

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**JUEGO DE ROLES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA
CÉSAR VALLEJO, ABANCAY, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTORAS

Br. Mamani Ccana, Viviana
<https://orcid.org/0009-0000-6948-155X>

Br. Valderrama Damián, Florentina
<https://orcid.org/0009-0007-0695-0153>

ASESORA

Dra. Reyes González, María Elizabeth
<https://orcid.org/0009-0004-8795-0371>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Diversidad, derecho a la educación e inclusión

TRUJILLO – PERÚ

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dra. Reyes González, María Elizabeth con DNI N° 71237266, como asesora del trabajo de investigación titulado: “JUEGO DE ROLES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA CÉSAR VALLEJO, ABANCAY, 2022” desarrollado por las bachilleres Mamani Ccana, Viviana con DNI N° 23932087 y Valderrama Damián, Florentina con DNI N° 42139883 del PROGRAMA DE ESTUDIOS DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA - EDUCACIÓN PRIMARIA; Considero que este trabajo cumple con los requisitos técnicos y científicos, los cuales se ajustan a las normas establecidas en los lineamientos de presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Humanidades y el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo «Benedicto XVI.» En consecuencia, doy mi autorización para que sea presentado ante la instancia correspondiente a fin de que los jurados que la mencionada facultad designe lo revisen.



Dra. Reyes González, María Elizabeth

DNI N°: 71237266

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXEMO MONS. DR. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DIAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

Mis queridos hijos, Jurinay, Antony y Max, son la razón y la inspiración para el desarrollo de mi tesis. Espero que este trabajo les sirva de inspiración en un tiempo futuro. Los quiero y les dedico mi tesis con mucho cariño y los pongo como ejemplo.

Viviana

El siguiente trabajo es fruto de mi esfuerzo y constancia, va dedicado con mucho amor para mi hijo Erick Rodrigo quien es el motivo para mi superación como madre y persona.

A mi profesor Dr. Raúl Ochoa Cruz por apoyarme incondicionalmente para lograr ser un profesional de éxito.

Florentina

AGRADECIMIENTO

Por encima de todo, estoy agradecida a Dios por darme la voluntad y la fortaleza para terminar mis estudios y reconocirme como profesional en el campo de la educación poniendo mi fe frente a todos los retos a los que me enfrenté. También doy las gracias a mis hermanos y hermanas, que son mi figura paterna y me brindan un apoyo inquebrantable, y a la universidad, por proporcionarme los recursos necesarios para perseguir mi pasión por la educación y por permitirme seguir siendo madre.

Viviana

A Dios por prestarme la vida, por dejar que coincidiera en este camino de formación y aprendizaje dentro de esta honorable Universidad Católica de Trujillo.

A mi hijo Erick por ser esa luz de esperanza que me da energía y motivación para seguir avanzando y superándome día con día en cada fracaso y cada logro.

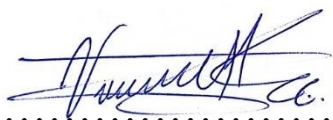
Al Dr. Raúl Ochoa Cruz por su apoyo constante.

Florentina

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

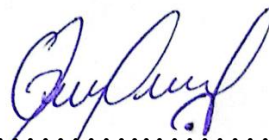
Nosotras Br. Mamani Ccana, Viviana con DNI 23932087 y Br. Valderrama Damián, Florentina con DNI 42139883, bachilleres del PROGRAMA DE ESTUDIOS DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA - EDUCACION PRIMARIA de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “JUEGO DE ROLES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA CÉSAR VALLEJO, ABANCAY, 2022.”, el cual consta de un total de 58 páginas, en las que se incluyen 10 tablas y 7 figuras, más un total de 21 páginas en anexos.

Como exigen las normas éticas, damos fe de la autenticidad y originalidad del estudio mencionado y afirmamos bajo juramento que el texto, la estructura, la metodología y la disposición del trabajo reflejan fielmente nuestra autoría. En cuanto a los fundamentos teóricos, aseguramos que están corroborados por las referencias bibliográficas, asumiendo un porcentaje mínimo de omisión involuntaria en el manejo de las citas de los autores, que es todo nuestro deber.



.....
Mamani Ccana, Viviana

DNI: 23932087



.....
Valderrama Damián, Florentina

DNI:42139883

ÍNDICE

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE.....	vii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II. METODOLOGÍA	20
2.1 Enfoque, tipo	20
2.2 Diseño de investigación.....	20
2.3 Población, muestra y muestreo	20
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	21
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	21
2.6 Aspectos éticos en investigación	21
III. RESULTADOS	22
3.1 Presentación y análisis de resultados.....	22
3.1.1. Resultados descriptivos.....	22
3.1.2 Prueba de hipótesis	29
IV. DISCUSIÓN.....	31
V. CONCLUSIONES	34
VI. RECOMENDACIONES	35
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	36
ANEXOS	38
Anexo 1: Matriz de consistencia.	39
Anexo 2: Instrumento de recolección de la información.....	41
Anexo 3: Ficha técnica	43
Anexo 4: Operacionalización de variables	44

Anexo 5: Validación del juicio de expertos.....	46
Anexo 6: Carta de Presentacion.....	49
Anexo 7: Carta de Autorizacion	51
Anexo 8 : Consentimiento Informado.	52
Anexo 9. Captura de similitud Turnitin.....	53

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Resultado descriptivo de la planificación.....	22
Tabla 2	Resultado descriptivo del desarrollo.....	23
Tabla 3	Resultado descriptivo de la evaluación	24
Tabla 4	Resultado descriptivo del juego de roles	25
Tabla 5	Resultado descriptivo de la dimensión personal.....	26
Tabla 6	Resultado descriptivo de la dimensión social.....	27
Tabla 6	Resultado descriptivo de las habilidades blandas.....	28
Tabla 8	Resultado correlacional entre juego de roles y habilidades blandas	29
Tabla 9	Resultado correlacional entre juego de roles y la dimensión personal.....	29
Tabla 10	Resultado correlacional entre juego de roles y la dimensión social.....	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultado descriptivo de la planificación	22
Figura 2 Resultado descriptivo del desarrollo	23
Figura 3 Resultado descriptivo de la evaluación.....	24
Figura 4 Resultado descriptivo del juego de roles.....	25
Figura 5 Resultado descriptivo de la dimensión personal	26
Figura 6 Resultado descriptivo de la dimensión social	27
Figura 7 Resultado descriptivo de las habilidades blandas	28

RESUMEN

El desarrollo de la investigación consideró como objetivo general, determinar la relación que existe entre el juego de roles y el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes de la institución educativa primaria César Vallejo, Abancay, 2022.

La investigación fue de tipo básico, el método considerado fue el hipotético deductivo, su diseño fue el no experimental con alcance correlacional y de corte transversal. Se tomó en cuenta a una población de 120 estudiantes del quinto grado, de los cuales se ha deducido una muestra de 92 estudiantes, se tuvo en cuenta como técnica a la encuesta y el instrumento fue el cuestionario debidamente sometido a un juicio de expertos y prueba de confiabilidad estadística. En los resultados descriptivos, los encuestados manifiestan en un 70,7% que a veces se lleva a cabo esta estrategia educativa, de igual forma, los encuestados en un 53,3% indican que las habilidades blandas de los estudiantes son calificadas como regular.

Los resultados estadísticos, permiten concluir que el nivel de correlación es alto entre juego de roles y habilidades blandas, el coeficiente obtenido es de 0,714, además el P-valor es de $0,000 < 0,05$ lo que permitió rechazar la hipótesis nula de la investigación.

Palabras clave: Juego de roles, habilidades blandas

ABSTRACT

The development of the research considered as a general objective, to determine the relationship that exists between role playing and the development of soft skills in students of the César Vallejo primary educational institution, Abancay, 2022.

The research was of a basic type, the method considered was the hypothetical deductive one, its design was non-experimental with a correlational and cross-sectional scope. A population of 120 fifth grade students was taken into account, from which a sample of 92 students has been deduced, the survey was considered as a technique and the instrument was the questionnaire duly subjected to expert judgment and test. of statistical reliability. In the descriptive results, 70.7% of the respondent's state that this educational strategy is sometimes carried out, in the same way, 53.3% of the respondents indicate that the soft skills of the students are qualified as regular.

The statistical results allow us to conclude that the level of correlation is high between role playing and soft skills, the coefficient obtained is 0.714, in addition the P-value is $0.000 < 0.05$, which allowed us to reject the null hypothesis of the investigation.

Keywords: Role play, soft skills

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente en el mundo se vive una crisis de salud por la presencia de la pandemia del Covid- 19 cambiando enormemente los estilos de vida de las personas y las formas de atención en el sector público y privado. Principalmente el sistema educativo de todos los países cambió radicalmente en su atención, pasando a ser un trabajo virtual, utilizando tecnología que el docente y estudiante debía conocer para poder interactuar.

Por otro lado, Espinoza y Gallegos (2020) precisan que el sistema laboral en el mundo sufrió muchos cambios debido a la influencia del proceso de globalización de la economía, la competencia, los cambios tecnológicos frecuentes y principalmente la fuerte exigencia del usuario consumidor de bienes o servicios, queriendo cada vez más una atención de calidad y de excelencia. Estas exigencias implican captar personas que tengan mejorado la habilidad blanda para poder comprender la diversidad de personas que acuden a la institución. Sin embargo, esto no se observa en la mayoría de instituciones porque la demanda es muy fuerte, cayendo en muchos casos en situaciones de estrés y deteriorando la salud mental de las personas. En la educación el problema no es ajeno, muchos docentes se encuentran estresados por el sistema de trabajo que se realiza y por el impedimento de poder movilizarse en la ciudad, deteriorando aún más su salud emocional.

En el Perú, la problemática de las habilidades blandas, también está presente en los distintos sectores públicos y privados, principalmente en el sector salud y educación, donde se interactúa con frecuencia con estudiantes y con pacientes. En estos sectores, los profesionales y usuarios, se muestran muy incomprensivos debido a la situación que atraviesan, generalmente se muestran poco empáticos, su comunicación no es asertiva, impacientes, intolerables y poco colaborativos para comprender el problema que enfrentan los pacientes o estudiantes, finalmente no muestran habilidad para poder interactuar entre los miembros de la comunidad educativa en caso del sector educación. (Rodríguez, 2020)

Ramírez (2018) indica que en el Perú a nivel de educación, los estudiantes no desarrollan sus habilidades blandas, debido a la existencia de frustración por diversos motivos, en muchos casos no aprenden de los errores que tienen, generando tensión, conflicto y no pueden transmitir de manera clara sus ideas, produciendo confusión entre sus pares. Por otro lado, se debe indicar que, en la ciudad de Abancay, se percibe que las personas aún no desarrollaron las habilidades blandas, lo que conduce a un trato indiferente a las personas

con quienes interactúan. Al respecto, las familias muestran poca preocupación por desarrollar las habilidades blandas en sus hijos, además en las instituciones educativas los docentes tampoco se preocupan por utilizar estrategias pertinentes con la finalidad de desarrollar habilidades blandas en los estudiantes y de esa forma mejorar la comunicación, la interacción entre estudiantes y principalmente el trabajo en equipo. En la institución educativa del nivel primaria César Vallejo se percibe que los estudiantes se muestran bastante hostiles, impulsivos cuando interactúan con sus compañeros. Los docentes no utilizan estrategias de integración y de comunicación en los estudiantes, principalmente no se percibe la práctica del juego de roles, para poder desarrollar en el estudiante conocimiento sobre las responsabilidades que se adquieren en la sociedad, entendiendo que la práctica de una empatía, asertividad, trabajo en equipo, entre otras habilidades conducirán a un buen futuro del estudiante, principalmente cuando se tiene que insertar al mundo laboral. Finalmente se indica que el desarrollo de habilidades blandas se realiza a través de la práctica de algunas estrategias pertinentes, uno de ellos viene a ser el desarrollo del juego de roles en el estudiante, porque asumirá responsabilidad y se empoderará de las diferencias que existen entre las personas, por lo tanto, su comportamiento y actitud estará en función a las características de las personas de su entorno.

Las consideraciones anteriores han permitido redactar las preocupaciones a nivel de problema de investigación. Como problema general, se tiene: ¿Qué relación existe entre el juego de roles y el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la IE “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022? De igual forma los problemas específicos, se redactaron en la forma siguiente: ¿Qué relación existe entre el juego de roles y la dimensión habilidad personal de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la institución educativa “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022?, ¿Qué relación existe entre el juego de roles y la dimensión habilidad social de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la IE “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022?. De igual forma la investigación tomó en cuenta los aspectos que se querían lograr a nivel estudio. Se redactó el objetivo general: Determinar la relación que existe entre el juego de roles y el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la IE “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022. Así mismo se tuvo en cuenta los objetivos específicos: Establecer la relación que existe entre el juego de roles y la dimensión habilidad personal de las habilidades blandas en estudiantes del V

ciclo de la IE “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022, establecer la relación que existe entre el juego de roles y la dimensión habilidad social de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la institución educativa “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022. Del mismo modo, como posibles respuestas, se formularon las hipótesis de investigación. La hipótesis general, el juego de roles se relaciona significativamente con las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la IE “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022. De igual forma las hipótesis específicas: El juego de roles se relaciona significativamente con la dimensión habilidad personal de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la IE “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022, el juego de roles se relaciona significativamente con la dimensión habilidad social de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la IE “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022.

Del mismo modo, se considera que la investigación es de relevancia, vale decir que se tuvo muy en cuenta la observación que se realizó a los estudiantes de la IE primaria “César Vallejo”, respecto al desarrollo de sus habilidades blandas y la aplicación de estrategias pertinentes como el juego de roles que puedan mejorar el desarrollo de sus habilidades sociales o personales. Al respecto Ortega (2017) manifiesta que los estudiantes de hoy son diferentes a los de ayer, debido a que sus aprendizajes son contruidos de distintas maneras y en muchos casos no se encuentran preparados. Las razones son suficientes para llevar a cabo la investigación, entendiendo que las habilidades blandas y las estrategias para desarrollarlos en la escuela son muy importantes y si es de temprana edad mejor todavía. Teóricamente aportará con información relevante sobre juego de roles y habilidades blandas, definiciones extraídas de artículos científicos, textos especializados y plataformas vinculadas a las habilidades blandas y el juego de roles como estrategia de aprendizaje. De manera práctica, el estudio aportó con sus resultados estadísticos que permitieron tomar decisiones para poder mejorar los comportamientos de los estudiantes a través de la participación de los docentes con la estrategia juego de roles. Finalmente, a nivel metodológico fue de mucha importancia debido a que será útil como estudio previo para otras investigaciones similares, aportará con el instrumento validado y confiable para recoger información. La investigación que se ha desarrollado, tuvo su fortaleza en estudios que se llevaron a cabo con anterioridad y en definiciones que se han extraído de fuentes

principales, sobre las variables y dimensiones de estudio. A nivel internacional, se consideraron estudios similares como:

Ortiz et al. (2019) realizó la investigación Juego de rol para el desarrollo del pensamiento crítico en la formación inicial del profesorado, España. El objetivo fue describir la relación que existe entre el juego de rol y el desarrollo del pensamiento crítico. A nivel metodológico se considera como un estudio no experimental de nivel correlacional. Se utilizó el cuestionario, la muestra fue de 331 estudiantes universitarios de la carrera de educación infantil. De los resultados obtenidos se concluye que la estrategia del juego de roles permite desarrollar las competencias comunicativas y pedagógicas, por otro lado, se ha determinado que la correlación es directa y significativa entre el juego de roles y el desarrollo del pensamiento crítico.

Carrillo et al. (2019) realizó la investigación Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. Colombia. El objetivo principal fue fomentar el desarrollo de los aprendizajes a partir de la práctica del juego de roles en los escolares. El estudio corresponde al nivel correlacional con diseño no experimental y alcance descriptivo, se consideró a 100 estudiantes como muestra de investigación, la información se recogió a través de la ficha de observación y del cuestionario. De los resultados estadísticos obtenidos se conoció que el juego de roles permite mejorar la convivencia en los escolares, además se precisa que el juego de roles está considerado como una herramienta pedagógica que permite fortalecer la convivencia de los estudiantes en el aula. La correlación obtenida fue moderada, además se precisa que cuanto mejor sea la aplicación del juego de roles, mejor será la convivencia de los estudiantes en el aula.

López (2021) “Las habilidades blandas y su influencia en la construcción del aprendizaje significativo, Ecuador”. El objetivo fundamental de la investigación fue determinar el nivel de influencia de las habilidades blandas en la construcción de aprendizajes significativos. El estudio corresponde al nivel correlacional causal, se consideró como muestra de estudio a 134 estudiantes del nivel básico, se usó el cuestionario para acopiar datos relevantes. Los datos sistematizados permitieron determinar que los principales componentes de las habilidades blandas influyen directamente en la construcción de conocimientos con valor en los escolares de educación básica. De igual forma a nivel nacional, se tuvieron a: Gutierrez (2016) realizó la investigación habilidades blandas y gestión directiva en instituciones educativas, Ayacucho 2016. El objetivo principal fue

determinar la relación de las habilidades blandas con la gestión directiva en instituciones educativas del nivel secundario del distrito de Ayacucho. La investigación fue de alcance transversal, nivel relacional y de diseño sin experimentos. Se tomó en cuenta una muestra de 40 directores y subdirectores; se utilizó el cuestionario. Los resultados permitieron determinar que las habilidades blandas se asocian significativamente con la gestión de los directivos, además descriptivamente se precisa que la gestión es deficiente e inadecuada.

Castillo (2019) realizó la investigación “habilidades blandas y desempeño laboral en la Municipalidad de Pomahuaca, Jaén”. El objetivo de la investigación fue determinar la correlación entre las habilidades blandas y el desempeño laboral. A nivel metodológico se consideró como un estudio del tipo básico, diseño no experimental y nivel correlacional. Se utilizó el test debidamente validado para poder obtener información pertinente, se consideró a 44 integrantes como muestra de estudio, los resultados condujeron a la conclusión que las habilidades blandas se relacionan directamente con el desempeño laboral.

Barco (2021) realizó el estudio “Habilidades blandas y desempeño docente en una Institución Educativa, Ventanilla”. Su objetivo principal fue encontrar el nivel de relación que existe entre las habilidades blandas y el desempeño docente de los docentes. La metodología fue del tipo básico, diseño sin experimentos, correlacional de corte transversal. La Población fue de 70 docentes; se usó el cuestionario, de los resultados se concluye que las habilidades blandas se relacionan de manera significativa y alta con el desempeño docente, esto significa que, a mayores habilidades blandas, mejor será el desempeño docente.

Del mismo modo, la tesis tuvo su respaldo en definiciones teóricas que le dieron una base científica a las variables y dimensiones. Respecto a la variable de estudio juego de roles, Valdivia (2018) considera como una estrategia muy importante a nivel pedagógico que buscan que los estudiantes asuman y representen roles en un determinado contexto de hechos reales. Vale decir, por otro lado, se dice que consiste en llevar una realidad al aula con la finalidad de asumir funciones de profesiones, oficios o cualquier actividad que realizan las personas. De igual forma, Franco (2018) precisa que el juego de roles está considerado como un juego simbólico, de argumentos, donde los participantes asumen roles o papel de protagonistas ante las asignaciones de funciones, de tal manera: los participantes actúan como si fueran otras personas y crean un mundo imaginario, donde pueden ser papá, mamá, docente, director, albañiles, bodegueros, médicos, enfermeras, agricultores, ingenieros en fin cualquier otro oficio, profesión o actividad, los mismos que pueden realizar de manera

simbólica. El mismo autor, precisa que la estrategia de juego de roles busca realizar las siguientes actividades: Promover estímulos para todos los estudiantes que realicen exploración y entiendan su propia actitud y el de otras personas en contextos simulados, identificar la diversidad de formas alternativas que permitan pensar y actuar, desarrollando las relaciones interpersonales y de comunicación, fortalecer las competencias profesionales y académicas en las personas, facilitar la transferencia de los aprendizajes hacia el fortalecimiento de competencias profesionales y personales.

Cobo y Valdivia (2019) precisa que el juego de roles debe cumplir las siguientes secuencias: contextualizar el juego, organizar el tipo de juego seleccionado, desarrollar el juego y cerrar el juego. De igual forma, el autor manifiesta que el juego de roles se considera muy importante porque promueve la creatividad, fomenta estimular el desarrollo del lenguaje, fomenta la regulación de las emociones en los estudiantes, les conduce a la solución de problemas y permite comprender las habilidades sociales. Para desarrollar las competencias, es importante que el docente sea un estratega, empático, promueva el trabajo en equipo, desarrolle la comunicación asertiva a través de los roles asignados.

Cabe precisar que el juego de roles para la presente investigación, toma en cuenta las siguientes dimensiones de estudio: La Planificación, al respecto, Boronat (2018) sobre la planificación que se debe realizar para poner en práctica el juego de roles en los estudiantes, recomienda que previamente se debe tener conocimiento de las características de los estudiantes y hacer un diagnóstico sobre el nivel de juego de roles que se pondrá en práctica. De igual forma, se debe tener conocimiento sobre el nivel de preparación del estudiante respecto al rol que se le proponga, debe realizarse previamente acciones previas como la conversación, presentación de láminas, llevar a cabo visitas previas sobre las actividades que se tienen que realizar. Así mismo, se debe tener en cuenta los materiales que se van a utilizar y finalmente los argumentos que representarán los estudiantes.

Del mismo modo, sobre la dimensión Desarrollo, Boronat (2018) recomienda acciones que se deben tener en cuenta, por ejemplo, la comunicación inicial donde se coordina con el estudiante el juego que se realizará, los participantes y los materiales. Los docentes deben formar parte del juego, ocupando diferentes lugares en los distintos argumentos principal o secundarios. Previamente se familiariza al niño con el rol que representará, además en esta fase, los docentes realizan demostraciones y se determina el área de juego. Así mismo se sobre la Evaluación, Boronat (2018) indica que en este momento los responsables de

conducir el juego presentan valoraciones de la ejecución de actividades y del comportamiento de los que forman parte del juego. Generalmente la valoración se realiza haciendo participar al niño por el rol que ha cumplido, nunca por su nombre. Se les interroga con preguntas como ¿qué jugarán?, ¿cómo jugarán?, ¿con quién jugarán?, ¿qué utilizarán?

En relación a la variable Habilidades blandas, Castro (2020) las habilidades blandas, están consideradas como las habilidades subjetivas que son complicados para poder ser procesados cuantitativamente, son comportamientos que demuestra la persona a nivel personal y social cuando interactúan con otras personas.

Generalmente las habilidades blandas se muestran cuando las personas se comunican y cuando se escuchan, de igual forma cuando ejerce liderazgo en las personas o con quienes se encuentra en su contexto motivándolos en todo momento para que cumplan con sus responsabilidades, de igual forma se percibe habilidad blanda, cuando se realiza planificación y cuando los trabajos se realizan en equipo, en estos casos la persona se muestra tolerante y flexible, lo que conduce a tomar decisiones pertinentes y favorables para el logro de propósitos y metas. Sobre la dimensión Habilidades personales, De la Riva (2019) sobre las habilidades personales indica que son capacidades importantes que posee la persona y se demuestran en cualquier contexto donde tiene que interactuar, están consideradas como habilidades distintas a las que se demuestran a nivel profesional. sin embargo, estas habilidades se pueden poner en acción durante las actividades laborales u otras actividades en el ámbito educativo.

De igual forma sobre las Habilidades sociales, Bances (2019) define a las habilidades sociales como el conjunto de destrezas que posee una persona para poder integrarse en un grupo social, demostrando competencia, buena autoestima, ser asertivo en su comunicación, saber tomar decisiones oportunas y saber trabajar en equipo.

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque, tipo

El enfoque que se consideró para la investigación fue el cuantitativo y el tipo fue el básico. Baptista et al (2018) consideran al estudio básico como el uso de conocimientos previamente adquiridos para generar nuevos conocimientos. Además, indica que el enfoque es cuantitativo porque se ampara en el manejo de datos estadísticos.

2.2 Diseño de investigación

El diseño correspondió al no experimental y su alcance correlacional y de forma transeccional. Kerlinger (2018) define el diseño no experimental como un tipo de investigación en el que las variables investigadas no están bajo control directo.. Así mismo la investigación tiene alcance correlacional, porque busca medir el nivel de acercamiento entre las variables y es transversal porque se utilizó por única vez el cuestionario para recoger información (Arias, 2018).

El esquema fue el siguiente:

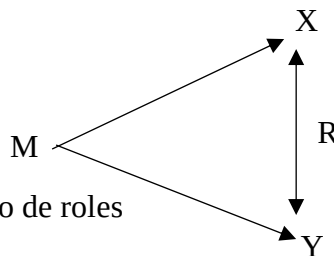
Donde:

M: Muestra

X: 1ra variable de estudio: Juego de roles

Y: 2da variable de estudio: Habilidades blandas

R: Correlación entre variables



2.3 Población, muestra y muestreo

La población. Para el estudio se tomaron en consideración 120 alumnos de enseñanza primaria, de quinto a sexto grado. Según Condori (2020), la población se compone de elementos que están fácilmente disponibles, encajan en un contexto determinado y pueden suministrar información pertinente.

La muestra estuvo compuesta por 92 estudiantes. Según Sampieri (2014), una muestra es una porción representativa de la población que se elige con el fin de reunir datos pertinentes. Toma de muestras. Su selección se realizó al azar utilizando el enfoque probabilístico. Según

Otzen (2019), la selección de una muestra representativa -obtenida mediante cálculos utilizando una población limitada o infinita- distingue el muestreo probabilístico.

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos.

La Técnica considerada para la investigación fue la encuesta porque sus características se adecuaron al tipo de investigación y el instrumento fue el cuestionario debidamente validado. Ávila et al. (2020) define una encuesta como un método rápido y eficaz de recopilación de datos mediante herramientas conocidas como cuestionarios que formulan preguntas precisas relacionadas con las unidades de análisis.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. Los datos fueron procesados con el programa estadístico SPSS 26. Los resultados fueron presentados en tablas de frecuencias y porcentajes, del mismo modo se presentaron tablas correlacionales y fueron analizados e interpretados respectivamente.

2.6 Aspectos éticos en investigación

Se respetó las normas establecidas por la institución, la universidad y los códigos que existen para llevar a cabo una investigación en relación a las personas que proporcionaron los datos, manteniendo en reserva su identificación.

III. RESULTADOS

3.1 Presentación y análisis de resultados

3.1.1. Resultados descriptivos

Tabla 1

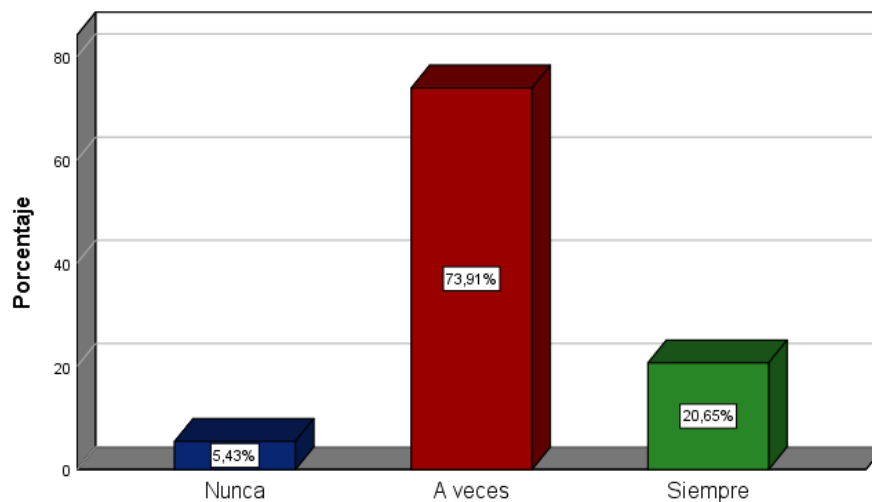
Resultado descriptivo de la planificación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	5,4	5,4	5,4
	A veces	68	73,9	73,9	79,3
	Siempre	19	20,7	20,7	100,0
	Total	92	100,0	100,0	

Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

Figura 1

Resultado descriptivo de la planificación



Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

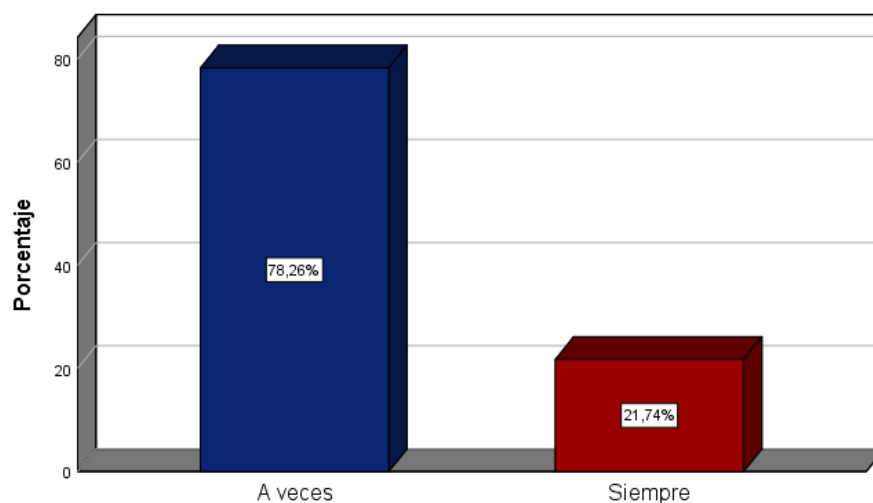
Los resultados que se muestran en la tabla corresponden a la opinión de los encuestados, del total, el 73,9% indican que a veces se realiza una planificación para poder llevar a cabo un juego de roles con los estudiantes, el 20,7% manifiesta que siempre se realiza la planificación y solo un 5,4% indica que nunca se efectúa la planificación.

Tabla 2
Resultado descriptivo del desarrollo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	72	78,3	78,3	78,3
	Siempre	20	21,7	21,7	100,0
Total		92	100,0	100,0	

Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

Figura 2
Resultado descriptivo del desarrollo

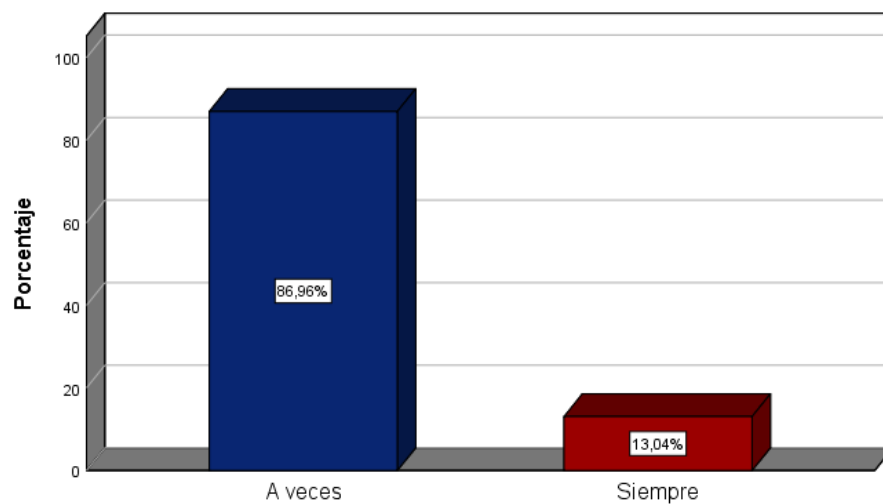


Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

En la tabla 2 se muestran resultados de la opinión de estudiantes sobre el desarrollo de los juegos de roles, al respecto, el 78,3% precisa que a veces se desarrolla el juego de roles con los estudiantes y un 21,7% manifiesta que siempre se realiza el desarrollo del juego de roles.

Tabla 3*Resultado descriptivo de la evaluación*

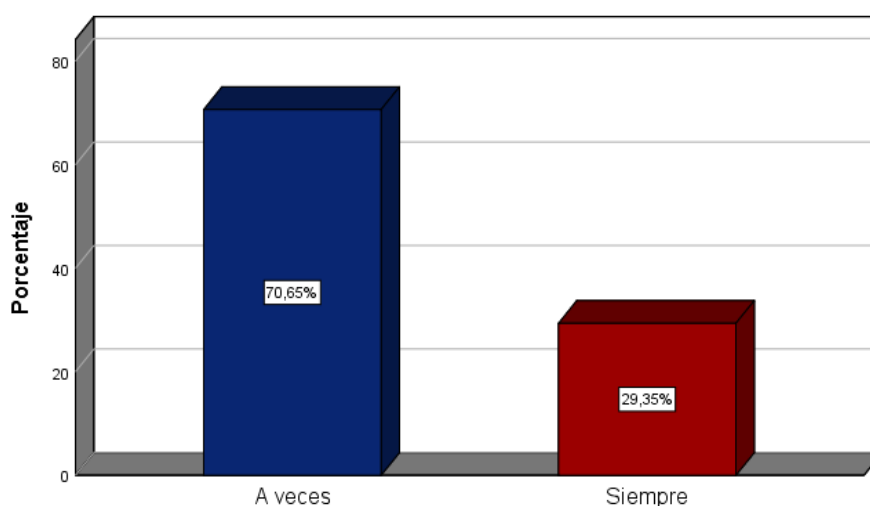
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	80	87,0	87,0	87,0
	Siempre	12	13,0	13,0	100,0
	Total	92	100,0	100,0	

Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.**Figura 3***Resultado descriptivo de la evaluación**Nota.* Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

Los resultados que se exponen en la tabla, evidencian la opinión de los trabajadores a través de la encuesta. El 87% considera que a veces se realiza la evaluación del juego de roles, el 13% indica que siempre se lleva a cabo la evaluación del juego de roles con los estudiantes.

Tabla 4*Resultado descriptivo del juego de roles*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	65	70,7	70,7	70,7
	Siempre	27	29,3	29,3	100,0
	Total	92	100,0	100,0	

Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.**Figura 4***Resultado descriptivo del juego de roles**Nota.* Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

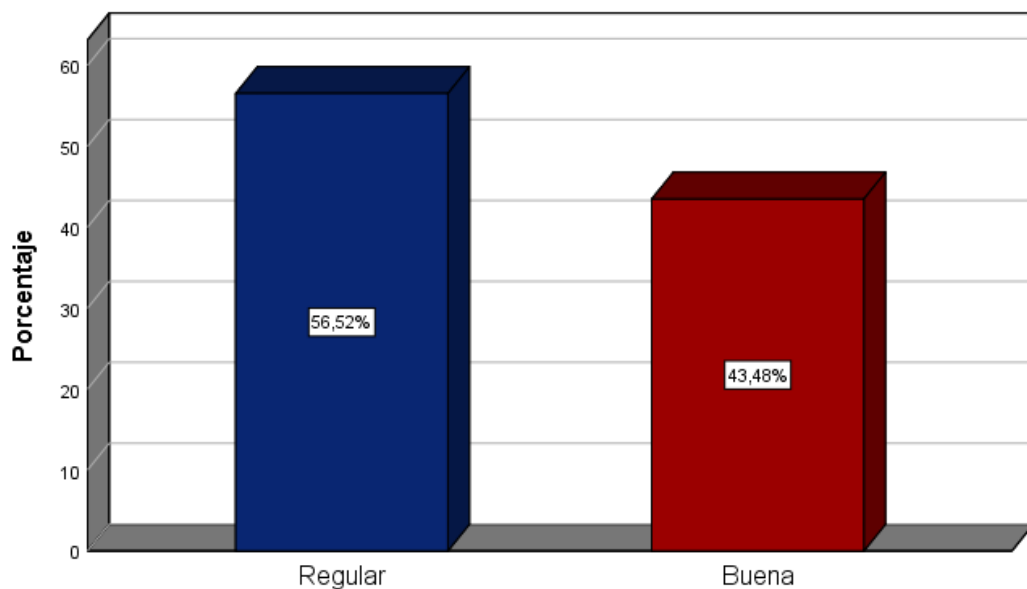
De la sistematización de los resultados de las dimensiones de juego de roles, se precisa en un 70,7% que a veces se lleva a cabo esta actividad con los estudiantes, un 29,3% manifiesta que siempre se realiza el juego de roles con los alumnos. Se deduce de estos resultados que los docentes no están utilizando con frecuencia esta estrategia para poder fomentar el aprendizaje significativo en los alumnos, dado que constituye una estrategia interactiva que permite que el alumno pueda identificarse con la función que realiza una persona en la sociedad.

Tabla 5
Resultado descriptivo de la dimensión personal

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	52	56,5	56,5	56,5
	Buena	40	43,5	43,5	100,0
	Total	92	100,0	100,0	

Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

Figura 5
Resultado descriptivo de la dimensión personal



Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

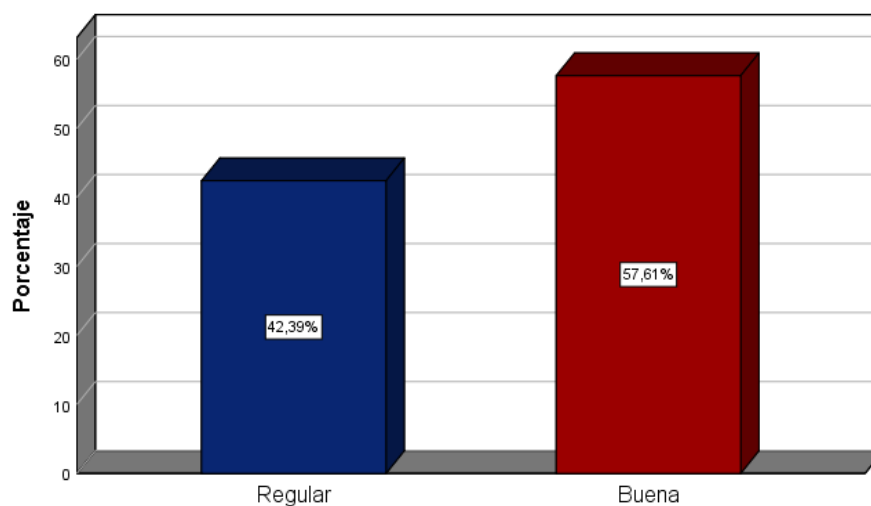
Los datos numéricos que se perciben en la tabla, precisan que el 56,5% de los estudiantes encuestados demuestran tener una regular habilidad blanda frente a la dimensión personal, sin embargo, un 43,5% considera tener una buena habilidad blanda frente en relación a su aspecto personal.

Tabla 6
Resultado descriptivo de la dimensión social

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	39	42,4	42,4	42,4
	Buena	53	57,6	57,6	100,0
	Total	92	100,0	100,0	

Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

Figura 6
Resultado descriptivo de la dimensión social

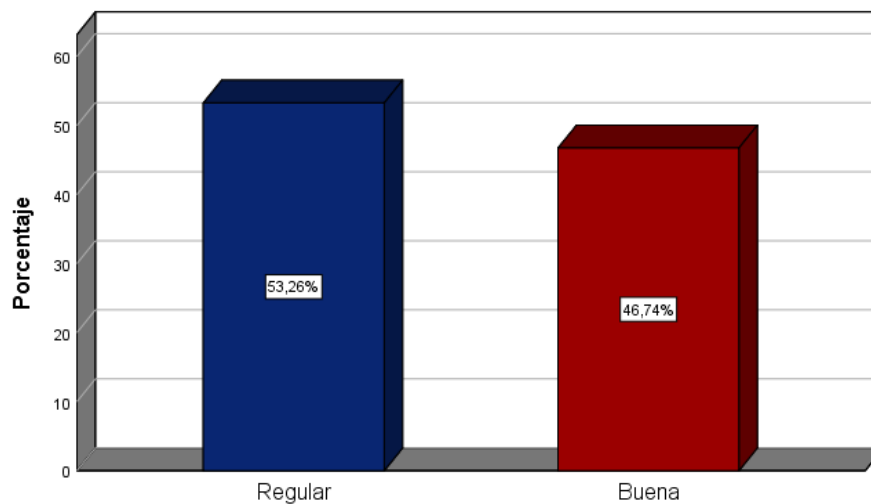


Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

Los datos que se reportan en la tabla se refieren al nivel de habilidad social que demuestran los estudiantes. Del total encuestados, el 57,6% califica como buena su habilidad social, el 42,4% indica tener una habilidad social regular, cuando se desenvuelve en su contexto.

Tabla 7*Resultado descriptivo de las habilidades blandas*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	49	53,3	53,3	53,3
	Buena	43	46,7	46,7	100,0
	Total	92	100,0	100,0	

Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.**Figura 7***Resultado descriptivo de las habilidades blandas**Nota.* Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

La información recogida de las encuestas sobre las dimensiones de las habilidades blandas en los estudiantes, permiten sistematizar una valoración para la variable habilidades blandas en los estudiantes, al respecto el 53,3% indica que demuestran una regular habilidad blanda, un 46,7% indican que sus habilidades blandas son consideradas como buenas. Se deduce de los resultados que los estudiantes que pertenecen a la investigación, aún tienen que desarrollar sus habilidades blandas, para ello los docentes deben tomar muy en cuenta la estrategia del juego de roles porque conduce al estudiante a involucrarse en la interacción con sus pares y con su contexto.

3.1.2 Prueba de hipótesis

Hipótesis general

Tabla 8

Resultado correlacional entre juego de roles y habilidades blandas

		Juego de roles		Habilidades blandas
Rho de Spearman	Juego de roles	Coefficiente de correlación	1,000	,714**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	92	92
	Habilidades blandas	Coefficiente de correlación	,714**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	92	92

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

En la información que se muestra en la tabla se evidencia que el valor de significancia es 0,000 menor al 0,05 de margen de error establecido, por lo tanto, se deduce que sí existe correlación entre el juego de roles y las habilidades blandas de los estudiantes, además el coeficiente que determina el nivel de relación es de 0,714 y corresponde a una alta relación entre las variables estudiadas, lo que implica deducir que cuanto más frecuente sea el uso del juego de roles, mayor será el desarrollo de habilidades blandas en el estudiante. De igual forma, los datos encontrados, conducen a rechazar la hipótesis nula de la investigación.

Hipótesis específica 1

Tabla 9

Resultado correlacional entre juego de roles y la dimensión personal

		Juego de roles		Dimensión personal
Rho de Spearman	Juego de roles	Coefficiente de correlación	1,000	,796**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	92	92
	Dimensión personal	Coefficiente de correlación	,796**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	92	92

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

De la tabla que se presenta, se observa que el valor de significancia bilateral es de $0,000 < 0,05$ de margen de error, lo que afirma la existencia de correlación entre las variables estudiadas, así mismo se observa que el valor 0,796 evidencia que el nivel correlacional es alta entre el juego de roles y la dimensión personal de las habilidades blandas que el estudiante debe desarrollar en la escuela. Además, la información recogida permite rechazar la hipótesis nula del estudio.

Hipótesis específica 2

Tabla 10

Resultado correlacional entre juego de roles y la dimensión social

		Juego de roles	Dimensión social
Rho de Spearman	Juego de roles	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	92
Dimensión social	Dimensión social	Coeficiente de correlación	,632**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	92

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Datos recogidos de la aplicación del cuestionario.

La información que se expone en la tabla corresponde al juego de roles y a la dimensión social del estudiante en términos de relación. El valor de significancia es de 0,000 menor a 0,05, evidenciándose que existe correlación y rechazando la hipótesis nula de la investigación, de igual forma, se observa que el coeficiente obtenido es de 0,632 y pertenece al nivel correlacional moderado entre el juego de roles y la dimensión social del estudiante.

IV. DISCUSIÓN

La investigación estuvo referido a buscar la relación que existe entre el juego de roles y las habilidades blandas en los estudiantes. Se planteó la investigación, teniendo en cuenta que el juego de roles está considerado como una de las estrategias que permite interactuar con el estudiante, asignándole un rol protagónico que puede ser de una autoridad, un personaje un familiar, entre otros, para que se pueda desenvolverse como tal en su contexto, en este proceso hace que el estudiante desarrolle su comunicación, su carácter, su relación con sus pares y principalmente busca comprender la situación real del contexto donde se desenvuelve.

Trabajar de manera pertinente la estrategia juego de roles, hace que el estudiante pueda fortalecer o mejorar sus habilidades blandas a nivel personal o social, vale decir su parte afectiva, cognitiva motora o espiritual, haciendo que su formación sea integral.

Para poder encontrar los resultados cuantitativos, se aplicó el cuestionario, donde los estudiantes pusieron de manifiesto sus opiniones. Previamente se formularon las hipótesis para ser demostrados estadísticamente. En relación a la hipótesis general, el juego de roles se relaciona significativamente con las habilidades blandas en estudiantes. Descriptivamente se evidencia que un 70,7% manifiesta que a veces se lleva a cabo esta actividad con los estudiantes, un 29,3% manifiesta que siempre se realiza el juego de roles con los alumnos. Por otro lado, sobre la segunda variable, el 53,3% indica que los estudiantes demuestran una regular habilidad blanda, un 46,7% indican que sus habilidades blandas son consideradas como buenas.

Por otro lado, a nivel inferencial, se evidencia que el valor de significancia es 0,000 menor al 0,05 de margen de error establecido, deduciéndose que sí existe correlación entre el juego de roles y las habilidades blandas de los estudiantes, además el coeficiente que determinó el nivel de relación es de 0,714 y correspondió a una alta relación entre las variables estudiadas, lo que implicó deducir que cuanto más frecuente sea el uso del juego de roles, mayor será el desarrollo de habilidades blandas en el estudiante. De igual forma, los datos encontrados, condujeron a rechazar la hipótesis nula de la investigación.

Los resultados encontrados se asemejan a otros estudios llevados a cabo en contextos diferentes, por ejemplo, Ortiz et al (2019) en su investigación juego de rol para el desarrollo del pensamiento crítico, España. De los resultados encontrados concluye que la estrategia

del juego de roles permite desarrollar las competencias comunicativas y pedagógicas, por otro lado, se determinó que la correlación es directa y significativa entre el juego de roles y el desarrollo del pensamiento crítico. Así mismo, Carrillo et al (2019) en su estudio Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. Colombia. En sus resultados determinan que el juego de roles permite mejorar la convivencia en los estudiantes, además se precisan que el juego de roles está considerado como una herramienta pedagógica que permite fortalecer la convivencia de los estudiantes en el aula. La correlación obtenida fue moderada, concluyendo que cuanto mejor sea la aplicación del juego de roles, mejor será la convivencia de los estudiantes en el aula.

Los datos en ambos estudios confirman que efectivamente la práctica de juego de roles conduce a desarrollar habilidades blandas en los estudiantes como es la comunicación, el pensamiento crítico, entre otros que pertenecen a la dimensión personal y social. Al respecto, Valdivia (2018) sobre el juego de roles se considera como una estrategia muy importante a nivel pedagógico que buscan que los estudiantes asuman y representen roles en un determinado contexto de hechos reales. Vale decir, consiste en llevar una realidad al aula con la finalidad de asumir funciones de profesiones, oficios o cualquier actividad que realizan las personas. En la misma dirección, Castro (2020) sobre las las habilidades blandas, define como las habilidades subjetivas que son complicados para poder ser procesados cuantitativamente, son comportamientos que demuestra la persona a nivel personal y social cuando interactúan con otras personas.

En relación a la hipótesis específica 1, el juego de roles se relaciona significativamente con la dimensión habilidad personal de las habilidades blandas en estudiantes, en los resultados que se presentan se tiene que el valor de significancia bilateral fue de $0,000 < 0,05$ de margen de error, lo que afirmó la existencia de correlación entre las variables estudiadas, así mismo se observó que el valor 0,796 evidenció que el nivel correlacional es alta entre el juego de roles y la dimensión personal de las habilidades blandas que el estudiante debió desarrollar en la escuela. El resultado se asemeja al estudio desarrollado por Trillo (2019) sobre habilidades blandas y desempeño laboral en la Municipalidad de Pomahuaca, en el estudio concluye que efectivamente las habilidades blandas se relacionan directamente con el desempeño laboral.

Finalmente, sobre la hipótesis específica, el juego de roles se relaciona significativamente con la dimensión habilidad social de las habilidades blandas en

estudiantes de la institución educativa. De los resultados obtenidos se deducen que el valor de significancia es de 0,000 menor a 0,05, evidenciándose que existe correlación y rechazando la hipótesis nula de la investigación, de igual forma, se observó que el coeficiente obtenido es de 0,632 y perteneció al nivel correlacional moderado entre el juego de roles y la dimensión social del estudiante.

Los resultados de la investigación se asemejan al obtenido por Barco (2021) en cuya tesis sobre habilidades blandas y desempeño docente en una Institución Educativa de Ventanilla. se concluye que las habilidades blandas se relacionan de manera significativa y alta con el desempeño docente, esto significa que, a mayores habilidades blandas, mejor fue el desempeño docente.

V. CONCLUSIONES

Primera

Se ha determinado que el juego de roles se relaciona directamente con el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes de la institución educativa primaria César Vallejo, Abancay, 2022. El coeficiente obtenido es de 0,714 y corresponde a una correlación alta.

Segunda

El juego de roles se relaciona directamente con la dimensión habilidad personal en estudiantes de la institución educativa primaria César Vallejo, Abancay, 2022. El coeficiente obtenido es de 0,796 y corresponde a una correlación alta.

Tercera

El juego de roles se relaciona directamente con la habilidad social de los estudiantes de la institución educativa primaria César Vallejo, Abancay, 2022. El coeficiente obtenido es de 0,796 y corresponde a una correlación alta.

VI. RECOMENDACIONES

Primera

El director de la institución educativa, debe promover capacitaciones en los docentes, con la finalidad de manejar bien el tema de estrategias de enseñanza para mejorar el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes.

Segunda

Los docentes deben especializarse en el manejo de estrategias que busquen desarrollar las habilidades personales en los estudiantes y de esa forma se puedan relacionar correctamente con sus compañeros de aula.

Tercera

Los docentes deben aplicar estrategias pertinentes para poder desarrollar habilidades sociales en los estudiantes y de esa forma puedan integrarse de manera pertinente en las actividades y equipos de trabajo.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bances. (2019). *Habilidades sociales: una revisión teórica del concepto*. <https://acortar.link/UN3V25>
- Barco. (2021). *Habilidades blandas y desempeño docente en una Institución Educativa, Ventanilla, 2021*. <https://doi.org/oai:repositorio.ucv.edu.pe:20.500.12692/69740>
- Boronat. (2018). *El juego en la edad pre escolar*.
- Carrillo et al. (2019). *Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia*. <https://doi.org/hdl.handle.net/11323/2138>
- Castillo. (2019). *Habilidades blandas y desempeño laboral en la Municipalidad de Pomahuaca, Jaén*. <https://doi.org/oai:repositorio.ucv.edu.pe:20.500.12692/46170>
- Castro. (2020). *Habilidades blandas y su importancia*.
- Cobo, & Valdivia. (2019). *Juego de roles. Colección materiales de apoyo a la docencia*. Lima: Instituto de docencia universitaria.
- De la Riva. (2019). *Las habilidades personales y su importancia*.
- Espinoza, & Gallegos. (2020). *Habilidades blandas en la educación y la empresa: Mapeo Sistemático*. [https://doi.org/ https://doi.org/10.35290/rcui.v7n2.2020.245](https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v7n2.2020.245)
- Franco. (2018). *El desarrollo de los juegos de roles en la etapa pre escolar*.
- Gutierrez. (2016). *Habilidades blandas y gestión directiva en instituciones educativas, Ayacucho 2016*. <https://doi.org/oai:repositorio.ucv.edu.pe:20.500.12692/20177>
- López, L. (2021). *Las habilidades blandas y su influencia en la construcción del aprendizaje significativo*. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1129
- Ortega. (2017). *Desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas*. Guayaquil - Ecuador: ECOTEC.
- Ortiz et al. (2019). *Juego de rol para el desarrollo del pensamiento crítico en la formación inicial del profesorado*. [https://doi.org/ https://doi.org/10.5209/rced.58884](https://doi.org/https://doi.org/10.5209/rced.58884)
- Ramírez. (2018). *Causas de la falta de aprovechamiento de las habilidades blandas en la empresa AEGOCEP Perú S.A.C.*

Rodríguez. (2020). *Las habilidades blandas como base del buen desempeño del docente universitario*. <https://doi.org/doi.org/10.33890/innova.v5.n2.2020.1321>

Valdivia. (2018). *Las habilidades blandas en los estudiantes*.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia.

Título: Juego de roles y desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de la institución educativa primaria César Vallejo, Abancay, 2022.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE /DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema General ¿Qué relación existe entre el juego de roles y el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la institución educativa “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022? Problemas Específicos • ¿Qué relación existe entre el juego de roles y la dimensión habilidad personal de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la institución educativa “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022? • ¿Qué relación existe entre el juego de roles y la dimensión habilidad social de las habilidades blandas en	Objetivo General Determinar la relación que existe entre el juego de roles y el desarrollo de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la institución educativa “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022. Objetivos Específicos • Establecer la relación que existe entre el juego de roles y la dimensión habilidad personal de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la institución educativa “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022. • Establecer la relación que existe entre el juego de roles y la dimensión habilidad	Hipótesis General El juego de roles se relaciona significativamente con las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la institución educativa “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022. Hipótesis Específicos • El juego de roles se relaciona significativamente con la dimensión habilidad personal de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la institución educativa “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022. • El juego de roles se relaciona significativamente con la dimensión habilidad social de las habilidades blandas en	Variable 1 Juego de roles Dimensiones • Planificación • Desarrollo • Evaluación Variable 2 Habilidades blandas Dimensiones • Dimensión personal • Dimensión social	TIPO Básico DISEÑO No experimental con alcance descriptivo correlacional y de corte transversal POBLACIÓN 120 estudiantes MUESTRA 92 estudiantes TECNICA Encuesta INSTRUMENTO Cuestionario ANÁLISIS DE DATOS Se realizará con la estadística descriptiva y la inferencial.

estudiantes del V ciclo de la institución educativa “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022?	social de las habilidades blandas en estudiantes del V ciclo de la institución educativa “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022	estudiantes del V ciclo de la institución educativa “César Vallejo” del distrito y provincia de Abancay, región de Apurímac, en el año 2022.		
--	--	--	--	--

Anexo 2: Instrumento de recolección de la información

CUESTIONARIO

Estimado estudiante, el presente cuestionario tiene como propósito recoger información sobre el **juego de roles y las habilidades blandas** en el estudiante, le solicitamos responder las afirmaciones, según vea por conveniente las alternativas propuestas.

Nro	ITEMS	NIVEL DE LOGRO		
		Nunca	A veces	Siempre
	Variable Juego de roles Dimensión: Planificación			
1	¿Tu profesor te pregunta por tus características personales en tu salón de clase?			
2	¿Tu docente les comunica sobre la averiguación que hizo respecto a los juegos que realizará en la clase?			
3	¿El docente les comunica sobre la selección de los juegos que se realizarán en la clase?			
4	¿El docente les explica la forma de realizar el juego en clases?			
5	¿El docente les implementa para participar en el juego seleccionado?			
	Dimensión: Desarrollo			
6	¿Para iniciar con los juegos, el docente realiza explicaciones previas?			
7	¿Para iniciar con el juego, el docente les comunica las reglas del juego?			
8	¿El docente forma parte del juego que ejecutan en clase?			
9	¿El docente realiza demostraciones previas sobre el juego?			
10	¿El docente elige el lugar donde se realizará el juego?			
	Dimensión: evaluación			
11	¿El docente les evalúa sobre el cumplimiento de roles en el juego?			
12	¿El docente observa el comportamiento de los que participan en el juego?			
13	¿El docente les pregunta sobre la función que han cumplido en el juego?			
14	¿Se cumplen con los objetivos que se plantearon para el juego?			

15	¿Se toma en cuenta el tiempo previsto para la ejecución del juego?			
	Variable Habilidades blandas Dimensión: Personal			
16	¿Cuándo estás jugando, reconoces tus emociones?			
17	¿En el juego identificas tus fortalezas y limitaciones?			
18	¿En el juego confías en tus capacidades?			
19	¿Cuándo estás jugando, demuestras honestidad?			
20	¿En el juego te adaptas con facilidad a los cambios establecidos?			
21	¿Cuándo estás jugando sientes comodidad con las nuevas ideas y actividades?			
22	¿En el juego muestras perseverancia por conseguir tus metas?			
23	¿Al jugar demuestras iniciativa?			
24	¿En el juego, demuestras persistencia en lo que haces pese a las dificultades?			
	Dimensión: Social			
25	¿En el juego comprendes los sentimientos de los demás?			
26	¿En el juego, entiendes los puntos de vista de los demás?			
27	¿En el juego, ayudas a los demás en sus actividades de aprendizaje?			
28	¿Cuándo juegas, te comunicas con los demás con facilidad?			
29	¿En el juego demuestras actitud positiva para resolver conflictos?			
30	¿Cuándo juegas, demuestras liderazgo en el trabajo en equipo?			
31	¿En el juego te relacionas con facilidad con tus compañeros?			
32	¿Cuándo juegas, estableces relaciones de confianza con los demás?			
33	¿En el juego realizas trabajos colaborativos en forma armoniosa?			

Gracias por tu colaboración

Anexo 3: Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Cuestionario
Autor y año	Viviana Mamani Ccana, 2022 Florentina Valderrama Damián, 2022
Objetivo del instrumento	Recoger información pertinente de la opinión de los estudiantes respecto a juego de roles y desarrollo de habilidades blandas
Usuarios	Estudiantes y docentes
Modo de aplicación	Se realizará con los cuestionarios físicos para que puedan tener una mejor lectura.
Validez	Los expertos consideraron como válido al cuestionario, recomendando su aplicación.
Confiabilidad	El Alfa de Crombach obtenido fue superior a 0,80 n ambas variables de estudio.

Anexo 4: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Juego de roles	Valdivia (2018) considera como una estrategia muy importante a nivel pedagógico que buscan que los estudiantes asuman y representen roles en un determinado contexto de hechos reales.	Se medirá a partir de los indicadores que provienen de las dimensiones, estos convertidos en preguntas permitirán recoger la apreciación de los colaboradores. Su sistematización estará basada en los valores ordinales.	Planificación	• El docente preguntas sobre las características • Comunica sobre la averiguación de los juegos • Comunica sobre selección de juegos • Explica la forma del juego. • Les implementa para jugar	1-5	Cuestionario	Ordinal Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)
			Desarrollo	• El docente explica sobre el juego • Comunica sobre las reglas de juego • El docente forma parte del juego • Evalúa el cumplimiento • Se elige el lugar del juego	6-10	Cuestionario	Ordinal Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)
			Evaluación	• Se evalúa el cumplimiento • Observa el comportamiento • Pregunta sobre las funciones cumplidas • Se cumplen con los objetivos • Se considera el tiempo	11-15	Cuestionario	Ordinal Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)
Habilidades blandas	Castro (2020) las habilidades blandas, están consideradas como las habilidades subjetivas que son complicados para poder ser procesados cuantitativamente, son comportamientos que demuestra la persona a nivel personal y social cuando interactúan con otras personas.	Se tomará en cuenta los datos que se obtengan de la aplicación del cuestionario. Estos valores sistematizados se presentarán en tablas y figuras estadísticas.	Dimensión personal	• Reconocen sus emociones • Identifican sus fortalezas y limitaciones • Confían en sus capacidades • Demuestran honestidad • Se adapta con facilidad • Siente comodidad al jugar • Muestra perseverancia • Demuestra iniciativa • Demuestra persistencia	16-24	Cuestionario	Ordinal Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)
			Dimensión social	• Comprende los sentimientos de los demás	25-33	Cuestionario	Ordinal Nunca (1)

				• Entiende los puntos de vista de los demás • Ayudan a los demás • Se comunica con los demás • Demuestra actitud positiva • Demuestra liderazgo • Se relaciona con facilidad • Establece relaciones de confianza • Realiza trabajos colaborativos			A veces (2) Siempre (3)
--	--	--	--	--	--	--	----------------------------

Anexo 5: Validación del juicio de expertos

ANEXO 02
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS
FICHA DE VALIDACION
TEST SOBRE JUEGO DE ROLES Y LAS HABILIDADES BLANDAS
Responsables: Viviana Mamani Ceana
Florentina Valderrama

INDICACION: Señor (a) en su condición de experto en temas de gestión pedagógica se le pide por favor emitir una valoración según las puntuaciones de la escala siguiente por cada uno de los ITEMS del cuestionario sobre juego de roles y las habilidades blandas. Y de ser el caso, haga sus sugerencias por cada ITEMS.

ESCALA: para calificar cada característica por ítems se considera la siguiente escala

Mala	Regular	Buena	Excelente
1	2	3	4

N° de ítem	Características del Instrumento															
	Claridad				Pertinencia				Relevancia				Coherencia			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																
2				X				X				X				X
3				X				X				X				X
4				X				X				X				X
5				X				X				X				X
6				X				X				X				X
7				X				X				X				X
8				X				X				X				X
9				X				X				X				X
10				X				X				X				X
11				X				X				X				X
12				X				X				X				X
13				X				X				X				X
14				X				X				X				X
15				X				X				X				X
16				X				X				X				X
17				X				X				X				X
18				X				X				X				X
19				X				X				X				X
20				X				X				X				X
21				X				X				X				X
22				X				X				X				X
23				X				X				X				X
24				X				X				X				X
25				X				X				X				X
26				X				X				X				X
27				X				X				X				X
28				X				X				X				X
29				X				X				X				X
30				X				X				X				X
31				X				X				X				X
32				X				X				X				X
33				X				X				X				X

RECOMENDACIÓN:

EXPERTO:

Apellidos y Nombres: Inca Paulo, Mérida

Grado Académico: MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE

DNI: 34681400

Firma:



ANEXO 02
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS
FICHA DE VALIDACION
TEST SOBRE JUEGO DE ROLES Y LAS HABILIDADES BLANDAS
Responsables: Viviana Mamani CCana
Flórentina Valderrama

INDICACION: Señor (a) en su condición de experto en temas de gestión pedagógica se le pide por favor emitir una valoración según las puntuaciones de la escala siguiente por cada uno de los ITEMS del cuestionario sobre juego de roles y las habilidades blandas. Y de ser el caso, haga sus sugerencias por cada ITEM.

ESCALA: para calificar cada característica por ítems se considera la siguiente escala

Mala	Regular	Buena	Excelente
1	2	3	4

Nº de ítems	Características del Instrumento															
	Claridad				Pertinencia				Relevancia				Coherencia			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1			X				X				X				X	
2			X				X				X				X	
3			X				X				X				X	
4			X				X				X				X	
5			X				X				X				X	
6			X				X				X				X	
7			X				X				X				X	
8			X				X				X				X	
9			X				X				X				X	
10			X				X				X				X	
11			X				X				X				X	
12			X				X				X				X	
13			X				X				X				X	
14			X				X				X				X	
15			X				X				X				X	
16			X				X				X				X	
17			X				X				X				X	
18			X				X				X				X	
19			X				X				X				X	
20			X				X				X				X	
21			X				X				X				X	
22			X				X				X				X	
23			X				X				X				X	
24			X				X				X				X	
25			X				X				X				X	
26			X				X				X				X	
27			X				X				X				X	
28			X				X				X				X	
29			X				X				X				X	
30			X				X				X				X	
31			X				X				X				X	
32			X				X				X				X	
33			X				X				X				X	

RECOMENDACIÓN: Procede su aplicación

EXPERTO:

Apellidos y Nombres: Ochoa Cruz Raúl

Grado Académico: Doctor

DNI: 31009561

Firma: 

ANEXO 02
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS
FICHA DE VALIDACION
TEST SOBRE JUEGO DE ROLES Y LAS HABILIDADES BLANDAS

Responsables: Viviana Mamani CCana
 Florentina Valderrama

INDICACION: Señor (a) en su condición de experto en temas de gestión pedagógica se le pide por favor emitir una valoración según las puntuaciones de la escala siguiente por cada uno de los ITEMS del cuestionario sobre juego de roles y las habilidades blandas. Y de ser el caso, haga sus sugerencias por cada ITEMS.

ESCALA: para calificar cada característica por items se considera la siguiente escala

Mala	Regular	Buena	Excelente
1	2	3	4

Nº de items	Características del Instrumento															
	Claridad				Pertinencia				Relevancia				Coherencia			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1				X				X				X				X
2				X				X				X				X
3				X				X				X				X
4				X				X				X				X
5				X				X				X				X
6				X				X				X				X
7				X				X				X				X
8				X				X				X				X
9				X				X				X				X
10				X				X				X				X
11				X				X				X				X
12				X				X				X				X
13				X				X				X				X
14				X				X				X				X
15				X				X				X				X
16				X				X				X				X
17				X				X				X				X
18				X				X				X				X
19				X				X				X				X
20				X				X				X				X
21				X				X				X				X
22				X				X				X				X
23				X				X				X				X
24				X				X				X				X
25				X				X				X				X
26				X				X				X				X
27				X				X				X				X
28				X				X				X				X
29				X				X				X				X
30				X				X				X				X
31				X				X				X				X
32				X				X				X				X
33				X				X				X				X

RECOMENDACIÓN: Procede su aplicación

EXPERTO:

Apellidos y Nombres: Altamirano Davalos Juana

Grado Académico: Magister

DNI: 31031301

Firma: 

Anexo 6: Carta de Presentacion.

RECIBIDO
I.E. N° 54013 "CAV"
Folio N° 11
Fecha 21.11.22 Hora 12:12
Firma

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

Trujillo, 03 de noviembre del 2022.

CARTA N°001-2022/UCT-FH
PROFESOR: ANDRÉS CUELLAR GUILLEN
DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA CÉSAR VALLEJO,
ABANCAY- UGEL ABANCAY
ASUNTO: PRESENTACIÓN DEL LOS BACHILLERES PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS
DE INVESTIGACIÓN.

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

Ante usted presento a la(s) bachiller(es) Valderrama Damián Florentina y Mamani Ceana Viviana, de la Carrera de EDUCACION PRIMARIA, quienes desean realizar su trabajo de investigación denominada "JUEGO DE ROLES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA CÉSAR VALLEJO, ABANCAY, 2022" los días 7,8,9,10 y 11 del mes de noviembre del presente año, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo

Carretera Panamericana Norte Km. 555, Macha - Trujillo - Perú

www.uct.edu.pe

AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL

5-1043 "CAV"
CIBIDO
Nº 91 Folio 01
Fecha 11-11-22 Hora 10:00
Firma

Trujillo, 3 de noviembre del 2022

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Dirigido a: **ANDRES CUELLAR GUILLEN**
Director de la I.E.-PRIMARIA CESAR VALLEJO
ABANCAY

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted me presento, somos los Bachilleres **VIVIANA MAMANI CCANA** y **FLORENTINA VALDERRAMA DAMIAN**, de la Carrera de *Educación*, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "Juego de roles y desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de la institución educativa primaria César Vallejo, Abancay 2022" en su institución los días, 7; 8; 9; 10 y 11 de noviembre del año 2022, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Florentina Valderrama Damiani
42139883
Cel. 992139162

Anexo 7: Carta de Autorización



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 24-2023/ DIR. IE. N° 54043 "CAV"-AB.

Abancay, 09 de agosto del 2023.

VISTO:

La solicitud presentada por las profesionales en Educación señoras Viviana Mamani Ccana y Florentina Valderrama Damián, estudiantes de la carrera profesional de Educación, de la facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"; quienes con expediente número 145 de fecha 23 de junio del 2023 solicitan emisión de Resolución Directoral de la aplicación de ficha de encuesta.

CONSIDERANDO:

Que, con expediente N° 081-2022 de fecha 03 de noviembre del 2022, las citadas profesionales presentaron solicitud a la Dirección de la Institución Educativa Número 54043 "César A. Vallejo" – Nivel primaria, comprensión de la Unidad de Gestión Educativa Local de Abancay; perteneciente a la Dirección Regional de Educación de Apurímac, para la aplicación del anexo 2: Instrumentos – Cuestionario con 33 preguntas de la variable 1. "Juego de roles" en las dimensiones: Planificación, desarrollo y evaluación, y; la variable 2. "Habilidades blandas" en las dimensiones: Personal y social. Las 33 preguntas con niveles de logro "nunca", "a veces" y "siempre".

Los días 7; 8; 9; 10 y 11 de noviembre del 2022 se aplicó la encuesta a los estudiantes, de la Institución Educativa número 54043 "César A. Vallejo" – Nivel primaria.

Considerando los aspectos que anteceden;

SE RESUELVE:

Artículo 1°. EMITIR la presente Resolución Directoral reconociendo la aplicación del Instrumento – cuestionario que consta de 33 preguntas con los niveles de logro "nunca", "a veces" y "siempre". Aplicadas los días 7; 8; 9; 10 y 11 de noviembre del 2022 a los estudiantes de la Institución Educativa número 54043 "César A. Vallejo" – Nivel primaria.

Artículo 2°. ENCARGAR a secretaria de la institución Educativa número 54043 "César A. Vallejo" – Nivel primaria, archivar la copia del presente documento con los documentos sustentatorios.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y EJECÚTESE

Anexo 8 : Consentimiento Informado.

I.E. N° 54043 "CAV"
RECIBIDO
Reg. N° 93 Folio 04
Fecha 07-11-22 Hora 09:07
Firma

ANEXO N° 01
CONSENTIMIENTO INFORMADO
Trujillo, 03 de noviembre del 2022

ANDRÉS CUELLAR GUILLEN
Director de la Institución Educativa Primaria Cesar Vallejo.

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. VIVIANA MAMANI CCANA y Br. FLORENTINA VALDERRAMA DAMIAN, estudiantes del programa de estudios de Complementación Pedagógica de la Facultad de Educación, quienes desarrollarán el proyecto de tesis titulado: "JUEGO DE ROLES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA CÉSAR VALLEJO, ABANCAY, 2022.", con la asesoría del MG. MIGDONIO NICOLAS ESQUIVEL GRADOS.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar los instrumentos: Cuestionario de juego de roles y habilidades blandas a los participantes de la muestra 92 estudiantes y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de LICENCIADO EN EDUCACION para los Bachilleres presentados líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Prof. Andrés Cuellar Guillén
asesor

Pé. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Anexo 9. Captura de similitud Turnitin

JUEGO DE ROLES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA CÉSAR VALLEJO, ABANCAY, 2022"

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

ÍNDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

6%

2

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

3%

3

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.autonmadeica.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

1%

6

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

Submitted to Universidad Tecnologica del Peru

Trabajo del estudiante

1%

8

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

9

www.coursehero.com

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Excluir bibliografía

Activo

Activo

Excluir coincidencias < 1%