA: REALIZAMOS UN MURAL (Los Pintores)

PROPÓSITO: Que los niños y niñas participen en la elaboración de un mural como pintores, trabajando en equipo, compartiendo materiales y respetando turnos.



MATERIALES: Imágenes, hojas bond, plumones, papel de color.

II. SESIÓN DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	EVIDENCIA
PERSONAL SOCIAL	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN:	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	Participa e interactúa con sus compañeros en actividades grupales al asumir el rol de pintores.	Asumir el rol de pintores. Representar a través la pintura.
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS		MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>Motivación.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>Problematización</p>	<p>Dinámica: Hoy nos volveremos pintores. Se muestra a los niños y niñas el mural y luego preguntamos.</p> <p>Se recupera saberes previos: ¿Qué será? ¿Qué podemos hacer aquí? ¿Ustedes saben pintar?, ¿Alguna vez han pintado?</p> <p>¿Los artistas también son pintores?</p> <p>¿Ustedes creen que podamos trabajar en equipo?, ¿Compartiré los materiales con mis compañeros y ellos con nosotros?, ¿Les gustaría pintar sobre los</p>		Video Dinámica	60 minutos (8:50 a 9:50)

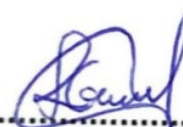
	Propósito	<p>roles que asumimos estos días?</p> <p>Que los niños y niñas participen en la elaboración de un mural como pintores, trabajando en equipo, compartiendo materiales y respetando turnos.</p> <p>Título: REALIZAMOS UN MURAL (Los pintores)</p>		
DESARROLLO	Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias	<p>La docente muestra imágenes de los diferentes roles que se trabajó durante la experiencia de aprendizaje “Juego de Roles Para Mejorar La Socialización.</p> <p>Pregunta: ¿Qué observan? ¿Qué es lo que más les gusta?</p> <p>La docente pregunta a los niños que rol es lo que más le ha gustado y los niños eligen.</p> <p>La profesora realiza algunas preguntas: ¿Alguna vez han hecho un mural? ¿les gustaría realizar un mural?</p> <p>La docente pregunta a los niños que rol es lo que más le ha gustado y los niños eligen.</p> <p>La docente coloca un marco grande en el suelo y muestra los materiales que van a utilizar para ordenarlo en el mural de actividades.</p> <p>Forma grupos para poder repartir materiales y trabajar con ello.</p> <p>Se establecen algunas normas para para trabajar la actividad que cada compañero realice su dibujo con el color elegido, sin pintar sobre el dibujo de otro niño.</p> <p>Luego de terminado el mural dialogaremos sobre la obra terminada, y sobre los materiales y colores utilizados.</p> <p>Evidencia:</p> <p>Se les invita a colocar cada una de sus pinturas en el mural con ayuda de la maestra.</p> <p>Los acompañamos con preguntas como: ¿Qué están realizando? ¿Cómo lo están haciendo?, ¿Es divertido ser un pintor?</p> <p>Se les invita a compartir lo realizado en la actividad</p>	Dialogo	
CIERRE	Evaluación	<p>Los niños y niñas se sientan en media luna y les preguntamos ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Fue importante trabajar en equipo?, ¿Tuvimos dificultades como lo superamos?</p>	<p>Diálogo</p> <p>Ficha de evaluación</p>	

ANEXO

-  Hoja de aplicación
-  Rubrica de evaluación



PROFESORA DE AULA
Lucila Guerrero Tafur



DIRECTORA
Lucila Guerrero Tafur

ANEXO 5: GALERIA DE FOTOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE Y POSTEST



Los niños asumen el rol de doctor, de cómo curar a sus pacientes; de cómo actuar para ayudarlos; pero también asumen el rol de enfermeros y familiares; aquí se está fomentando el dialogo, donde hacen preguntas, escuchan, explican procedimientos y tranquilicen a los pacientes desarrollando así la empatía, comprensión por otros y el trabajo en equipo.





En esta imagen podemos observar el rol de que se da en un día de cine, donde los niños han interpretado al personal que atiende en un cine y los clientes que llegan a comprar sus tickets para ver una película, el cine es un juego de rol que puede ser una herramienta valiosa para mejorar la socialización en los niños, ya que presenta historias y personajes que reflejan diversas experiencias sociales y emocionales. Al observar cómo interactúan los personajes en situaciones específicas, los niños pueden aprender sobre empatía, comunicación y resolución de conflicto.





Los niños asumen el rol de cocineros interpretando gustos y costumbres de su familia, se les invita a preparar un plato típico para dar a conocer a sus compañeros; luego se les realiza preguntas si todos tienen la costumbre de preparar la misma comida; ellos responden a las preguntas según la comida que más les gusta y suelen preparar en su familia, esta actividad sobre el juego de roles permite que los niños puedan desarrollar habilidades como la empatía, la comunicación, el trabajo en equipo y sobre todo la interacción con sus compañeros.





En esta imagen podemos observar que los niños asumen el rol del estilista, de recibirlos amablemente preguntar e identificar sus preferencias; dan a conocer los pasos que se van a realizar para luego proceder a cortar el cabello; esta actividad juego de roles ayuda a los niños a familiarizarse con la visita a la peluquería y a desarrollar habilidades como la motricidad fina, la comunicación, expresar su identidad, creatividad, autoestima y las habilidades sociales





En esta imagen podemos observar que los niños representan a través de un dibujo cada actividad de juego de roles; esto permite que el niño exprese lo que aprendieron o lo que más les gusto al cumplir cada rol; por otro lado, el dibujo es una herramienta poderosa pues fomenta el dialogo, expresión de emociones, empatía, respeto, trabajo en equipo, refuerza la autoestima y crea un buen ambiente; por ende, ayuda a mejorar la socialización.