

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO  
BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA  
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5  
AÑOS -PIURA-2022**

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

**AUTORA**

Br. Alejandra Sayago García

**ASESOR**

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva  
<http://orcid.org/00000-0002-4953-3452>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**  
Educación y Responsabilidad Social

**TRUJILLO -PERÚ**

**2023**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva, con DNI N° 70112728, como asesor del trabajo de investigación titulado “JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS”, desarrollado por la egresada, Alejandra Sayago García con DNI 47385375, de la Escuela Profesional de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



.....  
Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva  
Asesor

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

**Arzobispo Metropolitano de Trujillo**

**Fundador y Gran Canciller de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

**Rector (e) de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

**Vicerrectora Académica**

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

**Decana (e) de la Facultad de Humanidades**

Dr. Ena Cecilia Obando Peralta

**Vicerrector Académico de Investigación**

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

**Secretaria General**

## **DEDICATORIA**

*El presente trabajo va dedicado a Dios, quien como guía estuvo presente en el caminar de la vida, bendiciéndome y dándome fuerzas para continuar con mis metas trazadas sin desmayar. A mis padres Néstor y Lucinda, mi mejor ejemplo, el ser humano más fuerte que conozco, quien me levantó de mis caídas, quien limpió mis heridas, por ser quienes me enseñaron el valor de luchar día a día por conseguir nuestros sueños y a todos a quienes me supieron ayudar de distintas formas ya sea en forma económico o moralmente.*

*Alejandra*

## **AGRADECIMIENTO**

*A Dios, por ser mi guía y acompañarme en el transcurso de mi vida, brindándome paciencia y sabiduría para culminar con éxito mis metas propuestas.*

*A mi familia, por el apoyo que me han brindado todo este tiempo, por su apoyo Incondicional todos estos años.*

*Un agradecimiento a mis docentes de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” por la oportunidad que brinda al magisterio nacional para continuar en la senda de fortalecimiento de la identidad y profesión docente, que comparten con nosotros todos sus conocimientos, gracias por inspirar mi vida en la grandeza de su ejemplo.*

*Alejandra*

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Alejandra Sayago García con DNI 47385375, Bachiller en Educación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del trabajo de investigación titulado: “Juego de roles como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años -Piura- 2022 “, el cual consta de un total de 60 páginas.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 6%, estándar permitido por el Reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo.

La autora

  
.....  
Alejandra Sayago García  
DNI 47385375

## INDICE DE CONTENIDO

PORTADA.....	i
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD .....	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD .....	vi
INDICE DE CONTENIDO.....	vii
INDICE DE TABLAS .....	viii
INDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. METODOLOGIA .....	29
2.1 Enfoque y tipo de investigación.....	29
2.2 Diseño de investigación .....	29
2.3 Población, muestra y muestreo .....	29
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	31
2.6 Aspectos éticos en investigación.....	31
III. RESULTADOS.....	33
IV. DISCUSIÓN .....	45
V. CONCLUSIONES .....	47
VI. RECOMENDACIONES.....	48
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	49
ANEXOS .....	54
Anexo 1: Instrumentos de medición .....	54
Anexo 2: Ficha técnica.....	55
Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos.....	56
Anexo 4: Operacionalización de variables.....	68
Anexo 5: Declaración Jurada .....	72
Anexo 6: Actividades de aprendizaje.....	73
Anexo 5: Matriz de consistencia .....	98
Anexo 8: Informe de originalidad.....	102

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1:	Población Muestral.....	30
Tabla 2:	Muestra.....	30
Tabla 3:	Distribución de frecuencias Dimensión: Empatía.....	33
Tabla 4:	Distribución de frecuencias Dimensión Asertividad.....	34
Tabla 5:	Distribución de frecuencias Dimensión: Responsabilidad.....	35
Tabla 6:	Distribución de frecuencias Dimensión: Integración.....	36
Tabla 7:	Distribución de frecuencias pre test y post test.....	37
Tabla 8:	Resta cuadrada.....	39
Tabla 9:	Distribución de pares ordenados con asignación de rangos.....	40
Tabla 10:	Distribución de pares ordenados con asignación de rangos – Dimensión empatía.....	41
Tabla 11:	Distribución de pares ordenados con asignación de rangos – Dimensión Solidaridad.....	42
Tabla 12:	Distribución de pares ordenados con asignación de rangos – Dimensión asertividad.....	43
Tabla 13:	Distribución de pares ordenados con asignación de rangos – Dimensión Integración.....	44

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Distribución de frecuencias Dimensión: Empatía.....	33
Figura 2: Distribución de frecuencias Dimensión Asertividad.....	34
Figura 3: Distribución de frecuencias Dimensión: Responsabilidad.....	35
Figura 4: Distribución de frecuencias Dimensión: Integración.....	36
Figura 5: Distribución de frecuencias pre test y post test.....	37

## RESUMEN

La presente investigación tiene por objetivo demostrar que el juego de roles ayuda al desarrollo de las habilidades sociales, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2022. Esta investigación siguió una metodología con enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con diseño pre experimental con pre test y post test, de nivel explicativo. La población muestral fue 14 niños a quienes mediante la técnica de la observación se les aplicó la ficha de observación como instrumento de recolección de datos. Los resultados indican que las dimensiones empatía, asertividad, responsabilidad e integración de la variable habilidades sociales mejoraron después de aplicar el juego de roles como estrategia didáctica. Se concluye, según la prueba de rangos Wilcoxon que se acepta la hipótesis general alterna y se afirma que el juego de roles como estrategia didáctica, mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales.

***Palabras clave:*** asertividad, empatía, integración, responsabilidad

## ABSTRACT

The objective of this research is to determine how role-playing helps the development of social skills in 5-year-old children from the initial educational institution No. 1004, in Lajos, Yamango, Morropón -Piura, 2022. This research It followed a methodology with a quantitative approach, of an applied type with a pre-experimental design with pre-test and post-test, at an explanatory level. The sample population was 14 children to whom the observation sheet was applied as a data collection instrument through the observation technique. The results indicate that the empathy, assertiveness, responsibility and integration dimensions of the social skills variable improved after applying role play as a didactic strategy. It is concluded, according to the Wilcoxon rank test, that the alternative general hypothesis is accepted, which establishes that role-playing as a didactic strategy significantly improves the development of social skills in old children

***Keywords:*** assertiveness, empathy, integration, responsibility

## I. INTRODUCCIÓN

En la escuela se convierte en un reto educativo el desarrollo de habilidades sociales y los actores educativos involucrados son padres, docentes y estudiantes. Desde que nace el niño se relaciona con su ambiente y los adultos, primero con la familia y después en la escuela durante este proceso aprende habilidades sociales de forma natural. Es decir, aprende conductas que la sociedad acepta como validas o positivas y por la cual el niño recibe un estímulo o refuerzo. (UNIR, 2020). Cuanto más aceptada sea por la sociedad la conducta social más constructivas y efectivas serán relaciones interpersonales que se generen. La amabilidad o la agresividad dependerá de los estímulo o refuerzos sociales que el niño ha recibido durante la infancia y condicionara en gran porcentaje su vida adulta.

La teoría de las habilidades sociales es importante porque precisa la necesidad de educar en habilidades sociales desde la infancia. Ya que se ha comprobado que la ausencia de esta educación tiene consecuencias negativas en el futuro del niño en formación. La ausencia de habilidades sociales está relacionada con la falta de autoestima (Centre , 2022) y esto ocasiona dificultad para comunicarse con los demás y dificultad para manejar las emociones en cualquier entorno social. Por ello es común encontrar conductas extremas como la hostilidad y la agresividad o la inhibición, la timidez o el sometimiento a la voluntad de otros.

Estas conductas aprendidas ocasionan problemas en la adolescencia, los cuales aumentan progresivamente. Al respecto, el Instituto de la Mente Infantil de los Estados Unidos, indica que existe un aumento casos de ansiedad en menores de 17 años. Asimismo, también se registra a nivel mundial un aproximado de 117 millones casos de ansiedad de niños y adolescentes (INFOCOP, 2019).

Por ello, al partir de la premisa que las habilidades sociales son conductas que se aprenden naturalmente, se puede afirmar que este aprendizaje está siendo afectado también por las redes sociales. INFOCOP (2019), organización española, señala que “a diferencia del año 2014 que solo un 24% tenía un teléfono al año 2019 con acceso a redes sociales hoy el 95% lo tiene y casi el 45% tiene acceso a redes sociales”. En consecuencia, los niños

y jóvenes tienen menos oportunidad para aprender habilidades sociales porque más conviven con la internet.

Otro factor que atenta con la formación de habilidades sociales es la violencia familiar. Se afirma que en la familia el niño aprende a relacionarse con sus pares y adultos; sin embargo, este entorno familiar ha sido víctima de algún tipo de conducta violenta ejercida por alguno de los padres de familia. Esta información es confirmada por los índices estadísticos internacionales que indican un aumento de violencia familiar del 35% en el año 2020 (Aguilar, et al., 2022). Ocasionando niños emocionalmente inseguros y con escasas habilidades sociales. En este contexto, se hace necesario aprender a convivir sin violencia desarrollando habilidades sociales para una convivencia pacífica.

En Ecuador, Guzmán (2019) valora el papel de la escuela como agente responsable de educar en habilidades sociales y así favorecer el desarrollo de la inteligencia emocional en un contexto de relaciones del niño con sus pares en el aula. Él atendió la problemática de conductas de agresividad en los niños. Observó que los niños tenían a morder al otro, o a reaccionar con golpes de inmediato ante un estímulo y en algunos casos también se observaba niños con rasguños, entre otras conductas. Él afirma que esta realidad observada dificultaba el buen trato entre los niños (p. 154) Y planteó el juego como una alternativa para cambiar esta realidad y potenciar los aprendizajes en habilidades sociales.

En Colombia, Corzo (2020) señaló que la misión de la escuela es fortalecer las habilidades de los niños, pero para ello debe realizarse propuestas pedagógicas que potencien la interacción entre los niños en un ambiente de convivencia asertiva y armónica. Este investigador afirma que los comportamientos que presentan en el jardín los infantes son el producto de las experiencias familiares, y que estas familias pueden ser disfuncionales o sin adulto referente de una conducta social aceptable. (p. 20). La muestra poblacional de su investigación presentaba conductas agresivas y provenían de hogares que consumían drogas, los padres abusaban de su autoridad o también vivían escasez económica.

A nivel nacional, en Huancavelica, Eulogio y Riveros (2018) observaron habilidades

sociales escasas en la población de estudio, sobre todo en las comunicativas y en las relaciones sociales con sus pares al jugar. Por ello intervinieron pedagógicamente y valoraron que en entornos de aprendizaje guiados por el docente de manera sistemática estas habilidades se fortalecen.

En la I.E. N°1004 del centro poblado de Lajos del distrito de Yamango, provincia de Morropón en Piura; se ha observado en el aula de cinco años conductas recurrentes como mala manera para pedir las cosas, siempre enojado, grita o amenaza en algunos casos. Otros niños interrumpen la clase de manera recurrente o a sus compañeros cuando están hablando. Otros niños no controlan sus emociones o no saben expresarse emocionalmente, son muy intensos al pedir las cosas o al manifestar sus emociones. Así como también es común ver a niños aislados del grupo, con poca habilidad para hacer amigos, inseguros al hablar y que se inhibe en la manifestación de sus emociones. Estas son conductas por las cuales se ha previsto realizar la investigación, con el fin de cambiar esta realidad. Por ello se ha definido como pregunta de investigación: ¿De qué manera el juego de roles, como estrategia didáctica, mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N°1004, Lajos, Yamango, Morropón -Piura 2022?,

Esta investigación se justificó en el aporte teórico de Monjas y González y Lacunza y González, quienes plantearon un estudio sobre habilidades sociales en niños de pre escolar y en el contexto de la escuela (marco curricular). Asimismo, se fundamentó en las teorías de Vygotsky y Elkonin, quienes señalan que este tipo de juego es una forma de aprendizaje cultural. De allí la necesidad que el docente fortalezca sus conocimientos disciplinares en juego de roles y habilidades sociales para intervenir en el actuar pedagógico con este tipo de conocimientos.

Asimismo, esta investigación basa su justificación práctica en las conclusiones y recomendaciones obtenidas del análisis y discusión de resultados. Las cuales demostraron que el juego de roles aplicado en el aula fortalece conductas asertivas, solidarias, empáticas y de integración en los niños de cinco años mejorando la convivencia en el aula. En consecuencia, este estudio ofrece al docente una propuesta didáctica para ser aplicada en aula y obtener resultados mejoras en los aprendizajes.

Es una investigación con relevancia social porque contribuye con base científica y practica a la formación de conductas socialmente aceptadas. El niño mediante el juego de roles ejercita al niño en el respeto por las reglas que surgen en el juego fortaleciendo su respeto a las normas sociales y culturales. Asimismo, aprende a comunicarse asertivamente evitando conflictos o negociando soluciones pacíficas. Disminuyendo la frecuencia de una adultez agresiva y violenta que no respeta la ley civil y sobre todo se daña a sí mismo.

De esta manera se planteó como objetivo demostrar que los juegos de roles como estrategia didáctica desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2022 y como objetivos específicos: 1. Explicar como el juego de roles como estrategia didáctica mejora la empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N°. 1004, Lajos, Yamango, Morropón-Piura 2022; 2. Describir como el juego de roles como estrategia didáctica mejora la solidaridad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1004, Lajos, Yamango, Morropón-Piura 2022; 3. Explicar que los juegos de roles como estrategia didáctica desarrollan las habilidades sociales en la dimensión asertividad en niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2022; 4. Explicar que los juegos de roles como estrategia didáctica desarrollan las habilidades sociales en la dimensión integración en niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2022.

El presente proyecto de investigación se centró en explicar cómo una intervención pedagógica a través de juegos de roles como estrategia didáctica desarrolla las habilidades sociales de niños de 05 años en la institución educativa N°1004, de Lajos, Yamango. Para ello se siguió una metodología con enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con diseño pre experimental con pre test y post test, de nivel explicativo. La hipótesis planteada, afirma que el juego de roles como estrategia didáctica, mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1004, Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022. Siendo sus hipótesis específicas: 1. El juego de roles como estrategia didáctica mejora la empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N°. 1004, Lajos, Yamango, Morropón-Piura 2022; 2. El juego de roles como estrategia didáctica mejora la solidaridad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1004, Lajos, Yamango, Morropón-Piura 2022; 3. Los juegos de roles

como estrategia didáctica desarrollan las habilidades sociales en la dimensión asertividad en niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2022; 4. Los juegos de roles como estrategia didáctica desarrollan las habilidades sociales en la dimensión integración en niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2022.

Para enriquecer el marco teórico y tener información que permitan la discusión de resultados. Se han identificaron antecedentes de ámbito internacional, nacional y regional, los cuales se describen a continuación.

Los antecedentes internacionales corresponden a Ordaz (2023), Cubides (2020), Granados y Jiménez (2019) y Martínez (2019).

Ordaz (2023), en su trabajo de investigación desarrollado en México, en el que se planteó como objetivo la realización de juegos para favorecer el desarrollo de habilidades sociales en los infantes. Se basó en una metodología de investigación acción. Su muestra de estudio fueron 24 infantes en un rango de edad entre 4 y 5 años. Como instrumento empleó la Escala estimativa. Entre sus principales resultados señala que el juego de roles se constituye como una importante estrategia para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y en las niñas.

Vargas (2019), de Colombia, publicó una investigación cuyo objetivo se refiere a la medición de la incidencia de los juegos de roles como instrumento para beneficiar la oralidad; utilizando para ello una metodología de investigación acción, en una población de 32 estudiantes. Utilizó la lista de cotejo como instrumento para medir la variable dependiente. Los resultados indican que, tras la implementación del programa de actividades sobre juegos de roles, los estudiantes adecuaron su lenguaje no verbal a un lenguaje verbal, evidenciándose que el mensaje llega mejor a su receptor. Se puede concluir que, los juegos de roles pueden ser considerados como una herramienta didáctica que favorece el desarrollo de la oralidad y las habilidades sociales en los estudiantes.

Cubides (2020), realizó una investigación en la Universidad Pedagógica Nacional sobre juegos de roles y la competencia oral, para obtener su título de licenciatura. Aplicó la investigación acción, como técnica el análisis de contenido y como instrumento el diario

de campo. La población atendida fue de 31 niños y niñas. Se concluyó que el juego de roles promueve favorablemente la competencia oral.

Granados (2019), realizó una investigación en la Universidad de La Costa CUC, Colombia sobre juegos de roles y convivencia escolar, para optar el título de Magíster. Aplicó la metodología cuantitativa con diseño cuasiexperimental que incluye un grupo de control y uno experimental, de nivel explicativo. Utilizó la técnica de la observación y como instrumento una escala de Likert para recolección de datos a través de un test y un post test a una población de cincuenta y dos niños y niñas, el grupo experimental estuvo conformado por veintiséis. Al comparar los resultados de ambos test se encontró un incremento de 22.4%. Se concluyó que el juego de roles mejora significativamente la convivencia escolar.

Los antecedentes nacionales describen las investigaciones realizadas en el Perú por los investigadores García (2023), Fernández (2022), Blanco (2021) y Cárdenas (2020).

García (2023), en su tesis sobre juegos de roles y habilidades sociales, cuyo objetivo es establecer el efecto de un programa referido al juego de roles en las habilidades sociales de niños de una IE ubicada en Trujillo; considerando un modelo pre experimental y una población muestra de 41 niños entre 3 y 5 años de edad, tanto varones como mujeres. La Guía de observación fue el instrumento utilizado. Los resultados evidencian que en el pre test, el 46% de los niños muestran un alto nivel respecto a sus habilidades sociales. El post test indica que el 85% de los estudiantes alcanzó el nivel alto en habilidades sociales. Esto lleva a la conclusión de que un programa de juego de roles es una herramienta muy efectiva para mejorar las habilidades sociales en estos niños.

Fernández (2022), presentó un estudio para determinar la relación entre los juegos de roles y la socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope. Para ello siguió una metodología cuantitativa correlacional con diseño no experimental y de corte transversal. Donde a una muestra de cuarenta y dos niños y niñas les aplicaron la técnica de observación y una ficha de observación de juego de roles y socialización. Los resultados indicaron que el 43% de los estudiantes presenta un nivel medio en el manejo de juego de roles, el 33% un nivel alto y el 24% un nivel bajo; asimismo, se identificó que el 40% de los estudiantes destacó un nivel medio de socialización, el 31% un nivel alto y el 29% un nivel bajo. Se concluyó que el juego de

roles y la socialización presentan una relación significativa fuerte por lo tanto si aumenta la frecuencia en la variable de juego de roles mejore la socialización de los niños.

También, Blanco (2023), realizó una investigación orientada a determinar si el juego de roles contribuye a mejorar las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, del distrito y Provincia de Huancané, Región Puno, 2021. Por ello aplicó una metodología cuantitativa, aplicada, con diseño cuasi experimental de un solo grupo donde aplicó un pre y post test. Donde a una muestra de dieciséis niños y niñas les aplicó la técnica de la observación para recolectar datos a través de una guía de observación. Los resultados indicaron que en el test de inicio el 38% obtuvieron un nivel bajo en la variable habilidades sociales y en el test final el 42% estuvo en nivel regular mientras el 58% alcanzó un nivel alto. Esta investigación concluyó señalando que acepta la hipótesis de investigación que sustenta que los juegos de roles mejoran las habilidades sociales en niños de cinco años.

Igualmente, Cárdenas (2020), realizó una investigación sobre la variable juego de roles y la variable socialización en niños de cinco años en la ciudad de Tingo María. Siguió una metodología cuantitativa de nivel explicativo y diseño cuasi experimental; donde a dieciocho niños y niñas se les aplicó un pre test y post test. Para medir los efectos de la variable juego de roles se aplicó la técnica de la observación y el instrumento lista de cotejo. Los resultados del post test indican que la variable socialización mejoró en un 81.9% en relación al pre test. Se concluye aceptando la hipótesis general la cual indica a socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 018, Tingo María.

En cuanto a los antecedentes locales, se tomó en cuenta los trabajos de Ríos (2023), De la Cruz (2023), Merino (2023) y López (2022).

Ríos (2023), de la Universidad de Piura, quien en su investigación tiene como principal objetivo implementar un proyecto de dramatizaciones que favorezca el incremento de habilidades sociales en los niños de 5 años de una IE ubicada en el medio Piura (Terela). Su población muestra estuvo constituida por 32 infantes de ambos sexos. Como instrumento empleó la Guía de observación. Los resultados señalan que el problema de timidez y limitaciones en su interrelación social de los sujetos de estudio, se puede superar mediante la aplicación de dramatizaciones como estrategia didáctica para mejorar las

habilidades sociales. Como conclusión, refiere que los juegos basados en dramatizaciones (títeres) estimulan el desarrollo de habilidades sociales, ampliando sus espacios comunicativos basándose en el respeto.

De la Cruz (2023), en su trabajo referido a juego de roles, plantea como objetivo establecer la importancia de los juegos de roles en niños y niñas, en una IE de la localidad de Huancabamba; empleando una metodología de diseño descriptivo, tipo cuantitativa; teniendo una muestra de estudio de 24 niños, a quienes aplicó como instrumento la guía de observación. Entre sus principales hallazgos, destaca que los juegos de roles, desarrollados en esta IE muestran niveles entre 33.3% y 37.5%, siendo los juegos escénicos los que muestran un nivel más bajo. Como conclusión señala que los juegos de roles constituyen un excelente recurso para fortalecer las variadas habilidades sociales en los infantes, ya que les permite comunicarse mejor, socializarse, desarrollar su aspecto motriz y aprender mejor.

Merino (2023), publicó un estudio sobre el juego para favorecer las habilidades sociales en niños, cuyo objetivo fue determinar el efecto del juego libre en las habilidades sociales en niños de nivel inicial de una escuela en Piura. Empleó una metodología basada en el modelo cuasi experimental. Tuvo como muestra de estudio a 54 niños, a quienes aplicó una Lista de cotejo como instrumento, el cual le sirvió para medir la variable habilidades sociales. Entre sus resultados encontró que el juego libre significa una valiosa herramienta para desarrollar habilidades sociales en los niños focalizados, tal como lo demuestra el estadístico U de Mann-Whitney, concluyendo que el juego libre favorece significativamente las habilidades sociales en los niños.

López (2022), en su investigación desarrollada en una IE de la ciudad de Sullana, plantea como objetivo establecer el impacto del juego de roles en el desarrollo de la expresión oral en infantes de primer grado. Consideró una metodología basada en el modelo cuasi experimental, teniendo para ello dos muestras de 20 estudiantes en cada grupo (control y experimental). Para trabajar la primera variable utilizó un Programa de intervención y para la segunda variable utilizó una Ficha de observación como instrumento. Los resultados indican que el programa de juego de roles es altamente beneficioso en el desarrollo de esta habilidad de expresión oral. En conclusión, el juego de roles es favorable para mejorar las habilidades sociales y particularmente la expresión oral en estos niños y niñas.

Las teorías que fundamentan la variable juego de roles son la teoría de sociocultural de Vygotsky y la teoría Elkonin. Asimismo, se han tomado en cuenta los aportes teóricos de Monjas y González ya que estos autores plantearon un estudio sobre habilidades sociales en niños de pre escolar y en el contexto de la escuela (marco curricular).

Vygotsky (1984), en su teoría sociocultural considera el juego temático de roles como una actividad que contribuye al desarrollo social intelectual y afectivo del niño. Para este teórico el niño adquiere información sobre su cultura a través del juego, mediante esta experiencia el niño aprende nuevos conceptos y amplía su lenguaje y su capacidad reflexiva.

Cuando el niño juega con sus compañeros asumiendo roles basados en experiencias sociales que ha vivido. Juegan a ser personajes reales o de ficción, crean diálogos y representan comportamientos sociales. Cuando el niño participa representando roles es condicionado por las reglas entonces aprende a regular su comportamiento en función al propósito del juego. Por otro lado, este tipo de juego promueve en los niños conductas de cooperación, negociación, resolución de conflictos (Díaz et al., 2019).

Elkonin (2011), discípulo de Vygotsky, parte de la teoría de su maestro para señalar que el juego de roles o juego protagonizado tiene un origen en la historia, en la educación y en la vida del niño. El origen histórico del juego de roles tiene se fundamenta con estudios etnográficos, geográficos y antropológicos sobre la vida de los niños en la sociedad de diversos países. Los cuales afirman que el juego de rol apareció después de la época industrial cuando el rol social del niño cambia en la sociedad productiva. En este nuevo escenario el niño a través del juego de roles representa esferas de la vida adulta y mientras juega aprende a manipular objetos, relacionarse con otros y respetar reglas sociales. En otro escenario, observó que las sociedades han creado el arte dramático como una forma de representar la vida social con fin estético. Ambos hechos históricos, fundamenta Elkonin (2011) han influido en el desarrollo del juego de roles en la edad infantil.

En la educación, el juego de roles como tal, surge en las aulas por que se incluye como una estrategia de socialización orientada por el docente con diferentes propósitos de

aprendizaje. Esta realidad es fundamentada por la teoría de Elkonin (2011) quien señala que el juego roles es “el resultado de la influencia educativa que ejercen los adultos en la relación con el niño”. Este autor considera el juego de roles como una actividad que fija los cambios fijos en el desarrollo del niño dentro de las aulas educativas. (Amaral, 2014, p. 99).

En la teoría de Elkonin (2011) sobre el juego de roles se valora la manipulación de los objetos por los adultos como una condición para el desarrollo del juego de roles, además de la comparación de los roles sociales del adulto que representa el niño. Al respecto se explica la manipulación del objeto como el dominio que el niño logra del uso social del objeto y lo traslada a otros objetos cuando los representa. Por ejemplo, usar el peine para peinarse, lo traslada a usar el peine para peinar a las muñecas y a la falta de un peine utiliza otro objeto que lo sustituya. (p. 99). El aspecto que caracteriza el juego de roles es cuando el niño empieza a comparar sus acciones con las de un adulto; por ejemplo, cuando juega y dice: “Yo soy la maestra Luisa”. Asimismo, también empieza a evaluar si cada jugador está representando el rol que le corresponde. Si descubre que algún jugador no respeta las reglas del juego y, siguiendo el ejemplo anterior diría: “Así no habla la maestra”. De esta manera el niño va siendo más consciente de los diferentes roles sociales de las personas.

El aporte de la teoría de Elkonin (2011) sobre el juego de roles en esta investigación es presentar de forma sistémica temas y materiales que le permitan al niño representar roles sociales. El papel del docente será de observador de los roles desempeñados para analizarlos y posteriormente crear nuevas situaciones que permitan regular el comportamiento del niño.

Respecto a la conceptualización del juego de roles esta varía según el enfoque de pensamiento de los autores o el uso didáctico que se de en el aula de la educación inicial. Algunos autores la definen como estrategia y otros como técnica. Por ejemplo: Cobo y Valdivia (2017), la asumen como una estrategia que permite representar creencias y valores sociales a través de personajes. Estima que fortalece las habilidades para negociar, resolver conflictos y tomar decisiones.

De acuerdo con Murillo et al. (2023), en el aula se emplea el juego de roles, como una técnica que permite aprender la cultura de los personajes que se representan en un ambiente de actuación libre y espontáneo solo basado en la experiencia y conocimiento previo que tiene el niño sobre el personaje. Si bien es espontáneo las reglas que se observan van definidas por cuán parecidas sean las actuaciones de los personajes con actuaciones de las personas en la vida real. Por su parte, Bravo (2022), incluye una característica más en la definición de juego de roles, señalando que este tipo de juego se representa eligiendo primero un tema o una situación cotidiana que se pretende representar.

La estrategia didáctica, es definida por el Diccionario de términos de Ciencia y Tecnología IGI Global, como un plan de acción diseñado para el logro de un determinado aprendizaje. En ese sentido, el juego de roles se constituye como una estrategia didáctica empleada por el docente para facilitar aprendizajes en función de la competencia a desarrollar. Siendo de naturaleza lúdica y social, se puede utilizar para lograr diversos aprendizajes que contribuyen al desarrollo personal y social del infante. (Hernández et al., 2018).

Una de las ventajas del uso del juego de roles en la infancia es el desarrollo de la autonomía. El estudio realizado por Fernández (2022), demostró que su uso como estrategia en el aula favorece la autonomía en los niños. Por ejemplo, la representación de los padres en situaciones familiares como cocinar, comer en la mesa, comprar en el mercado, elegir ropa o artículos en una tienda bazar.

Otra ventaja del juego de roles es el desarrollo de la cooperación como habilidad social; ya que este tipo de juegos es utilizado en aula como apoyo para el desarrollo de comportamientos inclusivos. Asimismo, favorece el desarrollo de la expresión oral (Arcaya, 2018).

Las características del juego de roles, de acuerdo con otras publicaciones, se refiere a que un juego de rol tiene un tiempo corto de ejecución. Asimismo, el propósito de su ejecución puede ser dirigido o espontáneo. Si fuera dirigido, entonces se sugiere una idea a representar. Todo juego de roles, al no tener un guion determinado, se caracteriza, por tener diálogos improvisados. Igualmente, los roles representados son tomados de las acciones sociales de personas del entorno cercano y/o cotidiano. Generalmente, se emplea con fines

didácticos, es decir, para transmitir una enseñanza. La cantidad de personas que participan en este juego no es definida, pero puede ser 2 a más de seis. En la observación del juego de roles se puede registrar las experiencias previas del niño. (Grande, 2010).

Por otro lado, De la Fuente (2018) y Arcaya (2018), coinciden que un juego de rol tiene una secuencia narrativa y que en los diálogos además de la improvisación puede también incluirse la imaginación. También valoran la importancia de la experiencia previa del niño que represente el rol; ello lo distinguirá de otro grupo de niños que tenga la misma situación que representar. Ambos autores añaden una acción previa a la ejecución de la técnica: dialogar sobre los personajes y sus comportamientos habituales.

Grande (2010), plantea la diferencia entre una educación tradicional y una educación basada en la metodología activa, específicamente en la estrategia juego de roles. Señala que una educación tradicional es 100% una actividad formal mientras que los juegos de roles son una actividad lúdica por naturaleza, que fomenta la actuación voluntaria y no impuesta en una educación formal. Por otro lado, también señala que la educación formal es racional, el aprendizaje tiene motivación externa y fomenta la imitación de conductas. Con el juego de roles se promueve la imaginación, la automotivación y la creatividad. También afirma que el juego de roles es una actividad final, ello implica lectura previa o investigación sobre los roles a presentar. En este sentido se puede afirmar que motiva la lectura en lugar de obligarla además de desarrollar la memoria, en el aprendizaje del rol que debe representar.

Siguiendo el aporte de Polo (2018), se asume el juego de rol, como una sencilla escenificación donde las reglas se orientan a una interacción social donde prime exclusivamente que cada individuo asuma el rol que se le asignó.

Asimismo, se han clasificado los juegos de roles y asumido como las dimensiones de esta variable teniendo en cuenta la temática del juego: Juego de roles con temática familiar, juego de roles con temática lúdica y juego de roles con temática profesional. (Sagayo,2022). Seguidamente se describe cada una de las dimensiones:

Juego de roles con temática familiar. Según Busy (2021), son actividades lúdicas que representan los roles de los miembros de la familia: papá, mamá, hijos, otros. Y situaciones cotidianas que se viven en el hogar: pedir permiso, recrear una hora de familia, dialogo

entre padres, etc. Asimismo, según Kenneth (2019), se refiere a aquellas actividades en la que se intercambia roles familiares y favorecen la exploración por parte de los niños, entendiendo cómo funcionan las familias juntas, particularmente a la forma de comunicarse y tratar entre cada miembro de la familia.

Juego de roles con temática lúdica. De acuerdo con Uable (2020), señala que a todos los niños les encanta los juegos de rol y pueden pasar horas fingiendo ser médicos, superhéroes o policías. Si bien los juegos de rol pueden parecer tontos o un simple juego para los adultos, tienen inmensos beneficios para el desarrollo mental e intelectual de los niños.

Por su parte, según el portal BIS (2018), son actividades lúdicas que representan situaciones amicales como: ir al cine, comer algo, chatear en línea, etc.

Juego de roles con temática profesional. Son actividades lúdicas que representan roles de profesionales en su quehacer cotidiano: dentista, bombero, panadero, etc. (Mcilroy, 2023). Igualmente, otro investigador, señala que esta referido a aquellas actividades en las que, sin importar la edad, los juegos de rol significan una excelente manera de prepararse en escenarios del mundo laboral. Implementar esta actividad en el aula favorece a los estudiantes a superar su miedo a hablar en público, utilizar el vocabulario y a adquirir seguridad en sí mismo (Montana, 2017).

El juego de roles permite generar múltiples aprendizajes motores, cognitivos, sociales y emocionales. Asimismo, desarrolla la creatividad y la imaginación. Por otro lado, permite observar normas de comportamiento culturales. El juego de roles por ser una actividad lúdica rompe las normas sociales convencionales de relacionarse, promueve la libertad al representar los roles (en el diálogo y la expresión corporal). Por otro lado, fomenta el liderazgo en la organización previa a la actividad, así como el trabajo en equipo para lograr una buena representación del rol (Gallardo, 2018)..

En el enfoque constructivista y desde un concepto de aprendizaje significativo de la educación. La escuela demanda que los niños aprendan a interactuar de manera armónica, por ello esta estrategia didáctica potencia el aprendizaje social y las habilidades de colaboración, asertividad, empatía, solidaridad. Asimismo, potencia el asertividad y la

tolerancia a formas de pensar distintas que tienen las personas (Cerna, 2019)

En este sentido, el juego de roles es para los niños el medio a través del cual disfruta, crea, imagina, actividades ligadas a la fantasía, acciones que están ligadas a su realidad y bajo la cual desarrolla también física, psíquica, social y espiritualmente. Por ello, lograr aprendizajes utilizando este medio puede garantizarlos ya que la ciencia ha demostrado que la mente recuerda momentos significativos. De ese modo se identifican elementos que se integran al juego de roles, tales como: el papel sumido por los niños, las acciones que realizan al asumir el rol, los objetos que utilizan en sus acciones, las otras acciones que realizan los demás participantes (UPF, 2018).

Melgarejo (2018), propone que en una actividad de aprendizaje en el aula el profesor debe indicar las condiciones del juego de roles, en esta situación el profesor cumple el rol de mediador. Indica que esta situación tiene un propósito, una organización, un desarrollo y una reflexión. Manifiesta que el mediador debe planificar una situación con un propósito de aprendizaje definido, el cual debe ser comunicado a los estudiantes. Durante la organización del juego se asignan roles y la situación a representar con la indicación que a nivel de los integrantes del juego dialoguen para organizar la secuencia narrativa del juego. Durante el desarrollo se realiza el juego de roles mientras los demás estudiantes observan. En la reflexión los estudiantes del juego y los observadores dialogan sobre cómo se sintieron y que enseñanza obtuvieron.

Con respecto a la segunda variable habilidades sociales, estas son definidas por Monjas y González (2000), como conductas que se aprenden cuando se interactúa con otras personas y son emocionalmente significativas. Sin embargo, son enseñables y pueden ser aprendidas con propósito mediante entrenamiento. Esta definición es válida porque proporciona información sobre la causa y consecuencia de una habilidad social pero no asegura un procedimiento de intervención válido para cambiar una habilidad social aprendida de manera inadecuada. Este autor señala que es importante validar el aprendizaje de estas habilidades. Ello implica que el niño pueda adaptar su habilidad social y enfrentarse a situaciones adversas de manera efectiva.

Lacunza y González (2009), las define como comportamientos sociales que protegen y

promocionan la salud, favoreciendo la adaptación al medio y la aceptación social. También coinciden con Monjas y González en la afirmación de que este tipo de conductas pueden ser aprendidas . Indica además que el niño a la edad de los tres años ya puede percibirse a sí mismo y a los otros por ello puede iniciarse ne le entrenamiento de la competencia social.

La familia es la primera unidad social que entrena al niño en el aprendizaje de estas habilidades. Los diálogos en familia, los juegos cooperativos, las relaciones con los vecinos son algunas situaciones de socialización en las que niño interactúa para ejercitarse en habilidades básicas como: saludar, dar gracias, pedir por favor, hacer preguntas, expresar emociones, decir palabras o frases agradables, etc. El niño a través del núcleo familiar adquiere conductas socialmente aceptables que le permiten adaptarse en los diferentes grupos sociales en los que tienen que interactuar.

La escuela es el segundo agente socializador que debe cumplir con la función de entrenar en estas habilidades por ello Monjas y González (1998) propone su inclusión en el currículo de manera sistemática. Ello implica elaborar un plan educativo que incluya actividades con propósito definido, tiempo, espacio y materiales que permitan una eficaz enseñanza aprendizaje de estas habilidades.

A continuación, se describen las dimensiones de la variable: empatía, solidaridad, asertividad e integración.

La empatía es la capacidad de una persona para ponerse en el lugar del otro y poder así comprender su punto de vista, sus reacciones, sentimientos y demás. También se le considera como la capacidad de “ponerse en los zapatos del otro” e imaginar cómo es la vida para esa persona, incluso en situaciones con las que no se está familiarizado. La empatía ayuda a aceptar a las personas diferentes y a mejorar las interacciones sociales. Al respecto Varela (2000), señala que la empatía activa la percepción y la acción es el efecto, la persona percibe el sentimiento o la emoción del otro y esta percepción lo mueve a la acción en favor de la persona. Por otro lado, el enfoque socio cognitivo indica que los niños a partir de los tres años empiezan a desarrollar la habilidad de distinguir las emociones en sí mismo y en los demás (Escrivá et al., 2004).

La solidaridad es un valor que promueve una interacción social basada en el apoyo a quién tiene algún tipo de necesidad o está viviendo algún problema que no puede resolver por sí solo. Mosquera (2004) lo define como un comportamiento individual que es motivado por un sentimiento de compasión por el más necesitado y que contribuye al bienestar de los más vulnerables.

Puente (2022) indica que la formación de la solidaridad como habilidad social en el nivel escolar debe ser promovido por actividades donde los niños se motiven a ayudar a sus compañeros expuestos ante alguna necesidad. Es importante que el docente caracterice a su estudiante y cree situaciones en la que sus compañeros muestren solidaridad entre ellos. La solidaridad se puede observar en conductas como: compartir con quien tiene menos posibilidades, ceder derechos, trabajar en equipo, respetar al otro, convivir con personas sin excluir a nadie.

La asertividad es definido por Monjas y González (1998) como un comportamiento social mediante el cual el sujeto defiende sus derechos y lastimar a los demás de actuación social que permite defender tus derechos sin negar los de los demás”. (p. 20). Mientras Caballo (1993) precisa tres estilos de asertividad: “pasivo/inhibido, agresivo y asertivo”. (p. 227). Una persona asertiva manifiesta uso de recursos no verbales como mirada directa, tono de voz apacible, fluidez en el hablar, gestos amables, mensajes positivos, manos sueltas. Además, utiliza palabras en primera persona cuando se refiere a sus sentimientos o a las acciones que se deben realizar para cambiar una situación: “Hagamos”, “¿Cómo podemos resolver esto?”. Pide opinión antes de actuar: “¿Qué piensas?”, “¿Qué te parece?”. También tiene la habilidad de resolver problemas que se le presenten, tiene una sensación de estar relajado y sentirse bien consigo mismo y con las personas que le rodean, siente que tiene control de las circunstancias y crea oportunidades

Integración es una habilidad social, según Eche (2019), está basada en una filosofía de grupos sociales que valoran la diversidad en todos sus aspectos y no aceptan ningún tipo de discriminación. Este valor puede ser aprendido en la familia y la escuela, implica planificación y aceptación de la diferencia de los otros.

Carreño (2020) la integración es un concepto social antónimo de la discriminación y a

la exclusión y es coherente con la maximización de oportunidades para los menos desfavorecidos y potenciar los logros personales. En un campo más general se entiende como la organización social que no impide la educación a nadie y da oportunidades a todos. Su ejercicio le facilita a la habilidad de adaptarse.

Las habilidades sociales deben ser potenciadas en la escuela porque el aprenderlas permite una convivencia saludable con los demás.

## II. METODOLOGIA

### 2.1 Enfoque y tipo de investigación

El presente trabajo es de enfoque cuantitativo, pues se utilizaron datos numéricos que corresponden a las variables de estudio. De acuerdo con Sánchez et al. (2018), se utiliza la estadística para establecer de manera precisa el comportamiento de la variable en la población muestral.

Asimismo, es de tipo aplicada porque se diseña un programa basado en las teorías que fundamenta la variable de investigación independiente, juego de roles, para modificar la variable dependiente, habilidades sociales.

### 2.2 Diseño de investigación

En cuanto al diseño, es pre experimental, considerándose un solo grupo al cual se le aplicó un pre test y un post test para medir la influencia de la variable juego de roles como estrategia didáctica en la variable habilidades sociales. El esquema del diseño es el siguiente:

$$\text{GE: } O_1 - X - O_2$$

Donde:

GE: Es el grupo experimental (14 niños de 5 años)

O1: Es la observación antes del estímulo.

O2: Es la observación después del estímulo.

X: Es el estímulo; es decir, la implementación de actividades donde se evidencia el uso del juego de roles como estrategia didáctica

### 2.3 Población, muestra y muestreo

La población estudiada fueron catorce niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1004 del centro poblado Lajos, del distrito de Yamango, provincia de Morropón del departamento de Piura.

**Tabla 1***Población*

I.E	Aula	Niños	Niñas	Total
Estudiantes	3 años	3	2	5
	4 años	3	4	7
	5 años	6	8	14
TOTAL		12	12	26

*Fuente:* Información obtenida de la Nómina de matrícula, 2021

Por ser una población menor de cincuenta sujetos se consideró como muestra censal en esta investigación el 100% de la población, obteniéndose la siguiente distribución:

**Tabla 2***Muestra*

Grado	Varones	Mujeres	Total
5 años	6	8	14

*Fuente:* Información obtenida de la Nómina de matrícula, 2021

Criterios de inclusión:

- Estudiantes matriculados en el aula de 5 años de la IE N° 1004 en el año 2021
- Niños y niñas que asisten el día de aplicación del instrumento.
- Niños y niñas que asisten regularmente durante la intervención pedagógica

Criterios de exclusión:

- Estudiantes matriculados en el aula de 3 y 4 años de la IE N° 1004 en el año 2021
- Niños que participan en la aplicación del instrumento.
- Niños y niñas con dos o más faltas durante la intervención pedagógica.

#### **2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Técnica: Camacho (2012), define a la técnica como un proceso de recolección de datos que comprende procedimientos y actividades que permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación. En este caso se utilizará la técnica de la observación, que es el procedimiento que se utiliza para presenciar directamente las variables que estudia: habilidades sociales y juego de roles, sin modificarlo o manipular su contenido.

Instrumento: Se recurrirá a la lista de cotejo, que es un instrumento estructurado, que contiene una lista de criterios o desempeños de evaluación establecidos por el investigador (ítems), en los cuales se va a medir la variable habilidades sociales a través de los indicadores en inicio, en proceso y logrado o satisfactorio.

#### **2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

El análisis de datos se realizará siguiendo los pasos: aplicación del pre test y post test, codificación de datos, tabulación de datos, presentación de datos en cuadros y gráficos, interpretación de resultados.

El control de calidad de los datos se realizó a través de la validación del instrumento utilizado y la determinación de confiabilidad. La validación se realizó mediante la técnica de juicio de expertos. Para determinar la confiabilidad o consistencia interna de las preguntas del instrumento se aplicó el método Alfa de Cronbach, el cual dio un resultado de 0.98.

#### **2.6 Aspectos éticos en investigación**

Los principios éticos aplicados son: Consentimiento informado y principio de autoría intelectual.

Consentimiento informado. Este principio señala que los sujetos de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; así como tienen la libertad de participar en ella, por voluntad propia. En este caso por ser menores de edad el consentimiento informado fue aceptado por los padres de familia.

Se aplicó el principio de autoría intelectual, para respetar las ideas y conocimientos de autores, para lo cual se utilizó la normativa de la APA.

### III. RESULTADOS

**Tabla 3**

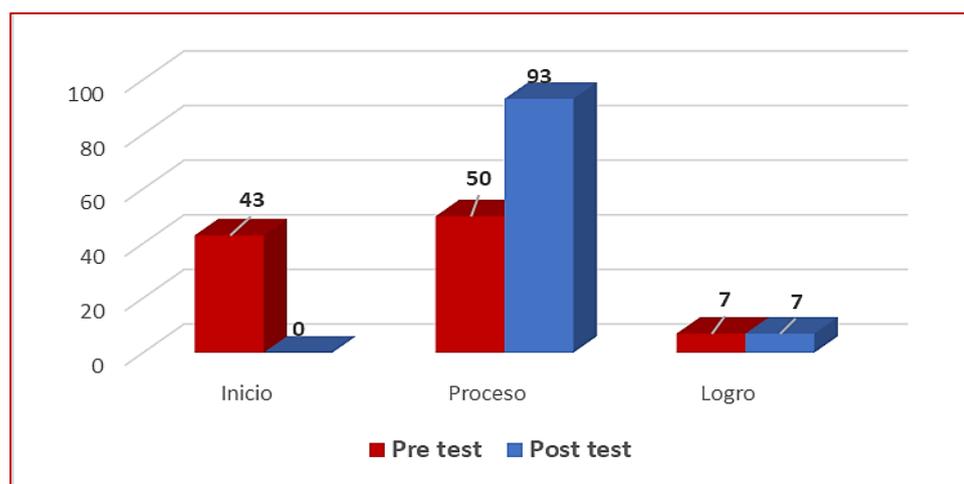
*Distribución de frecuencias Dimensión: Empatía*

Categorías	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	6	43	0	0
Proceso	7	50	13	93
Logro	1	7	1	7
Total	14	100%	14	100%

*Fuente:* Resultados del pre test y post test

**Figura 1**

*Distribución de frecuencias Dimensión: Empatía*



*Fuente:* Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1, se observa que del 100% (14) de la muestra del pre test el 43% (6) en nivel inicio, el 50% (7) se encuentran en proceso y el 7% (1) se encuentran en el nivel logro. A diferencia de los resultados del post test donde se observa que el 93% se encuentran en proceso, el 1% en nivel logro. Se puede inferir que el juego de roles como estrategia didáctica ha mejorado la empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1004.

**Tabla 4**

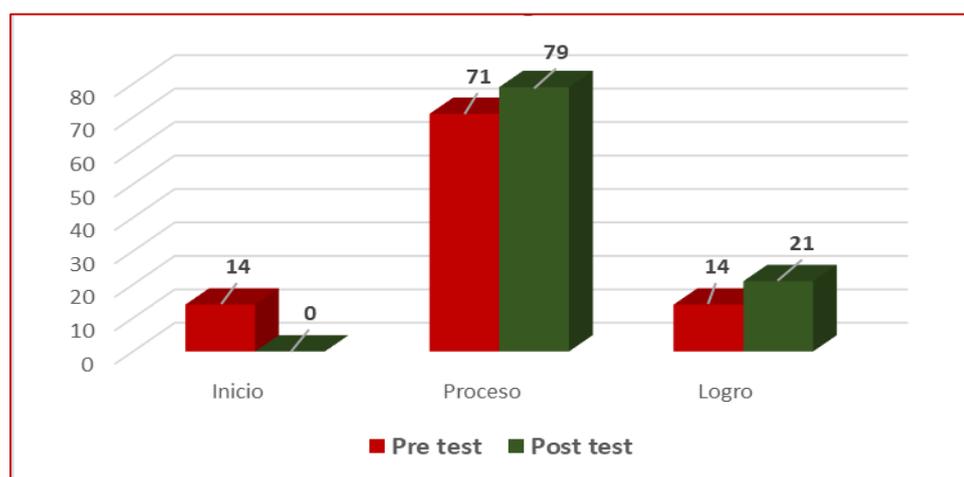
*Distribución de frecuencias Dimensión Asertividad*

Categorías	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	2	14	0	0
Proceso	10	71	11	79
Logro	2	14	3	21
Total	14	100%	14	100%

*Fuente:* Resultados del pre test y post test

**Figura 2**

*Distribución de frecuencias Dimensión: Asertividad*



*Fuente:* Tabla 4

En la tabla 4 y figura 2, se observa que del 100% de la muestra del pre test el 14% (2) nivel inicio, el 71% (10) se encuentran en proceso y el 14% (2) se encuentran en el nivel logro. A diferencia de los resultados del post test donde se observa que el 79% (11) se encuentran en proceso, el 21% (3) en nivel logro. Con estos resultados se puede inferir que ha y una mejora en el asertividad debido al juego de roles como estrategia didáctica en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1004.

**Tabla 5**

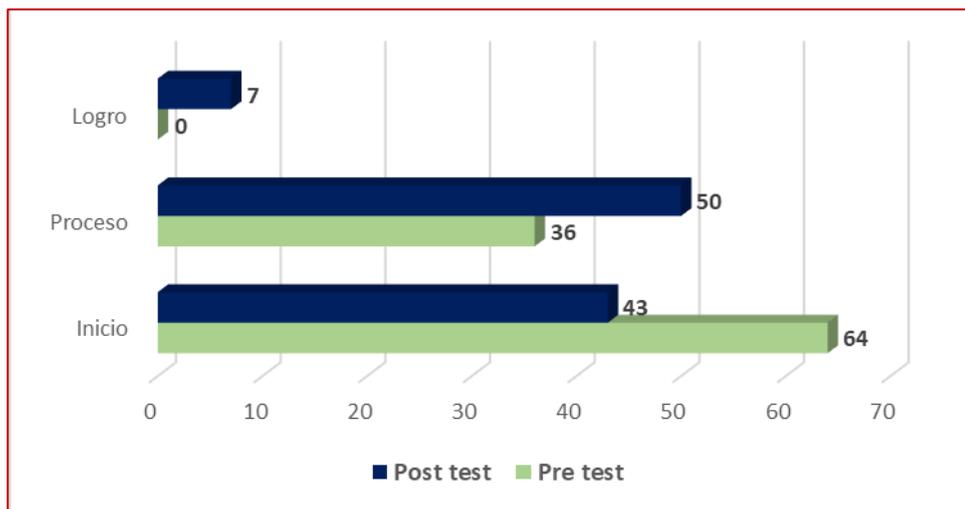
*Distribución de frecuencias Dimensión Responsabilidad*

Categorías	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	9	64	6	43
Proceso	5	36	7	50
Logro	0	0	1	7
Total	14	100%	14	100%

Fuente. Resultados del pre test y post test

**Figura 3**

*Distribución de frecuencias Dimensión: Responsabilidad*

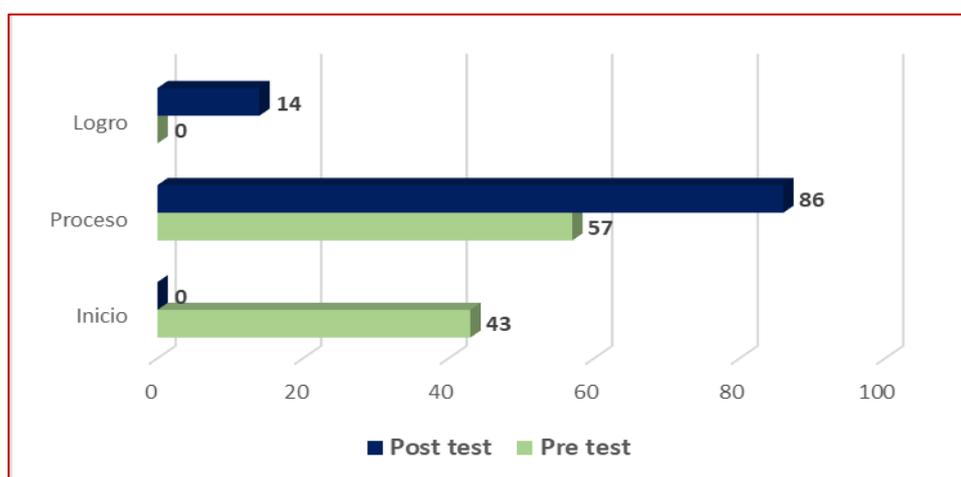


Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 3, se observa que del 100% de la muestra del pre test el 64% (9) nivel inicio, el 36% (5) se encuentran en proceso. A diferencia de los resultados del post test donde se observa que el 43% en nivel de inicio, 50% (7) se encuentran en proceso, el 7% (1) en nivel logro. Los resultados permiten afirmar que existe una mejora en la responsabilidad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°. 1004, debido al juego de roles aplicado como estrategia didáctica.

**Tabla 6***Distribución de frecuencias Dimensión: Integración*

Categorías	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	6	43	0	0
Proceso	8	57	12	86
Logro	0	0	2	14
Total	14	100%	14	100%

*Fuente:* Resultados del pre test y post test**Figura 4***Distribución de frecuencias Dimensión: Integración**Fuente:* Tabla 6

En la tabla 6 y figura 4, se observa que del 100% de la muestra del pre test el 43% (6) nivel inicio, el 57% (8) se encuentran en proceso. A diferencia de los resultados del post test donde se observa que el 86% (12) se encuentran en proceso, el 14 % (2) en nivel logro. En la presencia de estos resultados se puede inferir que hay una mejora en el proceso de integración de los niños y niñas debido a que se ha usado el juego de roles como estrategia didáctica en la Institución Educativa Inicial N° 1004.

**Tabla 7**

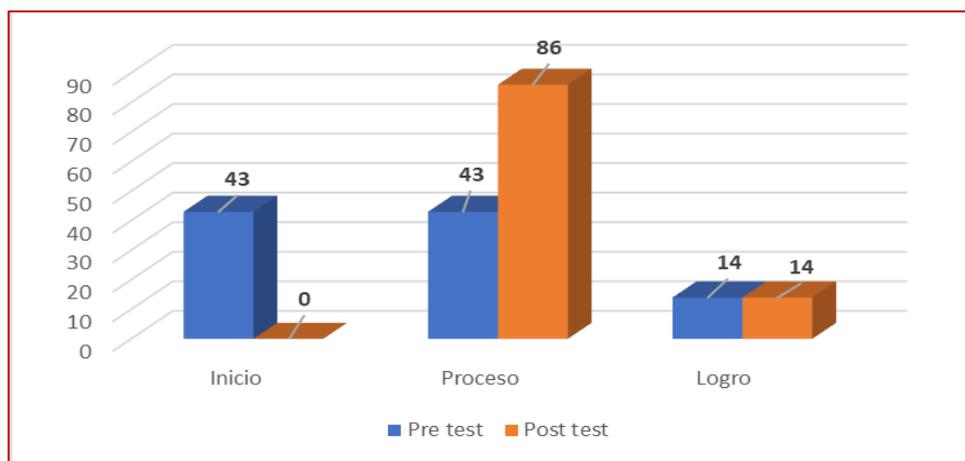
*Distribución de frecuencias pre test y post test*

Categorías	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	6	43	0	0
Proceso	6	43	12	86
Logro	2	14	2	14
Total	14	100%	14	100%

*Fuente:* Resultados del pre test y post test

**Figura 5**

*Distribución de frecuencias pre test y post test*



*Fuente:* Tabla 7

En la tabla 7 y figura 5, se observa que del 100% de la muestra del pre test el 43% (6) nivel inicio, el 43% (6) se encuentran en proceso, el 14% (2) se encuentra en nivel de logro. A diferencia de los resultados del post test donde se observa que el 86% (12) se encuentran en proceso; el 14 % (2) en nivel logro. Se puede inferir que las habilidades sociales que han sido evaluadas y que en un comienzo estaban en inicio han progresado hasta que han desaparecido. El 43% que estaban en proceso se han convertido en un 86% y se mantienen el 14% en el nivel de logro. Lo que permite afirmar que, si ha surtido efecto el programa en donde se usa los juegos de roles para desarrollar las habilidades sociales, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1004, Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2021.

**Medidas de tendencia central de la variable Habilidades sociales (post Test).** Las medidas de tendencia central son la moda, la mediana y la media. A continuación, a partir de los datos agrupados se presentan los resultados de cada medida.

**Datos agrupados:** 30, 32, 29, 29, 36, 29, 38, 31, 28, 32, 27, 31, 27, 39

**Moda:** 27, 27, 28, 29, 29, 29, 30 31, 31, 32, 32, 36, 38, 39

Moda Multimodal: 27, 29, 31, 32

**Mediana:** 27, 27, 28, 29, 29, 29, 30 31, 31, 32, 32, 36, 38, 39

Me= (30+31) /2

Me= 61/2

Me= 30.5

**Media** =30+32+29+29+36+29+38+31+28+32+27+31+27+39

14

**M**= 438

14

M= 31.29

**Medidas de variabilidad.** Son el Rango y la desviación estándar y la varianza. A continuación, se presentan los resultados

**Rango** R= 39/27= 1.44

**Desviación estándar**

$$S^2_x = \frac{\sum (x_i - \bar{x}_n)^2 * n_i}{n}$$

**Tabla 8***Resta cuadrada*

<b>F</b>	<b>Resta cuadrada</b>
<b>27</b>	18.37
<b>27</b>	18.37
<b>28</b>	10.80
<b>29</b>	5.22
<b>29</b>	5.22
<b>29</b>	5.22
<b>30</b>	1.65
<b>31</b>	0.08
<b>31</b>	0.08
<b>32</b>	0.51
<b>32</b>	0.51
<b>36</b>	22.22
<b>38</b>	45.08
<b>39</b>	59.51
<b>31.29</b>	192.86

Fuente. Base de datos

$$S^2 = 192.86/13 = 14.84$$

$$S = \sqrt{14.84}$$

$$S = 3.851$$

$$\text{La varianza} = S^2 = (3.851)^2 = 14.84$$

## Comprobación de hipótesis general

**Tabla 9**

*Distribución de pares ordenados con asignación de rangos*

Participantes	Pre test	Post test	Diferencias	Asignación de Rangos
<b>1</b>	20	25	-5	6
<b>2</b>	25	32	-7	8.5
<b>3</b>	19	27	-8	10
<b>4</b>	25	29	-4	4
<b>5</b>	28	26	2	2
<b>6</b>	22	29	-7	8.5
<b>7</b>	34	38	-4	4
<b>8</b>	19	29	-10	13
<b>9</b>	28	28	0	0
<b>10</b>	23	29	-6	7
<b>11</b>	18	27	-9	11.5
<b>12</b>	28	27	1	1
<b>13</b>	18	27	-9	11.5
<b>14</b>	35	33	3	2

Fuente. Base de datos

Donde el valor de  $T+$  es igual a  $(1+2+2) = +5$  y el valor de  $T-$  es igual a  $-(4+4+6+7+8.5+8.5+10+11.5+11.5+13) = -84$

Teniendo en cuenta la comparación de los datos obtenidos en el pre test y post test, se observa que el menor valor  $T+$ , es igual a 6 y este valor es menor al valor de  $n$  (12) que es igual a 14, en un nivel de significancia de 0.05; entonces la hipótesis ( $H_0$ ) nula, se rechaza y la Hipótesis  $H_1$  se acepta. Por lo tanto, se concluye que hay diferencias estadísticamente significativas entre las dos muestras que permite hacer una inferencia o afirmar que: El juego de roles utilizada como estrategia didáctica, si mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1004, Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022.

## Comprobación de hipótesis específica 1

**Tabla 10**

*Distribución de pares ordenados con asignación de rangos – Dimensión empatía*

Participantes	Pre test	Post test	Diferencias	Asignación de Rangos
<b>1</b>	4	8	-4	11.5
<b>2</b>	7	9	-2	5.5
<b>3</b>	5	8	-3	9
<b>4</b>	7	9	-2	5.5
<b>5</b>	8	7	1	2
<b>6</b>	9	7	2	5.5
<b>7</b>	10	11	-1	2
<b>8</b>	5	9	-4	11.5
<b>9</b>	8	8	0	0
<b>10</b>	6	9	-3	9
<b>11</b>	4	7	-3	9
<b>12</b>	8	9	-1	2
<b>13</b>	5	7	-2	5.5
<b>14</b>	9	9	0	0

*Fuente:* Base de datos

Operando con los datos obtenidos se afirma que el valor de  $T+$  es igual a  $(2+5.5) = 7.5$  y el valor de  $T-$  es igual a  $-(11.5+5.5+9+5.5+2+11.5+9+9+2+5.5) = -70.5$

Los datos obtenidos permiten realizar una comparación y se observa que el menor valor  $T+$ , es igual a 7.5, y este valor, es menor que el valor de  $n$  (12) que es igual a 14, teniendo un nivel de significancia de 0.05; se puede afirmar que la hipótesis nula que dice: La dimensión empatía de las habilidades sociales no se relaciona significativamente con el juego de roles en los niños de la Institución Educativa Inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón – Piura 2022; se rechaza.

Por tanto, se concluye que hay diferencias estadísticamente significativas entre las dos muestras para afirmar que el juego de roles como estrategia didáctica si permite el desarrollo de la habilidad social: empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1004, Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022

## Comprobación de hipótesis específica 2

**Tabla 11**

*Distribución de pares ordenados con asignación de rangos – Dimensión Solidaridad.*

Participantes	Pre test	Post test	Diferencias	Asignación de Rangos
<b>1</b>	8	8	0	0
<b>2</b>	8	10	-2	8
<b>3</b>	7	9	-2	8
<b>4</b>	8	8	0	0
<b>5</b>	8	9	-1	3.5
<b>6</b>	8	9	-1	3.5
<b>7</b>	10	11	-1	3.5
<b>8</b>	6	8	-2	8
<b>9</b>	8	8	0	0
<b>10</b>	8	9	-1	3.5
<b>11</b>	7	8	-1	3.5
<b>12</b>	8	9	-1	3.5
<b>13</b>	5	8	-3	10
<b>14</b>	12	12	0	0

*Fuente:* Base de datos

Analizando los datos obtenidos se visualiza que el valor de T+ es igual a 0 y el valor de T- es igual a  $(8+8+3.5+3.5+3.5+8+3.5+3.5+3.5+10) = -55$

Comparando los datos, se observa que el menor valor de T +, es igual a 0, valor que es menor que el valor de n (8) que es igual a 4, con un valor en el nivel de significancia de 0.05; entonces., la hipótesis nula, que dice: La dimensión solidaridad de las habilidades sociales no se relaciona significativamente con el juego de roles en los niños de la Institución Educativa Inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto, se infiere que hay diferencias estadísticamente significativas entre las dos pruebas y podemos afirmar que el juego de roles como estrategia didáctica, si permite desarrollar la habilidad social: solidaridad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1004, Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022.

### Comprobación de hipótesis específica 3

**Tabla 12**

*Distribución de pares ordenados con asignación de rangos – Dimensión asertividad*

Participantes	Pre test	Post test	Diferencias	Asignación de Rangos
<b>1</b>	3	3	0	0
<b>2</b>	5	7	-2	5
<b>3</b>	4	4	0	0
<b>4</b>	4	6	-2	5
<b>5</b>	6	4	2	5
<b>6</b>	3	6	-3	10
<b>7</b>	6	7	-1	2
<b>8</b>	5	6	-1	2
<b>9</b>	6	6	0	0
<b>10</b>	5	3	2	5
<b>11</b>	3	6	-3	10
<b>12</b>	6	7	-1	2
<b>13</b>	3	6	-3	10
<b>14</b>	6	8	-2	5

*Fuente:* Base de datos

Analizando los datos obtenidos se visualiza que el valor de T+ es igual a 10 y el valor de T- es igual a 11

Comparando los datos, se observa que el menor valor de T +, es igual a 10, valor que es menor que el valor de n (11) que es igual a 11, en un nivel de significancia de 0.05; entonces., la hipótesis nula, que dice: La dimensión solidaridad de las habilidades sociales no se relaciona significativamente con el juego de roles en los niños de la Institución Educativa Inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022; se rechaza.

Por lo tanto, se infiere que hay diferencias estadísticamente significativas entre las dos pruebas y podemos afirmar que el juego de roles como estrategia didáctica, si permite desarrollar la habilidad social: solidaridad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1004, Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022.

## Comprobación de hipótesis específica 4

**Tabla 13**

*Distribución de pares ordenados con asignación de rangos – Dimensión Integración*

Participantes	Pre test	Post test	Diferencias	Asignación de Rangos
<b>1</b>	5	6	-1	3
<b>2</b>	6	6	0	0
<b>3</b>	3	6	-3	3
<b>4</b>	6	6	0	0
<b>5</b>	6	6	0	0
<b>6</b>	6	7	-1	3
<b>7</b>	8	9	-1	3
<b>8</b>	4	6	-2	7
<b>9</b>	6	6	0	0
<b>10</b>	5	8	-3	8.5
<b>11</b>	4	6	-2	7
<b>12</b>	6	7	-1	3
<b>13</b>	5	6	-1	3
<b>14</b>	8	6	2	7

*Fuente:* Base de datos

El valor de T+ es igual a +7 y el valor de T- es igual a  $-(3+3+3+3+7+8.5+7+3+3) = -46$

Comparando los datos se observa que el menor valor T +, es igual a 7, que es menor que el valor de n (10) que es igual a 8, en un nivel de significancia de  $p=0.05$ ; por ello la hipótesis nula que dice: La dimensión integración de las habilidades sociales no se relaciona significativamente con el juego de roles en los niños de la Institución Educativa Inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022; se rechaza.

Lo anterior implica y tomando en cuenta las diferencias estadísticamente significativas entre las dos muestras se infiere que el juego de roles como estrategia didáctica, permite o favorece el desarrollo de la habilidad social: integración en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1004, Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022.

#### IV. DISCUSIÓN

Los resultados encontrados estadísticamente permiten aceptar la hipótesis general alterna que establece que el juego de roles como estrategia didáctica, mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1004, Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022

Esta hipótesis coincide con la teoría de Vygotsky que valora los juegos como una alternativa para mejorar el aprendizaje y las habilidades sociales de los estudiantes, También coincide con Monjas Casares (1998) que valora el aprendizaje de las habilidades sociales en la escuela usando el juego como medio didáctico.

Los resultados se asemejan con lo que afirman Granados y Jiménez. (2019), y Martínez (2019) respecto al juego de roles como estrategia didáctica que mejora los aprendizajes. Se diferencia de esta investigación porque ninguna de las investigaciones asume las habilidades sociales como variable dependiente.

Sin embargo, se encuentra aspectos del estudio del autor López (2018) que coinciden con los resultados del pre test de esta investigación, porque mide el nivel de las habilidades sociales de la muestra poblacional.

Respecto a la dimensión empatía en los estudios antes mencionados no se encuentra resultados. Al respecto, Peñarrieta y Faysse (2006) respecto al juego de roles como estrategia didáctica que mejora la empatía en los niños de 5 años explica que al desempeñar un rol social diferente al suyo debe pensar y sentir como el personaje. Lo mismo afirma Cobo y Valdivia (2017) quien señala que vivir esta experiencia le permite ponerse en la situación del sujeto que representa y desarrollar la empatía en favor de éste.

En lo que respecta a la dimensión asertividad en los estudios de Granados y en los estudios antes mencionados no se encuentra resultados. Sin embargo, Estrella (2011) si coincide con los resultados encontrado que indica que su estrategia didáctica que mejora los aprendizajes.

En lo que respecta a la dimensión responsabilidad Granados y Jiménez. (2019), y Martínez (2019) respecto al juego de roles como estrategia didáctica que mejora los aprendizajes. Se diferencia de esta investigación por que ninguna de las investigaciones

asume las habilidades sociales como variable dependiente.

Sin embargo, se encuentra aspectos del estudio del autor López (2018) que coinciden con los resultados del pre test de esta investigación, porque mide el nivel de las habilidades sociales de la muestra poblacional.

En lo que respecta a los cuentos infantiles y a la integración no se encuentran resultados semejantes a esta investigación en los estudios de Granados y Jiménez. (2019), Martínez (2019), López (2018), Vivanco (2018) y Vela (2018). Sin embargo, coincide con los aportes teórico de Grande (2010) señala que entre las características de los juegos de roles se puede presentar el desarrollo de la integración, entendida como la habilidad para integrarse a las actividades pedagógicas y de crear vínculos afectivos con los que conviven con él, padres, profesores, compañeros de aula.

## V. CONCLUSIONES

- Primera. En este trabajo se determinó de qué manera los juegos de roles ayuda al desarrollo de las habilidades sociales, en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1004, Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2021. Se registra como relevante en la investigación, los resultados obtenidos durante la comprobación de hipótesis y la aplicación del instrumento. Se registra como dificultad en esta investigación la aplicación de la propuesta pedagógica.
- Segunda. Con respecto a la mejora de la dimensión empatía por la implementación del juego de roles. Lo más relevante fue comprobación de la hipótesis que demuestra que la empatía puede mejorarse con la ejecución de juegos de roles. Lo más difícil fue lograr la participación en el juego de roles porque sentían vergüenza al representar los roles y algunos carecían del conocimiento previo para asumir el rol que le toco asumir.
- Tercera. En lo que se refiere a la mejora de la dimensión el asertividad por la implementación del juego de roles. Lo más relevante fue comprobación de la hipótesis que demuestra que el asertividad puede mejorarse con la ejecución de juegos de roles. Lo más difícil fue lograr la participación en el juego de roles porque sentían vergüenza al representar los roles y algunos carecían del conocimiento previo para asumir el rol que le toco asumir.
- Cuarta. Igualmente se identificó que los juegos de roles si mejoran la dimensión responsabilidad en los niños de cinco años. Lo más relevante fue comprobación de la hipótesis que demuestra que la responsabilidad puede mejorarse con la ejecución de juegos de roles. Lo más difícil fue lograr que asuman la responsabilidad de seguir el guion de los juegos de roles y las reglas dadas para ejecutarlo.
- Quinta Finalmente se describió como mejora la dimensión integración con la implementación de la estrategia didáctica juego de roles. Lo más relevante fue comprobación de la hipótesis que demuestra que la integración puede mejorarse con la ejecución de juegos de roles. Lo más difícil fue lograr que los niños logren integrarse a su equipo de juego de roles al inicio de taller por timidez y temor a las burlas de sus compañeros.

## **VI. RECOMENDACIONES**

- Primera. Los resultados encontrados han sido positivos por ello se recomienda utilizar la estrategia juego de roles para promover el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del nivel inicial.
- Segunda. Se sugiere implementar en la planificación la estrategia juego de roles para desarrollar otras competencias del currículo ya que sus beneficios se amplían a el desarrollo emocional, motor y cognitivo.
- Tercera. Se recomienda a los docentes del nivel inicial de la institución educativa se comprometan al desarrollo de las habilidades sociales de desde un enfoque sistemático en la planificación de experiencias de aprendizaje y sesiones de aprendizaje.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Arcaya Cavero, M. P. (2018). Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años de la I.E. “Santa Rita de Casia”, región Tumbes 2015. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*.  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/2874>
- BIS, B. I. S. (2018). *The Importance of Role Play*.  
<https://www.nordangliaeducation.com/bis-hcmc/news/2016/09/08/the-importance-of-role-play>
- Blanco Mamani, J. I. (2023). *El juego de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial “Barrio Rinconada” del distrito y provincia de Huancané, Puno, 2021*.  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32287>
- Bravo, L. W. (2022). *Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Curimana, provincia de Padre Abad – Ucayali, 2020*.  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31090>
- Busy Teacher. (2021). *BusyTeacher.org*. Busy Teacher. <https://m.busyteacher.org/22936-family-role-play.html>
- Camacho, P. por M. C. (2012). *Fundamentos Metodológicos*.  
<https://meddien.blogspot.com/>
- Cárdenas Vega, A. K. (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. *Universidad de Huánuco*.  
<http://localhost:8080/xmlui/handle/123456789/2574>

- Cerna Rios, V. A. (2019). Habilidades sociales – desarrollo – enfoque cuantitativo – observación. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*.  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15465>
- Cobo Gonzales, G., & Valdivia Cañotte, S. M. (2017). *Juego de Roles*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Instituto de Docencia Universitaria.  
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170376>
- Cubides Dayana. (2020). El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral. *reponame:Repositorio Institucional de la Universidad Pedagógica Nacional*.  
<http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3488909>
- De la Cruz Rangel, M. (2023). Niveles de desarrollo de los juegos de roles en preescolares de 5 años de la Institución Educativa 167, Barrio La Villa, Huancabamba, Piura, 2021. *Universidad Nacional de Piura*.  
<http://repositorio.unp.edu.pe/handle/20.500.12676/4671>
- De la Fuente, A. (2018). *La simulación y el role playing como metodologías activas en el aula de Historia: “Corresponsales de guerra”: Una propuesta didáctica para abordar la II Guerra Mundial*. <https://riubu.ubu.es/handle/10259/5109>
- Díaz-Cabriales, A., Corral, D. F., & Martínez, S. V. (2019). *Estrategias de intervención psicoeducativa, neurociencia y Zona de Desarrollo Próximo*.  
<http://www.antiguo.conisen.mx/memorias2019/memorias/1/P649.pdf>
- Escrivá, V. M., Frías Navarro, M. D. F., & García, P. S. (2004). La medida de la empatía: Análisis del Interpersonal Reactivity Index. *Psicothema*, 16(2), 255-260.
- Fernandez Perez, B. F. (2022). Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una institución educativa pública, Mórrope. *Repositorio Institucional - UCV*.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93561>

- Gallardo López, J. A. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*.  
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García Alfaro, M. E. (2023). Programa de juegos de roles en habilidades sociales para niños de una institución educativa, Santiago de Cao – 2022. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/115048>
- Granados Castro, D. (2019). *El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas*. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2677>
- Grande De Prado, M. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 11(3), 56-84. <https://doi.org/10.14201/eks.7450>
- Hernández Arellano, J. L., Maldonado Macías, A. A., Castillo Martínez, J. A., & Peinado Coronado, P. (Eds.). (2018). *Handbook of Research on Ergonomics and Product Design*: IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5234-5>
- Kenneth, B. (2019). *Family Relationships Role-Plays English Lesson*. ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/family-relationships-lesson-plan-1210576>
- Lacunza, A. B., & de González, N. C. (2009). Las habilidades sociales en niños pre escolares en contextos de pobreza social. *Ciencias Psicológicas*. <https://www.redalyc.org/pdf/4595/459545419006.pdf>
- López Mera, R. M. (2022). Juegos de roles en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primer grado, Sullana—Piura 2022. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/107465>
- Mcilroy, T. (2023). *30 Simple Role Play Ideas for Kids—Empowered Parents*. <https://empoweredparents.co/role-play-ideas-for-kids/>
- Melgarejo Velásquez, M. Y. (2018). Propuesta didáctica basada en el juego de roles para

- mejorar la expresión oral de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 88159 – Huandoval—Pallasca, 2018. *Repositorio Institucional - UCV*.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34966>
- Merino Abanto, R. (2023). El juego libre para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa de Piura 2023. *Repositorio Institucional - UCV*.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/122257>
- Monjas Casares, M. I., & González Moreno, B. de la P. (2000). *Las habilidades sociales en el currículo*. Centro de Investigación y Documentación Educativa.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=378421>
- Montana Rogers. (2017, diciembre 4). *20 Creative ESL Role Play Ideas for Students of Any Age*. FluentU English Educator Blog. <https://www.fluentu.com/blog/educator-english/esl-role-play-topics/>
- Murillo, M. G. E., Moyano, M. Y. C., Leyva, M. B., Arias, E. A. B., & Garzón, Y. K. G. (2023). Las estrategias metodológicas y su efectividad en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 9(1), Article 1.
- Ordaz Leura, M. (2023). “*El juego como estrategia didáctica para favorecer la autonomía y la colaboración desarrollando habilidades sociales en un grupo de tercero de preescolar*”. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/1198>
- Polo Acosta, C. (2018). Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 869-876.  
<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Ríos Morocho, E. M. (2023). La dramatización como estrategia metodológica para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa 1031—Terela. *Universidad de Piura*.  
<https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/6108>

- Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., & Mejía Sáenz, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. *Universidad Ricardo Palma*.  
<https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/1480>
- Uable. (2020, agosto 25). How Role Play Helps Children Learn Better. *Medium*.  
[https://medium.com/@connect\\_75384/how-role-play-helps-children-learn-better-37a35089d2b5](https://medium.com/@connect_75384/how-role-play-helps-children-learn-better-37a35089d2b5)
- UPF, U. P. F. (2018). *Juegos de Rol—Espacio de Innovación, Escuela de Ingenierías UPF y Departamento TIC (UPF)*. <https://www.upf.edu/es/web/usquid-etic/jocs-rol>
- Varela, Fr. (2000). *El fenómeno de la vida*. [https://des-juj.infod.edu.ar/sitio/biblioteca-formacion-situada/upload/El\\_fenomeno\\_de\\_la\\_vida-\\_Varela.pdf](https://des-juj.infod.edu.ar/sitio/biblioteca-formacion-situada/upload/El_fenomeno_de_la_vida-_Varela.pdf)
- Vargas Puentes, C. M. (2019). El juego de rol: Herramienta para mejorar la oralidad. *reponame:Repositorio Institucional de la Universidad Pedagógica Nacional*.  
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/11803>

## ANEXOS

### Anexo 1: Instrumentos de medición

#### LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS

##### DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres: .....

Fecha de Evaluación: .....

Apellidos y Nombre del Observador :.....

N°	INDICADORES	VARIABLE HABILIDADES SOCIALES	INICIO	PROCESO	LOGRADO
		ÍTEMS			
E1	EMPATÍA	Expresa sus emociones frente a una situación dada			
E2		Utiliza expresiones amables para relacionarse con los demás			
E3		Manifiesta lo que le interesa y desagrada			
E4		Sabe escuchar a sus compañeros			
E5	SOLIDARIDAD	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza			
E6		Sabe dejar, pedir y compartir sus juguetes y útiles escolares			
E7		Ayuda a sus compañeros cuando tienen problemas escolares o de otras situaciones			
E8		Coopera con sus compañeros en sus distintas tareas			
E9	ASERTIVIDAD	Cumple con las normas establecidas dentro y fuera del aula			
E10		Sabe respetar los turnos en una conversación			
E11		Escucha con atención a sus compañeros y adultos			
E12	INTEGRACIÓN	Se integra con facilidad a los grupos de referencia			
E13		Interactúa con sus compañeros			
E14		Interviene espontáneamente en el grupo			

**Nota:** Elaboración Propia

## Anexo 2: Ficha técnica

<b>Nombre Original del instrumento:</b>	Lista de Cotejo de las Habilidades Sociales
<b>Autor y año:</b>	<b>ORIGINAL:</b> Alejandra Sayago García-2021
<b>Objetivo del instrumento:</b>	El siguiente test tiene la finalidad de determinar de qué manera los juegos de roles ayuda al desarrollo de las habilidades sociales, en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1004, Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2021
<b>Usuarios:</b>	Catorce niños de cinco años de la institución educativa inicial N°1004, Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2021
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Edad de aplicación: Niños de cinco años</li><li>- Tiempo de aplicación: El tiempo promedio de la evaluación es de quince minutos por niño.</li></ul>
<b>Validez:</b> <b>(Presentar la constancia de validación de expertos)</b>	Por juicio de 3 expertos: <ul style="list-style-type: none"><li>- Mg. Gaby García Guerrero</li><li>- Mg Dora Paulina Meza Carrasco</li><li>- Mg Julissa Mercedes Mercado Sandoval</li></ul>
<b>Confiabilidad:</b> <b>(Presentar los resultados estadísticos)</b>	Se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual dio un resultado de 0.98.

### Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos

#### SOLICITA: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS, A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Señora: Mg. Gaby García Guerrero  
Presente. –

Yo, Alejandra Sayago García, identificada con DNI, 70112728, Bachiller del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, me presento ante usted con el debido respeto y expongo:

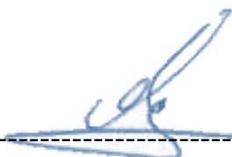
Que estoy desarrollando la tesis titulada: Juego de roles como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años.

Conocedora de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicito su colaboración en emitir su JUICIO DE EXPERTO, para la validación del instrumento; de la presente investigación.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente.

Trujillo, 17 de noviembre del 2021.

  
-----  
Alejandra Sayago García  
DNI N° 45762444



Adjunto:

1. Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones
2. Matriz de consistencia.
3. Operacionalización de variables.
4. Instrumento de investigación.

**DEFINICIÓN CONCEPTUAL – DIMENSIONES Y DEFINICIÓN OPERACIONAL -**

## **DIMENSIONES**

### **Variable 1:**

#### **DEFINICIÓN CONCEPTUAL**

El juego de roles es definido como una estrategia didáctica donde se asume roles de actores reales de su entorno familiar o social. Se caracteriza por representar las creencias, actitudes y valores”, tener guion, pero también la libertad para que el personaje actúe y tome decisiones mediante a la improvisación”. (Cobo y Valdivia, 2017).

#### **Dimensiones de las variables:**

Dimensión 1: Juego de roles familiares

Dimensión 2: Juego de roles amicales

Dimensión 3: Juego de roles profesionales

### **Variable 2:**

#### **DEFINICIÓN CONCEPTUAL**

Las habilidades sociales son las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria” (Monjas, 1998)).

#### **Dimensiones de las variables:**

Dimensión 1: Empatía

Dimensión 2: Solidaridad

Dimensión 3: Asertividad

Dimensión 4: Integración

## HABILIDADES SOCIALES

### CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N o	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sub>1</sub>		Relevancia <sub>2</sub>		Claridad <sub>3</sub>		Sugerencias
		S i	N o	S i	N o	S i	N o	
	DIMENSIÓN							
1	Empatía	x		x		x		
2	Solidaridad	x		x		x		
3	Asertividad	x		x		x		
4	Integración	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ X ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Gaby García Guerrero.    -    **DNI: 45216360**

Especialidad del validador: Docente de educación

**Trujillo 17 de noviembre del 2021**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



**INSTRUMENTO**  
**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES**  
**SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS**

**DATOS INFORMATIVOS:**

Apellidos y Nombres: .....

Fecha de Evaluación: .....

Apellidos y Nombre del Observador : .....

Nº	INDICADORES	VARIABLE HABILIDADES SOCIALES	INICIO	PROCESO	LOGRADO
		ÍTEMS			
E1	EMPATÍA	Expresa sus emociones frente a una situación dada			
E2		Utiliza expresiones amables para relacionarse con los demás			
E3		Manifiesta lo que le interesa y desagrada			
E4		Sabe escuchar a sus compañeros			
E5	SOLIDARIDAD	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza			
E6		Sabe dejar, pedir y compartir sus juguetes y útiles escolares			
E7		Ayuda a sus compañeros cuando tienen problemas escolares o de otras situaciones			
E8		Coopera con sus compañeros en sus distintas tareas			
E9	ASERTIVIDAD	Cumple con las normas establecidas dentro y fuera del aula			
E10		Sabe respetar los turnos en una conversación			
E11		Escucha con atención a sus compañeros y adultos			
E12	INTEGRACIÓN	Se integra con facilidad a los grupos de referencia			
E13		Interactúa con sus compañeros			
E14		Interviene espontáneamente en el grupo			

**Nota:** Elaboración Propia

SOLICITA: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS,  
A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Señora: Mg Dora Paulina Meza Carrasco

Presente. –

Yo, Alejandra Sayago García, identificada con DNI, 70112728, Bachiller del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, me presento ante usted con el debido respeto y expongo:

Que estoy desarrollando la tesis titulada: Juego de roles como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años.

Conocedora de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicito su colaboración en emitir su JUICIO DE EXPERTO, para la validación del instrumento; de la presente investigación.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente.

Trujillo, 17 de noviembre del 2021.



-----  
Alejandra Sayago García  
DNI N° 45762444

Adjunto:

1. Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones
2. Matriz de consistencia.
3. Operacionalización de variables.
4. Instrumento de investigación.

**DEFINICIÓN CONCEPTUAL – DIMENSIONES Y DEFINICIÓN OPERACIONAL -  
DIMENSIONES**

### **Variable 1:**

#### **DEFINICIÓN CONCEPTUAL**

El juego de roles es definido como una estrategia didáctica donde se asume roles de actores reales de su entorno familiar o social. Se caracteriza por representar las creencias, actitudes y valores”, tener guion, pero también la libertad para que el personaje actúe y tome decisiones mediante a la improvisación”. (Cobo y Valdivia, 2017).

#### **Dimensiones de las variables:**

Dimensión 1: Juego de roles familiares

Dimensión 2: Juego de roles amicales

Dimensión 3: Juego de roles profesionales

### **Variable 2:**

#### **DEFINICIÓN CONCEPTUAL**

Las habilidades sociales son las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria” (Monjas, 1998)).

#### **Dimensiones de las variables:**

Dimensión 1: Empatía

Dimensión 2: Solidaridad

Dimensión 3: Asertividad

Dimensión 4: Integración

## INSTRUMENTO

### HABILIDADES SOCIALES

#### CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		S i	N o	S i	N o	S i	N o	
1	Empatía	x		x		x		
2	Solidaridad	x		x		x		
3	Asertividad	x		x		x		
4	Integración							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ X ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg. Dora Paulina Meza Carrasco . **DNI: 18 216758 Código Orcid: 0000-0002-0145-2127**

**\_Especialidad del validador: Docente de educación**

**Trujillo 17 de noviembre del 2021**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



## LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS

### DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres: .....

Fecha de Evaluación: .....

Apellidos y Nombre del Observador :.....

Nº	INDICADORES	VARIABLE HABILIDADES SOCIALES	INICIO	PROCESO	LOGRADO
ÍTEMS					
E1	EMPATÍA	Expresa sus emociones frente a una situación dada			
E2		Utiliza expresiones amables para relacionarse con los demás			
E3		Manifiesta lo que le interesa y desagrada			
E4		Sabe escuchar a sus compañeros			
E5	SOLIDARIDAD	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza			
E6		Sabe dejar, pedir y compartir sus juguetes y útiles escolares			
E7		Ayuda a sus compañeros cuando tienen problemas escolares o de otras situaciones			
E8		Coopera con sus compañeros en sus distintas tareas			
E9	ASERTIVIDAD	Cumple con las normas establecidas dentro y fuera del aula			
E10		Sabe respetar los turnos en una conversación			
E11		Escucha con atención a sus compañeros y adultos			
E12	INTEGRACIÓN	Se integra con facilidad a los grupos de referencia			
E13		Interactúa con sus compañeros			
E14		Interviene espontáneamente en el grupo			

**Nota:** Elaboración Propia

SOLICITA: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS,  
A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Señora: Mg Julissa Mercedes Mercado Sandoval  
Presente. –

Yo, Alejandra Sayago García, identificada con DNI, 70112728, Bachiller del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, me presento ante usted con el debido respeto y expongo:

Que estoy desarrollando la tesis titulada: Juego de roles como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años.

Conocedora de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicito su colaboración en emitir su JUICIO DE EXPERTO, para la validación del instrumento; de la presente investigación.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, me suscribo de usted.

Atentamente.

Trujillo, 17 de noviembre del 2021.

  
-----  
Alejandra Sayago García  
DNI N° 45762444

Adjunto:

1. Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones
2. Matriz de consistencia.
3. Operacionalización de variables.
4. Instrumento de investigación.

## **DEFINICIÓN CONCEPTUAL – DIMENSIONES Y DEFINICIÓN OPERACIONAL - DIMENSIONES**

### **Variable 1:**

#### **DEFINICIÓN CONCEPTUAL**

El juego de roles es definido como una estrategia didáctica donde se asume roles de actores reales de su entorno familiar o social. Se caracteriza por representar las creencias, actitudes y valores”, tener guion, pero también la libertad para que el personaje actúe y tome decisiones mediante a la improvisación”. (Cobo y Valdivia, 2017).

#### **Dimensiones de las variables:**

Dimensión 1: Juego de roles familiares

Dimensión 2: Juego de roles amicales

Dimensión 3: Juego de roles profesionales

### **Variable 2:**

#### **DEFINICIÓN CONCEPTUAL**

Las habilidades sociales son las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria” (Monjas, 1998)).

#### **Dimensiones de las variables:**

Dimensión 1: Empatía

Dimensión 2: Solidaridad

Dimensión 3: Asertividad

Dimensión 4: Integración

## HABILIDADES SOCIALES

### CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		S i	N o	S i	N o	S i	N o	
	DIMENSIÓN							
1	Empatía	x		x		x		
2	Solidaridad	x		x		x		
3	Asertividad	x		x		x		
4	Integración							

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ X ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Mg Julissa Mercedes Mercado Sandoval **DNI: 18216758**    **Código Orcid: 0000-0002-0145-2127**

**Especialidad del validador: Docente de Educación**

Trujillo 17 de noviembre del 2021

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
**Julissa M. Mercado Sandoval**  
**MAGISTER EN EDUCACIÓN**  
**C.P.P.O. N° 0134058**

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LAS  
HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS**

**DATOS INFORMATIVOS:**

Apellidos y Nombres: .....

Fecha de Evaluación: .....

Apellidos y Nombre del Observador :.....

Nº	INDICADORES	VARIABLE HABILIDADES SOCIALES	INICIO	PROCESO	LOGRADO
		ÍTEMS			
E1	EMPATÍA	Expresa sus emociones frente a una situación dada			
E2		Utiliza expresiones amables para relacionarse con los demás			
E3		Manifiesta lo que le interesa y desagrada			
E4		Sabe escuchar a sus compañeros			
E5	SOLIDARIDAD	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza			
E6		Sabe dejar, pedir y compartir sus juguetes y útiles escolares			
E7		Ayuda a sus compañeros cuando tienen problemas escolares o de otras situaciones			
E8		Coopera con sus compañeros en sus distintas tareas			
E9	ASERTIVIDAD	Cumple con las normas establecidas dentro y fuera del aula			
E10		Sabe respetar los turnos en una conversación			
E11		Escucha con atención a sus compañeros y adultos			
E12	INTEGRACIÓN	Se integra con facilidad a los grupos de referencia			
E13		Interactúa con sus compañeros			
E14		Interviene espontáneamente en el grupo			

**Nota:** Elaboración Propia

#### Anexo 4: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Escala de Medición
<b>Juego de Roles</b>	“El juego de roles es definido como una estrategia didáctica donde se asume roles de actores reales de su entorno familiar o social. Se caracteriza por representar las creencias, actitudes y valores”, tener guion, pero también la libertad para que el personaje actúe y tome decisiones mediante a la improvisación”. Cobo y Valdivia	Por ser una estrategia didáctica esta variable se operacionaliza siguiendo tipos temáticos de juegos de roles: familiares, amicales, profesionales	<b>Juego de roles familiares</b>	<b>Organización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican la situación a representar</li> <li>• Organizan los materiales a utilizar</li> <li>• Se asignan los roles a representar</li> </ul>	<b>Lista de cotejo</b>	<b>Si</b>
				<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representan los roles asignados</li> <li>• Representa la escena asignada o elegida</li> </ul>		
			<b>Juego de roles amicales</b>	<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogan sobre lo representado</li> <li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li> </ul>		<b>No</b>
				<b>Organización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican la situación a representar</li> <li>• Organizan los materiales a utilizar</li> <li>• Se asignan los roles a representar</li> </ul>		

(2017)

<b>Juego de roles profesionales</b>	<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Representan los roles asignados</li><li>• Representa la escena asignada o elegida</li></ul>	<b>Lista de cotejo</b>
	<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dialogan sobre lo representado</li><li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li></ul>	
	<b>Organización</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifican la situación a representar</li><li>• Organizan los materiales a utilizar</li><li>• Se asignan los roles a representar</li></ul>	
	<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Representan los roles asignados</li><li>• Representa la escena asignada o elegida</li></ul>	
	<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dialogan sobre lo representado</li><li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li></ul>	

<b>Habilidades sociales</b>	<p>“Las habilidades sociales son las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria” (Monjas, 1998)</p>	<b>Empatía</b>	<p><b>Capacidad para integrarse al grupo de referencia</b></p>	<p>Expresa emociones frente a una situación dada.</p> <p>Utiliza expresiones amables para relacionarse con los demás</p> <p>Manifiesta lo que le interesa y desagrada.</p> <p>Sabe escuchar a sus compañeros</p>	<b>PROCESO</b>
		<b>Solidaridad</b>	<b>Orientación a resultados</b>	<p>Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza</p> <p>Sabe dejar, pedir y compartir sus juguetes y útiles escolares</p> <p>Ayuda a sus compañeros cuando tienen problemas escolares o de otras situaciones</p> <p>Coopera con sus compañeros en sus distintas tareas</p>	<b>LOGRADO</b>
					<b>INICIO</b>

<b>Asertividad</b>	<b>Vocación de servicio</b>	<p>Cumple con las normas establecidas dentro y fuera del aula</p> <p>Sabe respetar los turnos en una conversación</p> <p>Escucha con atención a sus compañeros y adultos</p>
<b>Integración</b>	<b>Trabajo en equipo</b>	<p>Se integra con facilidad a los grupos de referencia</p> <p>Interactúa con sus compañeros</p> <p>Interviene espontáneamente en el grupo</p>

---

## **Anexo 5: Declaración Jurada**

### **DECLARACIÓN JURADA**

Yo, Alejandra Sayago García, de nacionalidad peruana, identificado con DNI N° 47385375, con domicilio en Mz M lote 12, AH Tacalá, provincia Piura. Departamento Piura, bachiller de la Carrera del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, autora (es) de la tesis denominada “Juego de roles como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años -Piura-2022”.

#### **Declaro bajo juramento:**

- Que la tesis cuenta con autorización verbal del director de la I.I.E.E N° 1004 del distrito Yamango, de la provincia Morropón, del Departamento Piura; así mismo, no se está vulnerando la reserva de los participantes, quienes de manera voluntario y anónima, fueron parte de la muestra de mi investigación.
- Que según la Ley 29733, "Ley de protección de datos personales", se está respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada “Juego de roles como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años -Piura-2022”.

En la Ciudad Piura, 21 de junio, 2023



---

Sayago García Alejandra



## Anexo 6: Actividades de aprendizaje

### Planificación de actividades lúdicas

#### JUEGOS DE ROLES

##### I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.: N° 1004

**Centro Poblado:** Lajos

**Distrito:** Yamango

**Provincia:** Morropón

**Investigadora:** Alejandra Sayago García

**Aula:** 05 años

**Duración del plan:** 06 de junio al 17 de junio

##### II. DIMENSIONES E INDICADORES DE LA VARIABLE

Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juego de roles familiares	Organización	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifican la situación a representar</li><li>• Organizan los materiales a utilizar</li><li>• Se asignan los roles a representar</li></ul>
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Representan los roles asignados</li><li>• Representa la escena asignada o elegida</li></ul>
	Cierre	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dialogan sobre lo representado</li><li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li></ul>
Juego de roles amicales	Organización	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifican la situación a representar</li><li>• Organizan los materiales a utilizar</li><li>• Se asignan los roles a representar</li></ul>
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Representan los roles asignados</li><li>• Representa la escena asignada o elegida</li></ul>
	Cierre	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dialogan sobre lo representado</li><li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li></ul>
Juego de roles profesionales	Organización	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifican la situación a representar</li><li>• Organizan los materiales a utilizar</li><li>• Se asignan los roles a representar</li></ul>
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Representan los roles asignados</li><li>• Representa la escena asignada o elegida</li></ul>
	Cierre	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dialogan sobre lo representado</li><li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li></ul>

### III. SECUENCIAS DE ACTIVIDADES LUDICAS

Dimensiones	N°	Nombres de las actividades lúdicas	Ítems	Fechas de ejecución
<b>Juego de roles familiares</b>	<b>01</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De compras en el supermercado con mamá y papá</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican la situación a representar</li> <li>• Organizan los materiales a utilizar</li> <li>• Se asignan los roles a representar</li> <li>• Representan los roles asignados</li> <li>• Representa la escena asignada o elegida</li> <li>• Dialogan sobre lo representado</li> <li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li> </ul>	06 junio 2022
	<b>02</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fiesta de cumpleaños</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican la situación a representar</li> <li>• Organizan los materiales a utilizar</li> <li>• Se asignan los roles a representar</li> <li>• Representan los roles asignados</li> <li>• Representa la escena asignada o elegida</li> <li>• Dialogan sobre lo representado</li> <li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li> </ul>	07 junio 2022
	<b>03</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visitando el zoológico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican la situación a representar</li> <li>• Organizan los materiales a utilizar</li> <li>• Se asignan los roles a representar</li> <li>• Representan los roles asignados</li> <li>• Representa la escena asignada o elegida</li> <li>• Dialogan sobre lo representado</li> </ul>	08 junio 2022

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li> </ul>	
<b>Juego de roles amicales</b>	<b>04</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construyendo una casa para nuestros juguetes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican la situación a representar</li> <li>• Organizan los materiales a utilizar</li> <li>• Se asignan los roles a representar</li> <li>• Representan los roles asignados</li> <li>• Representa la escena asignada o elegida</li> <li>• Dialogan sobre lo representado</li> <li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li> </ul>	09 junio 2022
	<b>05</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La doctora de juguetes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican la situación a representar</li> <li>• Organizan los materiales a utilizar</li> <li>• Se asignan los roles a representar</li> <li>• Representan los roles asignados</li> <li>• Representa la escena asignada o elegida</li> <li>• Dialogan sobre lo representado</li> <li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li> </ul>	10 junio 2022
<b>Juego de roles profesionales</b>	<b>06</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprando medicina</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican la situación a representar</li> <li>• Organizan los materiales a utilizar</li> <li>• Se asignan los roles a representar</li> <li>• Representan los roles asignados</li> <li>• Representa la escena asignada o elegida</li> <li>• Dialogan sobre lo representado</li> <li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li> </ul>	13 junio 2022

	<b>07</b>	• En la Peluquería	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican la situación a representar</li> <li>• Organizan los materiales a utilizar</li> <li>• Se asignan los roles a representar</li> <li>• Representan los roles asignados</li> <li>• Representa la escena asignada o elegida</li> <li>• Dialogan sobre lo representado</li> <li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li> </ul>	14 junio 2022
	<b>08</b>	• En la Biblioteca	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican la situación a representar</li> <li>• Organizan los materiales a utilizar</li> <li>• Se asignan los roles a representar</li> <li>• Representan los roles asignados</li> <li>• Representa la escena asignada o elegida</li> <li>• Dialogan sobre lo representado</li> <li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li> </ul>	15 junio 2022
	<b>09</b>	• En la escuela	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican la situación a representar</li> <li>• Organizan los materiales a utilizar</li> <li>• Se asignan los roles a representar</li> <li>• Representan los roles asignados</li> <li>• Representa la escena asignada o elegida</li> <li>• Dialogan sobre lo representado</li> <li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li> </ul>	16 junio 2022
	<b>10</b>	• De visita al dentista	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifican la situación a representar</li> <li>• Organizan los</li> </ul>	17 junio 2022

			materiales a utilizar <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se asignan los roles a representar</li> <li>• Representan los roles asignados</li> <li>• Representa la escena asignada o elegida</li> <li>• Dialogan sobre lo representado</li> <li>• Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida</li> </ul>	
--	--	--	--	--

#### **IV. EVALUACIÓN**

Se medirá la variable con una lista de cotejo

#### **V. REFERENCIA**

<https://www.juegoideas.com/2018/09/21/13-juegos-de-roles-para-ninos/>

## **Juego de Roles 1**

**Título:** De compras en el supermercado con mamá y papá

**Tiempo de duración** 35 minutos

### **Secuencia didáctica**

#### **1. Organización (10min)**

Identifican la situación a representar

- La docente saluda a los niños y cantan una canción de inicio
- La docente presenta la situación a representar: Ir de compras al supermercado con papá y mamá. Pregunta: ¿Qué hay en un supermercado? ¿Quiénes atienden? ¿Qué productos venden? ¿Cómo están organizados los productos?

Organizan los materiales a utilizar

- ¿Qué materiales necesitaremos para jugar?
- ¿Cómo organizamos los juguetes y los espacios para el supermercado?

Se asignan los roles a representar

- ¿Quiénes atenderán en el supermercado?
- Se asignan los roles de compradores (papa, mama, hijo), vendedores y cajeros.

#### **2. Desarrollo (15 min)**

Representan los roles asignados

- Cada personaje en su lugar representa el rol que le ha tocado
- Los personajes tienen la libertad de improvisar el diálogo
- Los personajes representan la escena asignada o elegida

#### **3. Cierre (10 min)**

- Dialogan sobre lo representado
- Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida

### **Materiales**

- Juguetes
- Objetos comestibles
- Otros

### **Evaluación**

#### **Lista de Cotejo**



## **Juego de Roles 2**

### **Título**

Fiesta de cumpleaños

**Tiempo de duración** 35 minutos

### **Secuencia didáctica**

#### **1. Organización (10min)**

Identifican la situación a representar

- La docente saluda a los niños y cantan una canción de inicio
- La docente presenta la situación a representar: fiesta de cumpleaños
- Pregunta: ¿Qué necesitamos para celebrar un cumpleaños? ¿por qué celebramos los cumpleaños? ¿qué más te gusta de un cumpleaños?

Organizan los materiales a utilizar

- ¿Qué materiales necesitaremos para jugar?
- ¿Cómo organizamos para celebrar el cumpleaños?

Se asignan los roles a representar

- Se asignan los roles: cumpleañosero, papá, mamá, amigos, familiares.

#### **2. Desarrollo (15 min)**

Representan los roles asignados

- Cada personaje en su lugar representa el rol que le ha tocado
- Los personajes tienen la libertad de improvisar el diálogo
- Los personajes representan la escena asignada o elegida

#### **3. Cierre (10 min)**

- Dialogan sobre lo representado
- Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida

### **Materiales**

- Juguetes
- Objetos de cumpleaños
- Otros

### **Evaluación**

**Lista de Cotejo**



## **Juego de Roles 3**

### **Título**

Visitando el zoológico

**Tiempo de duración** 35 minutos

### **Secuencia didáctica**

#### **1. Organización (10min)**

Identifican la situación a representar

- La docente saluda a los niños y cantan una canción de inicio
- La docente presenta la situación a representar: Visitando el zoológico.
- Pregunta: ¿Qué hay en un zoológico? ¿Quiénes atienden? ¿Quiénes viven allí?

Organizan los materiales a utilizar

- ¿Qué materiales necesitaremos para jugar?
- ¿Cómo organizamos los juguetes y los espacios para representar el zoológico?

Se asignan los roles a representar

- ¿Quiénes atenderán en el zoológico?
- Se asignan los roles: vendedor de boletos para entrar al zoológico, visitantes, guía (la docente será la guía para explicar los hábitos, alimentación y cuidado de los animales.

#### **2. Desarrollo (15 min)**

Representan los roles asignados

- Cada personaje en su lugar representa el rol que le ha tocado
- Los personajes tienen la libertad de improvisar el diálogo
- Los personajes representan la escena asignada o elegida

#### **3. Cierre (10 min)**

- Dialogan sobre lo representado
- Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida

### **Materiales**

- Juguetes
- Bloques para crear cercos para los animales
- Otros



## **Juego de Roles 4**

### **Título**

Construyendo una casa para nuestros juguetes

**Tiempo de duración** 35 minutos

### **Secuencia didáctica**

#### **1. Organización (10min)**

Identifican la situación a representar

- La docente saluda a los niños y cantan una canción de inicio
- La docente presenta la situación a representar: Construyendo una casa para nuestros juguetes
- Pregunta: ¿Qué hay en una casa? ¿Quiénes viven en una casa? ¿Cómo podemos construir una casa para nuestros juguetes?

Organizan los materiales a utilizar

- ¿Qué juguetes tenemos?
- ¿Cómo organizamos los juguetes en la casa?

Se asignan los roles a representar

- ¿Qué roles nos asignaremos?

#### **2. Desarrollo (15 min)**

Representan los roles asignados

- Cada personaje en su lugar representa el rol que le ha tocado
- Los personajes tienen la libertad de improvisar el diálogo
- Los personajes representan la escena asignada o elegida

#### **3. Cierre (10 min)**

- Dialogan sobre lo representado
- Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida

### **Materiales**

- Juguetes
- Mesas
- Sillas
- Telas de colores
- Bloques
- Otros

### **Evaluación**

**Lista de Cotejo**

**0: NO realiza la acción**

**2: SI realiza la acción**



## **Juego de Roles 5**

### **Título**

La doctora de juguetes

**Tiempo de duración** 35 minutos

### **Secuencia didáctica**

#### **1. Organización (10min)**

Identifican la situación a representar

- La docente saluda a los niños y cantan una canción de inicio
- La docente presenta la situación a representar: La doctora juguetes
- Pregunta: ¿Qué hace un doctor? ¿Cómo se viste un doctor? ¿qué hace el doctor cuando lo visita un paciente?

Organizan los materiales a utilizar

- ¿Qué materiales necesitaremos para jugar?
- ¿Cómo organizamos los juguetes y los espacios para representar un consultorio?

Se asignan los roles a representar

- Se asignan los roles de doctor pediatra, doctor dentista, doctor oftalmólogo, tres enfermeros, los demás niños llevaran un juguete al consultorio

#### **2. Desarrollo (15 min)**

Representan los roles asignados

- Cada personaje en su lugar representa el rol que le ha tocado
- Los personajes tienen la libertad de improvisar el diálogo
- Los personajes representan la escena asignada o elegida. Los niños indicarán al enfermero la dolencia del juguete, el enfermero toma la temperatura y pesa al paciente, después se sienta a que lo llamen para la consulta.
- El doctor observa al paciente y le da una receta.
- Los pacientes agradecen al doctor por la consulta recibida.

#### **3. Cierre (10 min)**

- Dialogan sobre lo representado
- Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida

### **Materiales**

- Juguetes
- Objetos que usa un doctor y un enfermero
- Termómetro



## Juego de Roles 6

**Título:** Comprando en la Botica

**Tiempo de duración** 35 minutos

**Secuencia didáctica**

### 1. Organización (10min)

Identifican la situación a representar

- La docente saluda a los niños y cantan una canción de inicio
- La docente presenta la situación a representar: Comprando en la botica.
- Pregunta: ¿Qué hay en una botica? ¿Quiénes atienden? ¿Qué productos venden? ¿Cómo están organizados los productos?

Organizan los materiales a utilizar

- ¿Qué materiales necesitaremos para jugar?
- ¿Cómo organizamos los juguetes y los espacios para representar una Botica?

Se asignan los roles a representar

- ¿Quiénes atenderán en la Botica?
- Se asignan los roles de boticario, compradores, vendedores y cajeros.

### 2. Desarrollo (15 min)

Representan los roles asignados

- Cada personaje en su lugar representa el rol que le ha tocado
- Los personajes tienen la libertad de improvisar el diálogo
- Los personajes representan la escena asignada o elegida.

El boticario prepara medicina y da indicaciones a sus pacientes de cómo tomarlo.

Los compradores saludan, indican su dolencia o la medicina que quieren comprar, pagan al cajero, reciben su vuelto, dan gracias.

### 3. Cierre (10 min)

- Dialogan sobre lo representado
- Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida

### Materiales

- hierbas medicinales, mortero, bolsitas, frascos, embudo
- Envoltura de medicina u objetos que se venden en una botica

### Evaluación

**Lista de Cotejo**

**0: NO realiza la acción**

**2: SI realiza la acción**



## Juego de Roles 7

### Título

En la Peluquería

**Tiempo de duración** 35 minutos

### Secuencia didáctica

#### 1. Organización (10min)

Identifican la situación a representar

- La docente saluda a los niños y cantan una canción de inicio
- La docente presenta la situación a representar: En la Peluquería
- Pregunta: ¿Cómo es una peluquería? ¿Han ido a una peluquería con su papá o mamá?  
¿Qué servicios brindan?

Organizan los materiales a utilizar

- ¿Qué materiales necesitaremos para jugar?
- ¿Cómo organizamos los juguetes y los espacios para recrear una peluquería?

Se asignan los roles a representar

- ¿Quiénes atenderán en peluquería?
- ¿Quiénes serán los clientes? ¿Qué servicio solicitarán? (corte de cabello, pintado de cabello, manicure de manos y/o pies, peinado, afeitado)
- ¿Quién será la cajero o cajera?

#### 2. Desarrollo (15 min)

Representan los roles asignados

- Cada personaje en su lugar representa el rol que le ha tocado
- Los personajes tienen la libertad de improvisar el diálogo
- Los personajes representan la escena asignada o elegida

#### 3. Cierre (10 min)

- Dialogan sobre lo representado
- Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida

### Materiales

- Juguetes
- Objetos comestibles
- Otros

### Evaluación

**Lista de Cotejo**

**0: NO realiza la acción**

**2: SI realiza la acción**



## **Juego de Roles 8**

### **Título**

En la Biblioteca

**Tiempo de duración** 35 minutos

### **Secuencia didáctica**

#### **1. Organización (10min)**

Identifican la situación a representar

- La docente saluda a los niños y cantan una canción de inicio
- La docente presenta la situación a representar: En la biblioteca
- Pregunta: ¿Qué hay en una biblioteca? ¿Quiénes atienden? ¿Qué servicio brinda?

Organizan los materiales a utilizar

- ¿Qué materiales necesitaremos para jugar? (se ha solicitado con anticipación que los niños traigan su cuento favorito)
- ¿Cómo organizamos para jugar? (se trabaja en la biblioteca del aula)
- La docente apoya en ambientar un espacio con postales o imágenes para que observen los niños.

Se asignan los roles a representar

- ¿Quiénes atenderá en biblioteca?
- Se asignan los roles.

#### **2. Desarrollo (15 min)**

Representan los roles asignados

- Cada personaje en su lugar representa el rol que le ha tocado
- Los personajes tienen la libertad de improvisar el diálogo
- Los personajes representan la escena asignada o elegida. Por ejemplo, el bibliotecario puede sugerir un libro, los lectores pueden solicitar el libro por su nombre y describirán su contenido de manera breve (libro o cuento que trajeron de casa)

#### **3. Cierre (10 min)**

- Dialogan sobre lo representado
- Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida

### **Materiales**

- Juguetes



## **Juego de Roles 9**

**Título:** En la escuela

**Tiempo de duración** 35 minutos

### **Secuencia didáctica**

#### **1. Organización (10min)**

Identifican la situación a representar

- La docente saluda a los niños y cantan una canción de inicio
- La docente presenta la situación a representar: En la escuela
- Pregunta ¿Quiénes trabajan en una escuela?

Organizan los materiales a utilizar

- ¿Qué materiales necesitaremos para jugar?
- ¿Cómo organizamos para representar a los profesores y trabajadores de la escuela?

Se asignan los roles a representar

- Se asignan los roles: profesores de diferentes especialidades, auxiliar, alumnos.

#### **2. Desarrollo (15 min)**

Representan los roles asignados

- Cada personaje en su lugar representa el rol que le ha tocado
- Los personajes tienen la libertad de improvisar el diálogo
- Los personajes representan la escena asignada o elegida

#### **3. Cierre (10 min)**

- Dialogan sobre lo representado
- Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida

### **Materiales**

- Juguetes
- Objetos comestibles
- Otros

### **Evaluación**

**Lista de Cotejo**

**0: NO realiza la acción**

**2: SI realiza la acción**



## **Juego de Roles 10**

### **Título**

De visita al veterinario

**Tiempo de duración** 35 minutos

### **Secuencia didáctica**

#### **1. Organización (10min)**

Identifican la situación a representar

- La docente saluda a los niños y cantan una canción de inicio
- La docente presenta la situación a representar: de visita al veterinario
- Pregunta: ¿Qué hace un doctor veterinario? ¿qué hace el doctor cuando atiende a un animal ? ¿Un veterinario atiende todo tipo de animales?

Organizan los materiales a utilizar

- ¿Qué materiales necesitaremos para jugar?
- ¿Cómo organizamos los juguetes y los espacios para representar un consultorio de veterinaria?

Se asignan los roles a representar

- Se asignan los roles de doctor para perros y gatos, un enfermero, los demás niños llevaran un juguete que represente a un animal al consultorio

#### **2. Desarrollo (15 min)**

Representan los roles asignados

- Cada personaje en su lugar representa el rol que le ha tocado
- Los personajes tienen la libertad de improvisar el diálogo
- Los personajes representan la escena asignada o elegida. Los niños indicarán al enfermero la dolencia del juguete, el enfermero toma la temperatura y pesa al paciente, después se sienta a que lo llamen para la consulta.
- El doctor observa al paciente y le da una receta.
- Los pacientes agradecen al doctor por la consulta recibida.

#### **3. Cierre (10 min)**

- Dialogan sobre lo representado
- Expresan sus emociones sobre la experiencia vivida

### **Materiales**

- Juguetes
- Objetos que usa un doctor y un enfermero





	<p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿Cómo los juegos de roles como estrategia didáctica desarrollan las habilidades sociales en la dimensión empatía en niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2022?</p> <p>¿Cómo los juegos de roles como estrategia didáctica desarrollan las habilidades sociales</p>	<p>de la Institución Educativa Inicial N° 1004, Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>La dimensión empatía de las habilidades sociales se relaciona significativamente con el juego de roles en los niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022.</p> <p>La dimensión solidaridad de las habilidades sociales se relaciona</p>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>1. Explicar como el juego de roles como estrategia didáctica mejora la empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N°. 1004, Lajos, Yamango, Morropón-Piura 2021</p> <p>.</p> <p>2. Describir como el juego de roles como estrategia didáctica mejora</p>			<p><b>Observación Instrumento:</b></p> <p>Lista de cotejo</p>
--	--	--	---	--	--	---

	<p>en la dimensión solidaridad en niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2022?</p> <p>¿Cómo los juegos de roles como estrategia didáctica desarrollan las habilidades sociales en la dimensión asertividad en niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2022?</p>	<p>significativamente con el juego de roles en los niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022.</p> <p>La dimensión asertividad de las habilidades sociales se relaciona significativamente con el juego de roles en los niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022.</p>	<p>la solidaridad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1004, Lajos, Yamango, Morropón-Piura 2021.</p> <p>3. Explicar que los juegos de roles como estrategia didáctica desarrollan las habilidades sociales en la dimensión asertividad en niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón – Piura, 2022.</p>			
--	--	---	--	--	--	--

	<p>¿Cómo los juegos de roles como estrategia didáctica desarrollan las habilidades sociales en la dimensión integración en niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura, 2022?</p>	<p>La dimensión integración de las habilidades sociales se relaciona significativamente con el juego de roles en los niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón –Piura 2022.</p>	<p>4.Explicar que los juegos de roles como estrategia didáctica desarrollan las habilidades sociales en la dimensión integración en niños de la institución educativa inicial N°1004, de Lajos, Yamango, Morropón – Piura, 2022.</p>			
--	--	---	--	--	--	--

## Anexo 8: Informe de originalidad

srger

### INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

7%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PREMIERAS

1

[vriunap.pe](http://vriunap.pe)

Fuente de Internet

1%

2

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

3

[46.210.197.104.bc.googleusercontent.com](http://46.210.197.104.bc.googleusercontent.com)

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

1%

5

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

6

[repositorio.uct.edu.pe](http://repositorio.uct.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

7

[repositorio.ucv.edu.pe](http://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

Excluir citas  Activo

Excluir bibliografía  Activo

Excluir coincidencias < 1%