



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca
2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Chinchay Sarango, Rosa Isabel (orcid.org/0000-0003-1386-4054)

ASESORAS:

Dra. Cruz Montero, Juana María (orcid.org/0000-0002-7772-6681)

Mg. Amaya Cueva Mónica del Rosario (orcid.org/0000-0002-7576-5097)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA – PERÚ

2023

Dedicatoria

Con mucho cariño a mi hijo Joseph Alberto por ser mi mayor motivo de superación.

A mi familia por su apoyo constante.

A mis estudiantes razón de ser de mi trabajo de investigación.

Agradecimiento

Un agradecimiento profundo a nuestro Padre Celestial que guía mi camino.

A mis padres, hermanos por su ayuda incondicional.

A mis asesoras por sus orientaciones y valioso apoyo.

A los directores, docentes, estudiantes de escuelas rurales y demás personas que apoyaron e hicieron posible la investigación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, AMAYA CUEVA DE JURADO MONICA DEL ROSARIO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesores de Tesis titulada: "JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO MULTIGRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SAPILLICA- AYABACA 2023", cuyo autor es CHINCHAY SARANGO ROSA ISABEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

Hemos revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 01 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
AMAYA CUEVA DE JURADO MONICA DEL ROSARIO DNI: 17810952 ORCID: 0000-0002-7576-5097	Firmado electrónicamente por: ACUEVAMR el 01-08-2023 19:42:25
CRUZ MONTERO JUANA MARIA DNI: 07545873 ORCID: 0000-0002-7772-6681	Firmado electrónicamente por: JCRUZMON el 01-08-2023 22:01:40

Código documento Trilce: TRI - 0634712



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CHINCHAY SARANGO ROSA ISABEL estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO MULTIGRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SAPILLICA- AYABACA 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ROSA ISABEL CHINCHAY SARANGO DNI: 42329685 ORCID: 0000-0003-1386-4050	Firmado electrónicamente por: RCHINCHAYSA el 01- 08-2023 18:07:55

Código documento Trilce: TRI - 0634713

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LOS ASESORES	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis Población	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	32

VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	42
ANEXOS	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de población de estudiantes de una escuela multigrado de primaria de Sapillica, 2023.	16
Tabla 2 Distribución de la muestra de estudiantes de una escuela multigrado de primaria de Sapillica, 2023.....	17
Tabla 3 Habilidades sociales- Pre test y Post Test	21
Tabla 4 Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk.....	22
Tabla 5 Prueba de muestras relacionadas de Habilidades sociales.....	23
Tabla 6 Dimensión Asertividad de las Habilidades sociales- Pre test y Post Test....	24
Tabla 7 Prueba de muestras relacionadas de la dimensión asertividad	25
Tabla 8 Dimensión Comunicación de las Habilidades sociales- Pre test y Post Test26	
Tabla 9 Prueba de muestras relacionadas de la dimensión comunicación	27
Tabla 10 Dimensión Autoestima de las Habilidades sociales- Pre test y Post Test..	28
Tabla 11 Prueba de muestras relacionadas de la dimensión autoestima	29
Tabla 12 Dimensión Toma de decisiones de las Habilidades sociales- Pre test y Post Test.....	30
Tabla 13 Prueba de muestras relacionadas de la dimensión toma de decisiones....	31

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1</i> Esquema del Diseño	14
--	----

RESUMEN

El presente estudio se realizó con la finalidad de Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca 2023. La cual estuvo orientada a buscar el incremento de dichas habilidades a través de uso de los juegos de roles a través de la aplicación de un programa basado en estrategias de juego e interacción sustentado en las teorías conductista, de aprendizaje social de Bandura y la teoría vigotskyana, La investigación se desarrolló mediante un tipo de estudio aplicada, con enfoque cuantitativo de nivel explicativo, y con un diseño Experimental, de tipo pre experimental, longitudinal. La población y muestra estuvo conformada por 33 estudiantes. Para la recopilación de datos se utilizó como técnicas la observación y como instrumento una lista de cotejo con escala de Likert para la variable habilidades sociales. En cuanto a la variable independiente juego de roles se adaptó un programa de actividades de juego de roles de Cruz (2022) para estudiantes de primaria. Según los resultados adquiridos, existe un efecto positivo ($S_b < 0.05$) del programa juego de roles en las habilidades sociales y sus dimensiones asertividad, comunicación, autoestima y toma dedecisiones de los estudiantes. En síntesis, el programa juego de roles fortalece las habilidades sociales en los estudiantes, así como a cada uno de sus componentes: habilidades asertivas, de comunicación, autoestima y toma decisiones.

Palabras clave: Juego de roles, habilidades sociales, estudiantes, escuela multigrado de primaria.

ABSTRACT

The present study was carried out with the purpose of determining the effect of role-playing to strengthen social skills in students of the multigrade primary level of an educational institution in Sapollica-Ayabaca 2023. Which was oriented to seek the increase of these skills through the use of role plays through the application of a program based on game and interaction strategies based on behavioural theories, Bandura's social learning theories and the Vigotskyan theory. The research was developed through a type of applied study, with a quantitative approach. explanatory level, and with an Experimental design, pre-experimental, longitudinal. The population and sample consisted of 33 students. For the collection of data, observation was used as techniques and as an instrument a checklist with a Likert scale for the social skills variable. Regarding the independent variable of role-playing, a program of role-playing activities by Cruz (2022) for primary school students was adapted. According to the results obtained, there is a positive effect ($S_b < 0.05$) of the role-playing program on social skills and its dimensions of assertiveness, communication, self-esteem and decision-making of students. In summary, the role-playing program strengthens students' social skills, as well as each of its components: assertive, communication, self-esteem, and decision-making skills.

Keywords: Role play, social skills, students, multigrade primary school.

I.INTRODUCCIÓN

En el ámbito internacional, se ha observado en los últimos años que las habilidades sociales en los niños(as) tuvieron unas dificultades para desarrollarse como consecuencia del aislamiento social que se vivió por la pandemia COVID 19 (Aguerreveré et al, 2021).

En Latinoamérica se ha evidenciado un escaso desarrollo de habilidades sociales, pues esta deficiencia conlleva a que Chile genere en los estudiantes una postura agresora en ellos (Cid, 2018). Asimismo, en Costa Rica, se observó que el 39% presenta deficientes habilidades sociales, expresado en su escasa comunicación, baja autoestima y dificultad para relacionarse; pero a la vez, se vuelven agresores de sus compañeros utilizando medios virtuales [OMS], (2020).

Asimismo, después de la pandemia, se evidenciaron conductas disruptivas (43%), actitudes negativas (15%), lenguaje inadecuado (23%), lo cual ha generado la búsqueda de nuevos modelos educativos para utilizarlos como estrategias de enseñanza, siendo una de ellas la estrategia del juego de roles orientados a la generación de habilidades que promuevan la comunicación e interacción para un buen ambiente social en las aulas [UNESCO], (2022). Las escuelas vienen presentando problemas porque los docentes no utilizan métodos adecuados de enseñanza orientados al desarrollo de habilidades para desenvolverse en el ámbito social acorde con la necesidad específica y el contexto, lo cual dificulta que el estudiante se socialice y desarrolle sus habilidades sociales (Acevedo et al., 2021).

Por otro lado, en el ámbito nacional, las habilidades sociales en el estudiante son deficientes (52,7%), lo cual evidencia una escasa atención en las escuelas hacia las habilidades que permiten interrelacionarse con los demás y alcanzar conductas adecuadas (Esteves et al., 2020). En ese sentido, resulta importante la aplicación de la estrategia del juego de roles para estimular las habilidades sociales, teniendo en cuenta que el juego permite al estudiante comunicarse, contribuyendo a desarrollarse integralmente [MINEDU], (2019), pues a través de esta estrategia el estudiante

interactúa y colabora favoreciendo el desarrollo de las habilidades para desenvolverse en medios sociales y el aprender en forma significativa (Suárez et al., 2020), así como es una herramienta motivadora que permite maximizar la capacidad de cada estudiante (Pons y De Soto, 2020).

Finalmente, en el ámbito local, en una institución educativa del nivel primario multigrado de Ayabaca, se ha observado que las habilidades sociales en los estudiantes son deficientes, pues son muy callados, poco comunicativos con sus compañeros y docentes. Cuando establecen una conversación toleran muy pocas opiniones discrepantes, interrumpiendo al compañero que está hablando, se preocupan muy poco por los problemas de los demás. Por otro lado, evidencian no confiar en sus capacidades, son temerosos, inseguros, pues cuando se les plantea una tarea automáticamente manifiestan que la tarea está difícil. Asimismo, dudan mucho para tomar decisiones respecto a cómo realizar una tarea o realizar acciones personales o de grupo.

Por otro lado, la estrategia juego de roles no es utilizada en forma adecuada acorde con las reales necesidades de los estudiantes, ni se considera los materiales o recursos de la zona para una mejor identificación y entendimiento de lo que se pretende lograr mediante la comunicación e interacción entre ellos. En síntesis, dentro de las instituciones de la zona no se ha experimentado la aplicación de estrategias de juego de roles orientadas al fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes por lo que siendo una estrategia que promueve la comunicación e interacción, resulta importante realizar una intervención de este tipo. Frente a la problemática descrita se planteó el siguiente problema general que guio al desarrollo del estudio: ¿Cuál es el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica-Ayabaca 2023?

El estudio se justificó desde el punto de vista: a). Social, puesto que muestra relevancia la intervención en los estudiantes, ya que se utilizó un programa con estrategias de juego de roles orientado a fortalecer las habilidades sociales las mismas que son un

beneficio para la comunidad educativa. b). Teórico, porque aportó información relevante con la intervención utilizando estrategias de juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes, lo cual es importante considerando que dicha data no está disponible actualmente en la institución. c). Metodológica, porque la autora elaboró un instrumento para evaluar la variable habilidades sociales, la cual servirá de soporte para futuras investigaciones. Asimismo, se adaptó un Programa con estrategias de juego de roles que buscó fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes. d). Práctica, porque se estableció las sugerencias correspondientes a partir de la experiencia de la intervención con el propósito de contribuir a la solución de la problemática.

El objetivo general: Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca 2023. Los objetivos específicos son: a.- Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades de asertividad en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca 2023. b.- Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades de comunicación en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca 2023. c.- Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades de autoestima en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca 2023. d.- Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades de toma de decisiones en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca 2023.

La hipótesis general formulada: H0: El Juego de roles no fortalece las habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca 2023. H1: El Juego de roles fortalece las habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Respecto a los estudios previos que tiene relación con las variables de la investigación en los diferentes ámbitos con la finalidad de realizar la contrastación de los resultados que se obtuvieron en el estudio, se tienen los siguientes:

En el ámbito nacional, Estacio (2021) en su investigación determinar cómo influye el juego de roles en la expresión oral en niños(as). Concluyó que hay influencia del juego de roles en la forma de expresarse oralmente en los niños(as), pues la estrategia le brinda la posibilidad de comunicarse e interactuar constantemente con sus compañeros en forma de diversión, lo que conlleva a ejercitar su expresión oral al comunicarse con compañeros como parte de la estrategia, lo cual los hace sentir más seguros y con confianza de sí mismo.

Rosas (2021) desarrolló una investigación para analizar las habilidades sociales como instrumentos de evaluación. Concluyó que las escalas para evaluar las habilidades sociales son diversas, pero para una aplicación eficaz deben ser adaptadas a la realidad del contexto donde se aplicará al nivel o grado en que se encuentran los evaluados; por consiguiente, con el aporte de expertos se debe tener en cuenta a quienes y donde se aplicará la escala de medición.

Mendoza (2021) ejecutó un estudio para establecer cómo las habilidades sociales inciden en la expresión oral en niños(as). Concluyó que las habilidades sociales tienden a mejorar y fortalecer en forma significativa la expresión oral, lo cual significa que cuando se interactúa, la comunicación es más fluida que en condiciones normales por lo que necesariamente el estudiante se tiene que expresar oralmente para intercambiar opiniones con los demás compañeros y su entorno, de tal forma que existe correlación entre estas variables.

Del Castillo (2022) realizó una investigación para establecer cómo influye los juegos de roles en las habilidades sociales en estudiantes de primaria. Concluyó que los juegos de roles presentan un impacto positivo en las habilidades sociales, lo que implica que una intervención pedagógica con juego de roles tiende a mejorar las

habilidades para un mejor desenvolvimiento en cualquier contexto social. En ese sentido, se hace necesario que los docentes diseñen estrategias activas de juego acorde al contexto y al avance de los estudiantes respecto a sus habilidades sociales.

Fernández (2022) en su investigación relaciona los juegos de roles con la socialización de niños (as). Concluyó que el 67% de los estudiantes presenta un nivel bajo- regular en manejo de juego de roles y el 69% se encuentre en nivel Bajo- medio de socialización; asimismo, se comprobó que ambas variables están relacionadas con intensidad alta ($r= 0,960$). Es decir, cuando se aplica en forma eficaz el juego de roles se garantiza que se asociará a un incremento de socialización en los estudiantes.

En el ámbito internacional, Polo et al. (2018) en su investigación para experimentar la estrategia de juego de roles para fortalecer la convivencia en estudiantes. Concluyó que la utilización de la estrategia de roles resulta ser muy didáctica y productiva para los estudiantes, pues es divertida, motivadora, permite el desarrollo de nuevos pensamientos, tiende al mejoramiento de las aptitudes y responsabilidad en las tareas y actividades cotidianas. En otras palabras, contribuye a que los estudiantes sean más productivos y se desenvuelvan mejor dentro de la escuela u otro medio social.

Esteves et al. (2020) en su estudio para relacionar las habilidades sociales y la funcionalidad familiar en estudiantes. Concluyó que las habilidades sociales se encuentran en nivel bajo y este grupo de estudiantes también presenta problemas de disfuncionalidad familiar. Sus componentes como la asertividad es la que más desarrollan los estudiantes con nivel alto que contrasta con el componente comunicación que presenta un nivel bajo. Sin embargo, el componente autoestima y toma de decisiones presentan un desarrollo intermedio o regular.

Acosta et al. (2020) desarrolló una investigación para establecer el impacto de las habilidades sociales en la educación de los niños(as). Concluyó que las habilidades sociales favorecen positivamente el aprendizaje de los estudiantes, pues le permite desenvolverse con mayor facilidad durante las sesiones de aprendizaje porque es

comunicativo, participativo, seguro de sí mismo y toma decisiones acertadas para el desarrollo de tareas y cualquier actividad de índole personal.

Carrera y Cárdenas (2021) ejecutó una investigación para experimentar estrategias de juego de roles para promover hábitos por la lectura en estudiantes. Concluyó que la aplicación de la estrategia de juego de roles proporciona una mejor condición para aprender porque aporta un incremento de la significancia y participación de los estudiantes, convirtiéndose en los generadores de su aprendizaje individual y colaborador del aprendizaje de los integrantes de un equipo de estados, pues aprende en forma divertida y utilizando todos sus sentidos, dejando de ser repetitivos o memorísticos.

Gonzales (2022) en su estudio desarrollado para reflexionar en referencia a las aportaciones del juego de roles en el desarrollo psicológico infantil. Concluyó que la estrategia de juego de roles genera una interacción social que permite a los niños(as) a empezar con la construcción de sus saberes, comprender su contexto y aprender a relacionarse con sus compañeros; lo cual contribuye a un desarrollo global del aprendiz, pues ejercita la interrelación para la realización de una acción sujeto a reglas o normas, actúa más seguro y asume responsabilidades.

En cuanto a la teoría en que se sustentó la variable habilidades sociales, se fundamenta en la teoría del aprendizaje social de Bandura y la teoría conductista: la primera, impulsadora de que para el desarrollo de habilidades sociales el estudiante debe recibir una serie de reforzamientos en forma directa de su entorno social, así como a través de estimulación y práctica por imitación de situaciones y eventos vivenciados, de tal forma que retroalimente las habilidades positivas (Barbabosa, 2021). Basándose en esta teoría aparecen dos modelos que explican la habilidad social el modelo de déficit y de interferencia; el primero comprende cuando la persona presenta carencias en lo referente a conducta y habilidad que requiere un determinado evento social, como consecuencia de un deficiente reforzamiento o carencia de estímulos en el aprendizaje. El segundo comprende las personas que poseen habilidades, pero no saben usarlas de manera correcta por una diversidad de factores,

entre los que se encuentra el emocional y cognitivo; así mismo, intervienen otras variables como la ansiedad, depresión y otros que limitan el desenvolvimiento social (Rodríguez y Cantero, 2020).

La segunda, la teoría conductista, es la que brinda el soporte a los fundamentos del conductismo como corriente de la psicología, basándose en el reforzamiento de las conductas esperadas, considerando que pueden ser reforzadas en las escuelas (Sánchez, et al,2019). Es decir, está centrada en el análisis de los comportamientos con el propósito de que se diseñe estrategias específicas para modificar o rectificar las conductas no deseadas y por consiguiente, enseñar aprender conductas positivas a los estudiantes.

En lo referente a la conceptualización de la variable habilidades sociales se tiene a Esteves et al. (2020) las define como comportamientos particulares que los seres humanos ponen de manifiesto en sus relaciones de forma cotidiana, las cuales permiten desarrollar con habilidad tareas en equipo o trabajos de tipo personal. Es decir, facilitan que los estudiantes puedan socializarse.

Asimismo, Ramírez y Martínez (2020), consideran que son conductas asumidas por la persona de índole social beneficiadoras de las competencias sociales, facilitando la interrelación entre personas, lo cual incide en la regulación personal del comportamiento durante el aprendizaje, para actuar seguros y con confianza personal. En consecuencia, son habilidades que se ponen en práctica cuándo los estudiantes interactúan.

Por otro lado, Huamán et al. (2020) considera que son habilidades que permiten al individuo tener comunicación diversa e interrelacionarse con los demás. La diversidad de la comunicación incluye además del habla, las gesticulaciones, el lenguaje corporal, el tono de voz, apariencia personal, etc. En los primeros años comienza por la socialización.

Del mismo modo Prieto y Cols (2021) lo conciben como conductas que muestran las personas al relacionarse con los demás, en el contexto familiar y cualquier contexto

social en el que se desenvuelve, las mismas que pueden asimilarse, reproducirse y transmitirse.

Asimismo, Mendoza (2021) considera que tienen como propósito alcanzar una interacción efectiva fortaleciendo comportamientos positivos que conduzcan a promover y practicar una relación interpersonal eficaz que conlleva a valorarse y valorar a los demás, así como a la reflexión referente a la vinculación con los semejantes en eventos diversos de la vida diaria.

En síntesis, los programas de socialización contribuyen con el fomento de las habilidades sociales, pues permiten a los niños desarrollarse y desenvolverse exitosamente dentro de la escuela y la sociedad, sin importar condiciones de necesidades educativas especiales y realidades contextuales variadas (Rivera y Garay, 2022).

En lo referente a la evaluación de la variable habilidades sociales se ha considerado por dimensiones los elementos tomados por [MINSA], (como se citó en Ramos y Mamani, 2020), quienes mencionan 04: asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones:

La primera, hace referencia a un grupo de conductas de carácter verbal y no verbal que denotan un sentimiento, necesidad, opinión y preferencia, sin evidenciar estados ansiosos ni agresivos, pero son respetuosos con los demás. Es la manifestación clara y frontal en el momento adecuado de los pensamientos, sentimientos o creencias, respetando el yo y el de los demás (Estrada et al., 2020). Las conductas asertivas están relacionadas con la capacidad de solicitar un favor o pedido, cuando es necesario decir no, manifestar un sentimiento negativo o positivo, así como poder dar inicio, desarrollo y término a una conversación (Villarreal e Intrigado, 2017). Por otro lado, las personas asertivas se caracterizan por conocerse a sí mismo y tener conciencia de lo que está deseando y sintiendo. Acepta cuando resulta ganador o perdedor, logra sus metas y el éxito sin perder su dignidad y respeto, tiene manejo de sentimientos personales y de los demás, minimiza las ansiedades, afronta en forma

serena un fracaso, conflicto o éxito; a partir del conocimiento de sus debilidades, se empeña en el desarrollo de sus competencias, tiende a valorarse y valorar a los demás; se comunica con los demás sin intermediarios, con franqueza, con apertura y adecuadamente; asume la defensa de sus derechos sin menoscabar lo de los demás; decide quién será su amigo y quien no con firmeza (Gustavsen, 2017).

La segunda, se refiere a la acción de intercambiar ideas e información entre dos o más individuos con fines comunes teniendo como base un común sentimiento, conocimiento, interés y comprensión de información (Grandez, 2017). Los estudiantes que poseen facilidad para comunicarse, entregar y recepcionar información, lo cual facilita la socialización con su contexto; pero los que presentan dificultades para comunicarse se aíslan, se sienten frustrados, no valorados y presentan escasas posibilidades de integrarse a los equipos de trabajo (Jovarini et al., 2018). Además, en la escuela la comunicación es utilizada para establecer una relación, expresar una idea, necesidad o petición, sentimiento y deseo con el propósito de facilitar el trabajo cooperativo (Brandão et al., 2017).

La tercera, es entendida una asociación de sentimientos valorativos realizados por la persona de sí misma, de su forma de ser, de sus capacidades y características componentes de estilo personal. Los que poseen alta autoestima también poseen una alta valoración y respeto de sí mismo, interiormente se construye y reconstruye en función de lo que recibe del contexto donde se desenvuelve, hogar, escuela y sociedad (Ghodrati et al., 2016). Asimismo, los elementos más relevantes que se pueden evaluar es el conocimiento de sí mismo, desde una perspectiva física, emocional y habilidades que posee para pensar, sentir y actuar. Del mismo modo, comprende la acción de evaluarse así mismo donde valora la forma como está pensando, sintiendo y actuando. Además, se tiene como elemento el aceptarse así mismo, reconociendo las características positivas y negativas. Por último, se tiene a tener un concepto de sí mismo, a partir de lo cual puede sentirse orgulloso o avergonzado. (Díaz et al., 2020).

La cuarta, hace referencia a la capacidad para resolver una situación problemática, realizar un manejo constructivo de lo que decide, impulsar el bienestar y la actividad

positiva. Las decisiones se valoran según el impacto futuro, algunas serán de corto o largo plazo, resaltando el proyecto de vida (Hall y DiPerna, 2017). Es una destreza que tiene un impacto favorable en los estudiantes, pues fortalece su voluntad de actuar de inmediato, su habilidad de actuar bajo presión y riesgo, el trabajo productivo, así como evita situaciones adversas (Dollar et al., 2018).

En cuanto a la teoría en que se fundamentó la variable juego de roles se sustentó en la teoría del juego de Edouard Claparède y la teoría Vigotskyana. La primera, propone que la actividad basada en el juego tiene una relevante función que facilita en los estudiantes el desarrollo de su habilidad psicomotora, intelectual, social, afectiva y emocional (Cruz, 2019). La segunda, considera que la acción de jugar surge como algo necesario para la reproducción de los contactos sociales; en otras palabras, permite el fortalecimiento de las habilidades para desenvolverse en la sociedad, adquiriendo diversos roles en la que transforma lo imaginado en práctica real, pues la interacción de roles contribuye a que los estudiantes puedan desarrollar un pensamiento social (Veraksa y Sheridan, 2021).

Siguiendo los preceptos de la teoría del aprendizaje social, del juego y la Vigotskyana, se buscó adaptar un programa de juego de roles, el mismo que está compuesto de 12 sesiones, en las cuales se buscó abordar temáticas variadas que apunten al fortalecimiento de las distintas dimensiones de las habilidades sociales, además durante las sesiones de ejecución del mismo, se hizo uso de una gama de estrategias metodológicas innovadoras, que promovieron el trabajo en equipo contribuyendo al logro de los objetivos planteados.

En lo referente a la conceptualización de la variable juego de roles se tiene a Mora y Camacho (2019) quienes la consideran como acciones libres y espontáneas desarrolladas en tiempos y espacios diversos previamente determinados por reglamentos contextualizados y libremente aceptados por quienes participan, en el cual se pone de manifiesto la emoción y sentimiento en forma diversa a medida que se concientiza y asume varios roles cotidianos. Es decir, su desarrollo tiene ciertas reglas que son asumidos en plena libertad por los participantes en los diversos roles.

Asimismo, para Cobo (2019) lo considera como una estrategia orientada a que los estudiantes puedan asumir y representar roles en una situación contextual real, en el cual los participantes se ajustan a reglas, son libres en su actuación y toma de decisiones acorde con la interpretación de la creencia, aptitud y valor del personaje representado, para lo cual los guiones predeterminados son inexistentes a diferencia de una simulación o dramatización. Es decir, el participante actúa con naturalidad y libertad en el rol del personaje.

Asimismo, Herrera et al. (2020) señalan que se basa en la representación con espontaneidad e improvisación de situaciones cotidianas reales. Desde esta perspectiva, se entiende que son acciones realizadas de manera libre, sin ningún guion o libreto, sino que consisten en una representación natural de algún personaje de la vida cotidiana del contexto.

Por último, Martín (2020) lo concibe como un conjunto de estrategias desde la perspectiva didáctica que se utilizan para asumir comportamientos de acuerdo a un rol asignado en forma temporal y rotativa, lo cual le genera habilidades para desenvolverse en situaciones diversas. Es decir, el ente rector lo considera como una estrategia didáctica que los docentes deben utilizar para que los estudiantes sean más desenvueltos.

Con respecto a la evaluación de la variable juego de roles se consideró como dimensiones los componentes tomados por Nina (2017), quien hace uso de cuatro: motivación, preparación, dramatización y debate:

La primera, hace referencia al estímulo que incentiva a promover a los humanos al desarrollo de acciones en forma voluntaria, con interés y persistencia hasta lograr metas concretas, lo cual conlleva a sentirse satisfecho por necesidades o beneficios (Polo, 2019). La motivación puede ser interna que proviene del interior de cada persona, permanecen en el tiempo, antes de asumir cualquier rol; mientras que existen otros externos, los cuales dependen de los demás o contexto, son temporales; pueden combinarse, pero tiene que considerarse a la hora de impulsar una acción, pues hay

participantes que se estimulan altamente tan solo con saber que van a jugar, mientras otros les genera poco interés, por lo que debe utilizarse incentivos externos (Gamarra, 2020).

La segunda, hace referencia a las acciones preparativas del jugador acorde con visualización, sentimiento o comportamiento dentro del ambiente donde se desarrolla; son las acciones previas a una experiencia, como conocer funciones, pasos a seguir, establecimiento de formas de comportamiento en diversas situaciones que exige el rol, identificación de estilos, etc. (Gamarra, 2020).

La tercera, hace referencia a la generación en los estudiantes de destrezas para comunicarse, ser empáticos y desempeñar roles que sean promotores de un ambiente escolar positivo para el aprendizaje entre compañeros y docentes, por lo que debe hacer uso asertivo de estrategias potenciadoras para actuar en forma autónoma, seguros y con confianza en sí mismo (Rodríguez et al., 2020).

La cuarta, comprende la representación de los pasos secuenciales o procedimientos de comentario que permitirá a los participantes a expresarse en lo referente a la interpretación efectuada; incluye la implementación de un mecanismo para evaluar con parámetros que midan las diversas habilidades de los participantes (Vásquez, 2022).

III.METODOLOGÍA

3.1.Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

Cuantitativa, teniendo en cuenta lo que sostiene Arias et al. (2022) puesto que se obtuvieron datos cuantitativos al aplicar un cuestionario de habilidades sociales con escala Likert antes y después de la intervención, los cuales fueron registrados en una base de datos numéricos que fueron procesados, permitiendo identificar el impacto del programa de juego de roles en los estudiantes.

Aplicada o también llamada práctica, debido a que además de proporcionar información estadística referente a las variables de estudio, contribuyó a solucionar el problema con una intervención pedagógica (Leavy, 2022). Es decir, el estudio no solo aportó información de la situación actual, sino que contribuyó a solucionar el problema identificado mediante una intervención.

Nivel explicativo, porque buscó brindar una explicación clara sobre la influencia que ejerce la variable juego de roles en las habilidades sociales de los estudiantes, respondiendo a las causas y al efecto de la variable de estudio para transformar la realidad. (Arias y Covinos, 2020).

Diseño de investigación

El diseño es experimental, (Ochoa, 2019), porque se manipuló la variable independiente. Además, teniendo en cuenta que la ejecutora de la investigación realizó una intervención de juegos de roles, sin sujetos de control, orientada a mejorar habilidades sociales en los estudiantes y, en consecuencia, se alteró la realidad en los sujetos de estudio. De tipo pre experimental, Arias et al. (2022), porque se trabajó con un solo grupo de estudio a quienes se les aplicó un pre test y un post test. Del mismo modo, es longitudinal, considerando que en la investigación se realizó la medición con un pre test antes de la intervención y un post test después de la intervención, asimismo se buscó comparar los resultados

luego de la intervención con el programa (Arias y Covinos, 2020). El esquema del diseño fue el siguiente:

Figura 1

Esquema del Diseño

G: O1 - X - O2

Donde:

O1: Pre Test

X: Tratamiento

O2: Post Test

3.2. Variables y operacionalización

VI: Juego de roles

Definición conceptual: conjunto de estrategias desde la perspectiva didáctica que se utilizan para asumir comportamientos de acuerdo a un rol asignado en forma temporal y rotativa, lo cual le genera habilidades para desenvolverse en situaciones diversas (Martin, 2020).

Definición operacional: se midió mediante la aplicación de un conjunto de estrategias que constó de 4 dimensiones: motivación, preparación, dramatización y debate, que fueron aplicadas en sesiones de aprendizaje.

Indicadores:

Dimensión 1 Motivación: comprende el estímulo que incentiva a promover al desarrollo de acciones en forma voluntaria, con interés y persistencia hasta lograr metas concretas (Polo, 2019). Cuenta con dos indicadores, clima de confianza y examinar el problema. **Dimensión 2 Preparación:** acciones previas a una experiencia del jugador acorde con visualización, sentimiento o comportamiento

dentro del ambiente donde se desarrolla (Gamarra, 2020). Cuenta con tres indicadores, representación teatral, personificación y personalidad. **Dimensión 3 Dramatización:** generación en los estudiantes de destrezas para comunicarse, ser empáticos y desempeñar roles que sean promotores de un ambiente escolar positivo (Rodríguez et al., 2020). Cuenta con tres indicadores, asumir roles, interpretación y situación física. **Dimensión 4 Debate:** procedimientos que permitirá a los participantes a expresarse en lo referente a la interpretación efectuada; incluye un mecanismo para evaluar las habilidades de los participantes (Vásquez, 2022). Cuenta con cuatro indicadores, Integración de los elementos, facilitación del debate, exposición de actores y diálogo.

Escala de medición: PROGRAMA /SESIONES.

VD: Habilidades sociales

Definición conceptual: habilidades que permiten al individuo tener comunicación diversa e interrelacionarse con los demás. (Huamán et al., 2020).

Definición operacional: fue evaluado haciendo uso de un cuestionario como instrumento que presentó 4 dimensiones: asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones, las cuales contienen indicadores con 20 preguntas que fueron evaluadas según escala de Likert.

Indicadores:

Dimensión 1 Asertividad: grupo de conductas de carácter verbal y no verbal que denotan un sentimiento, necesidad, opinión y preferencia, sin evidenciar estados ansiosos ni agresivos, pero son respetuosos con los demás (Estrada et al., 2020). Cuenta con tres indicadores, expresividad, tolerancia y defiende derechos.

Dimensión 2 Comunicación: acción de intercambiar ideas e información entre dos o más individuos con fines comunes teniendo como base un común sentimiento, conocimiento, interés y comprensión de información (Grandez, 2017). Cuenta con tres indicadores, dialoga, mensaje claro y participación. **Dimensión 3**

Autoestima: asociación de sentimientos valorativos realizados por la persona de sí misma, de su forma de ser, de sus capacidades y características componentes de estilo personal (Ghodrati et al., 2016). Cuenta con cuatro indicadores, autovaloración, auto aceptación, autoconocimiento y auto concepto. **Dimensión 4 Toma de decisiones:** capacidad para resolver una situación problemática, realizar un manejo constructivo de lo que decide, impulsar el bienestar y la actividad positiva (Hall y DiPerna, 2017). Cuenta con tres indicadores, enfrenta dificultades, asume responsabilidad y decisiones colectivas.

Escala de medición:

Se categorizó como cuantitativa ordinal utilizando las categorías de valoración deficiente, regular y bueno.

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis Población

Representa a un grupo con características comunes, entre ellas se encuentran características de la variable objeto de intervención (Cash et al., 2022). La conformaron 33 estudiantes de una escuela multigrado de primaria de Sapillica, 2023.

Tabla 1

Distribución de población de estudiantes de una escuela multigrado de primaria de Sapillica, 2023.

Grado	Nº de estudiantes
1	3
2	4
3	2
4	4
5	10
6	10
Total	33

Nota: Registro de matrícula

Criterios de inclusión

Estudiantes que asisten regularmente a la escuela.

Estudiantes que voluntariamente estuvieron dispuestos a colaborar.

Criterios de exclusión

Estudiantes más del 30% de inasistencias a la escuela. Estudiantes no predispuestos a colaborar con la investigación.

Muestra

Estuvo integrada por 20 estudiantes que corresponden a los grados 5 y 6 de la población, tomando una muestra intencional, la cual fue seleccionada considerando que a criterio de la investigadora son los indicados para responder a una intervención y medición de la variable habilidades sociales (Bacon, 2020).

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudiantes de una escuela multigrado de primaria de Sapillica, 2023

Grado	N° de estudiantes
5	10
6	10
Total	20

Nota: Registro de matrícula

Muestreo

No probabilístico, porque los estudiantes no fueron elegidos al azar, la totalidad de estudiantes no pudieron ser elegidos directamente como sujetos de estudio, sino que fueron elegidos en forma intencional (Cabezas et al., 2018). En este sentido la muestra seleccionada para la ejecución del proyecto es intencionada.

Unidad de análisis

Estudiantes de nivel primaria del 5° y 6° grado comprendidos entre los 10 a 12 años de edad de una institución multigrado de Sapillica.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se utilizó para la obtención de datos de la variable dependiente fue la observación, la cual es una técnica que permite observar como la persona actúa y se comporta en referencia a una situación real (Arias, 2020).

El instrumento utilizado fue una lista de cotejo con escala de Likert, el mismo que contiene aspectos observables estructuras secuencialmente en forma coherente y pertinente acorde a lo que se pretende evaluar (Espinoza, 2019). La lista de cotejo de habilidades sociales elaborado por la autora, contiene 20 ítems distribuido en 4 dimensiones: asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones, cada uno con 5 ítems. La validez se realizó mediante juicio de expertos y su confiabilidad interna a través del método estadístico Alpha de Cronbach en el cual se obtuvo un puntaje general de 0.825; además en el análisis que se realizó pregunta por pregunta se obtuvieron puntajes mayores a 0,70 lo cual demostró que el instrumento es confiable.

En cuanto a la variable independiente juego de roles se adaptó un programa de actividades de juego de roles de Cruz (2022) para estudiantes de primaria, el mismo que estuvo basado en metodologías activas que permiten participar y colaborar; contiene 12 sesiones de aprendizaje estimuladoras del trabajo en equipo, el reconocimiento de las diversas formas de decidir cómo se piensa y actúa; así como fortaleciendo la comunicación como base para interrelaciones productivas.

3.5. Procedimientos

El primer paso fue explicar los instrumentos a utilizar en el proyecto de investigación al directivo de la escuela seleccionada con la finalidad de obtener el permiso respectivo y tomar los datos necesarios para realizar la investigación. El segundo paso fue la coordinación con el directivo de la institución seleccionada para validar los instrumentos, prueba piloto y la recolección de datos para llevar a cabo el programa. El tercer paso fue aplicar el pre test de habilidades sociales y registrar la información en una base de datos. El cuarto, fue aplicar el programa de juego de roles a los estudiantes de la muestra seleccionada. El quinto fue la aplicación del pos test a los estudiantes y registrar los datos en la base de datos construida. El sexto, fue el procesamiento de la información descriptiva e inferencial acorde con los objetivos planteados. El séptimo, corresponde a la contrastación de las hipótesis respectivas. Posteriormente se analizaron los resultados relacionándolos con los antecedentes y teorías consideradas.

3.6. Método de análisis de datos

Análisis descriptivo: se realizó la recopilación de los datos, posteriormente se ingresaron a un planillón en Excel, para luego ser trasladados al programa SPSS versión 25 y se obtuvieron los resultados a través de tablas y figuras que permitieron analizar e interpretar los resultados de la frecuencia de los datos mediante tablas de doble entrada para observar la relación de las variables.

Análisis inferencial: para la contratación hipótesis se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, considerando que se aplica a muestras conformadas por menos de 50 elementos muestrales (Flores y Flores, 2021), obteniéndose que los valores del Pre y Post Test tienen una distribución normal a partir de lo cual se seleccionó la prueba paramétrica de T Student para muestras relacionadas, con lo cual se comparó las medias de la variable antes y después de la intervención de un mismo grupo de trabajo (Galindo-Domínguez, 2020), con el propósito de contrastar las hipótesis respectivas.

3.7. Aspectos éticos

El siguiente proyecto no contiene información elaborada por otra persona a excepción de la que está debidamente referenciada de acuerdo a las normas internacionales de escritura APA vigentes. Asimismo, en el desarrollo del mismo se asumió el respeto de los procedimientos y el método científico, en la construcción de conceptos y teorías, adquisición, tratamiento y presentación de datos. De la misma manera se respetó también las normas, reglamentación interna de investigación de la UCV y los principios éticos de autonomía, dando la libertad para la participación voluntaria de los involucrados, no maleficencia pues la participación en la investigación no represento peligro alguno para los participantes, beneficencia, ya que los resultados fueron alcanzados a la institución al término de la ejecución de la investigación y justicia, pues se garantizó la confidencialidad de los datos y la información obtenida tras la aplicación del programa e instrumentos de recojo de datos. Además, estuvo garantizado el trato equitativo, con información amplia al estudiante sobre lo que se busca lograr.

IV. RESULTADOS

OG: Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica-Ayabaca 2023.

Tabla 3
Habilidades sociales- Pre test y Post Test

		Pre Test		Post Test	
		n	%	n	%
Niveles	Bueno	3	15.0	12	60.0
	Regular	12	60.0	7	35.0
	Deficiente	5	25.0	1	5.0
	Total	20	100.0	20	100.0
Media		41,65		48,05	

Nota: Lista de cotejo aplicado.

La Tabla 3 muestran que el nivel de las habilidades sociales antes y después de aplicar el programa Juego de roles ha pasado de una puntuación media de 41,65 a 48,05, lo cual plantea una diferencia significativa. Asimismo, el 25% en el pre test es nivel deficiente y en el post test se alcanza el nivel bueno de 60% lo cual demuestra mejoría.

Tabla 4*Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
PRE: Habilidades sociales	,949	20	,350
POST: Habilidades sociales	,918	20	,090

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

La Tabla 4 muestra la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de los datos de las variables habilidades sociales pre test y post test, las cuales muestran para ambas una Significancia bilateral (SB) < 0.05 lo que significa que ambas variables presentan una distribución normal.

Tabla 5*Prueba de muestras relacionadas de Habilidades sociales*

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
P ar 1	PRE: Habilidades sociales - POST: Habilidades sociales	-6,40000	5,25557	1,17518	-8,85968	-3,94032	-5,446	19	,000

Nota: Lista de cotejo aplicado.

En la Tabla 5 se comprobó que hay diferencias significativas entre el Pre y Post Test, puesto que la (Sb) es $0.000 < 0,05$, lo que se acepta que el programa juego de roles fortalece las habilidades sociales en los estudiantes.

OE 1: Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades de asertividad en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica-Ayabaca 2023.

Tabla 6

Dimensión Asertividad de las Habilidades sociales- Pre test y Post Test

		Pre Test		Post Test	
		n	%	n	%
Niveles	Bueno	4	20.0	12	60.0
	Regular	13	65.0	7	35.0
	Deficiente	3	15.0	1	5.0
	Total	20	100.0	20	100.0
Media		11,10		12,35	

Nota: Lista de cotejo aplicado.

La Tabla 6 muestran que el nivel de la dimensión asertividad antes y después de aplicar el programa Juego de roles ha pasado de una puntuación media de 11,1 a 12,35, lo cual plantea una diferencia significativa. Asimismo, el 15% en el pre test es nivel deficiente y en el post test se alcanza el nivel bueno de 60% lo cual demuestra mejoría.

Tabla 7*Prueba de muestras relacionadas de la dimensión asertividad*

Par	Asertividad (Pre) – Asertividad (Post)	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1		1,25000	1,51744	,33931	1,96018	-,53982	3,684	19	,002

Nota: Lista de cotejo aplicado.

En la Tabla 7 se comprobó que hay diferencias significativas entre el Pre y Post Test, puesto que la S_b es $0.002 < 0,05$, lo que se acepta que el programa juego de roles fortalece las habilidades de asertividad en los estudiantes.

OE 2: Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades de comunicación en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca 2023.

Tabla 8

Dimensión Comunicación de las Habilidades sociales- Pre test y Post Test

		Pre Test		Post Test	
		n	%	n	%
Niveles	Bueno	3	15.0	11	55.0
	Regular	11	55.0	6	30.0
	Deficiente	6	30.0	3	15.0
	Total	20	100.0	20	100.0
Media		10,25		12,15	

Nota: Lista de cotejo aplicado.

La Tabla 8 muestran que el nivel de la dimensión comunicación antes y después de aplicar el programa Juego de roles ha pasado de una puntuación media de 10,25 a 12,15, lo cual plantea una diferencia significativa. Asimismo, el 30% en el pre test es nivel deficiente y en el post test se alcanza el nivel bueno de 55% lo cual demuestra mejoría.

Tabla 9*Prueba de muestras relacionadas de la dimensión comunicación*

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
P	Comunicación								
ar	(Pre) –								
1	Comunicación (Post)	-1,90000	2,04939	,45826	2,85914	-,94086	-4,146	19	,001

Nota: Lista de cotejo aplicado.

En la Tabla 9 se comprobó que hay diferencias significativas entre el Pre y Post Test puesto que la S_b es $0.001 < 0,05$, por lo que se acepta que el programa juego de roles fortalece las habilidades de comunicación en los estudiantes.

OE 3: Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades de autoestima en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca 2023.

Tabla 10

Dimensión Autoestima de las Habilidades sociales- Pre test y Post Test

		Pre Test		Post Test	
		n	%	n	%
Niveles	Bueno	3	15.0	10	50.0
	Regular	10	50.0	7	35.0
	Deficiente	7	35.0	3	15.0
	Total	20	100.0	20	100.0
Media		10,20		11,80	

Nota: Lista de cotejo aplicado.

La Tabla 10 muestran que el nivel de la dimensión Autoestima antes y después de aplicar el programa Juego de roles ha pasado de una puntuación de 10,20 en el test inicial a una puntuación de 11,80 en el test final, lo cual plantea una diferencia significativa. Asimismo, el 35% en el pre test es nivel deficiente y en el post test se alcanza el nivel bueno de 50% lo cual demuestra mejoría.

Tabla 11*Prueba de muestras relacionadas de la dimensión autoestima*

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
						Inferior	Superior		
Par 1	Autoestima (Pre)- Autoestima (Post)	-1,60000	2,62378	,58669	-2,82797	-,37203	-2,727	19	,013

Nota: Lista de cotejo aplicado.

En la Tabla 11 se comprobó que hay diferencias significativas entre el Pre y Post Test puesto que la S_b es $0.013 < 0,05$, por lo que se acepta que el programa juego de roles fortalece las habilidades de autoestima en los estudiantes.

OE 4: Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades de toma de decisiones en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca 2023.

Tabla 12

Dimensión Toma de decisiones de las Habilidades sociales- Pre test y Post Test

		Pre Test		Post Test	
		n	%	n	%
Niveles	Bueno	2	10.0	9	45.0
	Regular	12	60.0	8	40.0
	Deficiente	6	30.0	3	15.0
	Total	20	100.0	20	100.0
Media		10,10		11,75	

Nota: Lista de cotejo aplicado.

La Tabla 12 muestra que el nivel de la dimensión Toma de decisiones antes y después de aplicar el programa Juego de roles ha pasado de una puntuación media de 10,10 a 11,75, lo cual plantea una diferencia significativa. Asimismo, el 30% en el pre test es nivel deficiente y en el post test se alcanza el nivel bueno de 45% lo cual demuestra mejoría.

Tabla 13*Prueba de muestras relacionadas de la dimensión toma de decisiones*

Par		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
1	Toma de decisiones (Pre) - Toma de decisiones (Post)	-1,65000	2,30046	,51440	-2,72665	-,57335	3,208	19	,005

Nota: Lista de cotejo aplicado

En la Tabla 13 se comprobó que hay diferencias significativas entre el Pre y Post Test puesto que la S_b es $0.005 < 0,05$, por lo que se acepta que el programa juego de roles fortalece las habilidades de toma de decisiones en los estudiantes.

V. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general, determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades sociales, al aplicar el programa Juego de roles ha pasado de una puntuación media de 41,65 a 48,05, apreciándose una diferencia positiva significativa. Asimismo, en el nivel deficiente resalta el pre test con el 25% y en el nivel bueno resalta el post test con el 60%, lo cual demuestra mejoría. A nivel inferencial, se observa una $S_b < 0,05$, por tanto, se acepta que el programa juego de roles fortalece las habilidades sociales en los estudiantes. De acuerdo a lo descrito, cuando se aplican estrategias de juego de roles se genera habilidades positivas en los estudiantes y contribuye a fortalecer las habilidades sociales, las mismas que le permiten desenvolverse de manera autónoma, mejorar el modo de comunicación que sostiene con sus compañeros, a la vez que fortalece su autoestima la cual se ve reflejado en su actuar de manera asertiva y tomando decisiones con seguridad en si mismos durante las distintas actividades; sin embargo, cuando no se aplican estrategias promotoras de habilidades se tendrá dificultades para lograr fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes.

Tomando lo que sostiene Martin (2019) el conjunto de estrategias desde la perspectiva didáctica que se utilizan para asumir comportamientos de acuerdo a un rol asignado en forma temporal y rotativa, lo cual le genera habilidades para desenvolverse en situaciones diversas tienen un efecto positivo en las habilidades que permiten al individuo tener comunicación diversa e interrelacionarse con los demás (Huamán et al., 2020). Es decir, el programa Juego de roles tiene un efecto positivo en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes lo que implica que las acciones realizadas de manera libre, sin ningún guion o libreto, sino a manera de una representación natural de algún personaje de la vida cotidiana del contexto, repercute de manera positiva en las habilidades sociales de los niños. Lo cual les permiten a los escolares socializarse y, por ende, desarrollar con habilidad tareas en equipo o trabajos de tipo personal, lo cual resulta importante para el logro de aprendizajes.

Los resultados descritos se relacionan con los encontrados por Del Castillo (2022) quien concluyó que los juegos de roles presentan un impacto positivo en las habilidades sociales, lo que implica que una intervención pedagógica con juego de roles tiende a mejorar las habilidades para un mejor desenvolvimiento en cualquier contexto social. En ese sentido, teniendo en cuenta el aporte del autor antes mencionado se puede afirmar que es necesario incentivar a que los docentes diseñen estrategias activas de juego acorde al contexto y al avance de los estudiantes las mismas que le permitan al educando interactuar entre sus pares a la vez fortalecen su desarrollo personal, acrecentando las habilidades sociales que poseen, las cuales le garantizan en un futuro entablar relaciones interpersonales sanas y construir una serie de conductas positivas que beneficien a la sociedad en la que se desenvuelve. Asimismo, Fernández (2022) concluyó que el 67% de los estudiantes presenta un nivel bajo-regular en manejo de juego de roles y el 69% se encuentre en nivel Bajo-medio de socialización; asimismo, se comprobó que ambas variables están relacionadas con intensidad alta ($r= 0,960$). Es decir, cuando se aplica en forma eficaz el juego de roles se garantiza que se asociará a un incremento de socialización en los estudiantes. Considerando la relación que existe entre las variables estudiadas por el autor y los resultados obtenidos en la investigación, se sostiene que además de la socialización también se fortalecen la asertividad, la autoestima, la comunicación y la toma de decisiones a través de la utilización de los juegos de roles, lo cual resulta relevante puesto que se ha contribuido a mejorar aspectos de la personalidad del estudiante, los mismos que será de beneficio para el logro de aprendizajes significativos.

Respecto al objetivo específico 1, determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades de asertividad, al aplicar el programa Juego de roles ha pasado de una puntuación media de 11,1 a 12,35, apreciándose una diferencia positiva significativa. Asimismo, en el nivel deficiente resalta el pre test con el 15% y en el nivel bueno destaca el post test con el 60%, lo cual demuestra mejoría. Del mismo modo, se observa una $S_b < 0,05$, por tanto, se acepta que el programa juego de roles fortalece las habilidades de asertividad en los estudiantes. De acuerdo a lo descrito, cuando se aplican estrategias de juego de roles genera habilidades positivas en los estudiantes

y en consecuencia contribuyen a fortalecer las habilidades de asertividad, lo cual le permitió al estudiante adquirir conductas y comportamientos que lo ayudan a expresar lo que siente y piensa sin lastimar a los demás ; sin embargo, cuando no se aplican estrategias innovadoras promotoras de acciones libres y espontáneas dificulta el desarrollo de las habilidades de asertividad que se espera de los estudiantes.

Tomando lo que sostiene Herrera et al. (2020) la representación con espontaneidad e improvisación de situaciones cotidianas reales; es decir las acciones realizadas de manera libre, sin ningún guion o libreto, como una representación natural de algún personaje de la vida cotidiana del contexto tienen un efecto positivo en grupo de conductas de carácter verbal y no verbal que denotan un sentimiento, necesidad, opinión y preferencia, sin evidenciar estados ansiosos ni agresivos, pero son respetuosos con los demás (Estrada et al., 2020). Es decir, el programa Juego de roles tiene un efecto positivo en el fortalecimiento de las habilidades de asertividad, manifestada mediante la expresividad de los estudiantes de lo que piensa y siente, en su tolerancia para escuchar a los demás a pesar de no estar de acuerdo; así como cuando asume la defensa de sus derechos y de su equipo de trabajo; lo cual evidencia un desarrollo de su asertividad y el beneficio que esta representa para el aprendizaje.

Los resultados descritos se relacionan con los encontrados por Esteves et al. (2020) quien concluyó que las habilidades sociales se encuentran en nivel bajo y este grupo de estudiantes también presenta problemas de disfuncionalidad familiar. Sus componentes como el asertividad es la que más desarrollan los estudiantes con nivel alto que contrasta con el componente comunicación que presenta un nivel bajo. Sin embargo, el componente autoestima y toma de decisiones presentan un desarrollo intermedio o regular. Asimismo, Carrera y Cárdenas (2021). Concluyó que la aplicación de la estrategia de juego de roles proporciona una mejor condición para aprender porque aporta un incremento de la significancia y participación de los estudiantes, convirtiéndose en los generadores de su aprendizaje individual y colaborador del aprendizaje de los integrantes de un equipo de estados, pues aprende en forma divertida y utilizando todos sus sentidos, dejando de ser repetitivos o memorísticos. En

contraste con los antecedentes y los resultados obtenidos se resalta la importancia que tiene el estudio al haber contribuido de alguna manera con el fortalecimiento de la asertividad y por ende la cimentación de una de las características del perfil del estudiante que se desea en la sociedad y el mundo globalizado.

Respecto al objetivo específico 2, determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades de comunicación, al aplicar el programa Juego de roles ha pasado de una puntuación media de 10,25 a 12,15, lo cual indica una diferencia positiva significativa. Asimismo, en el nivel deficiente resalta el pre test con el 30% y en el nivel bueno sobresale el post test con el 55% lo cual demuestra mejoría. Desde la perspectiva inferencial, se observa una $S_b < 0,05$, por tanto, se acepta que el programa juego de roles fortalece las habilidades de comunicación en los estudiantes. En consecuencia, cuando se aplican estrategias de juego de roles se genera habilidades positivas en los estudiantes, contribuyen a fortalecer las habilidades de comunicación; sin embargo, cuando no se promueve la libre y natural actuación en los estudiantes se dificulta lograr fortalecer las habilidades de comunicación.

Tomando lo que sostiene Mora y Camacho (2019) las acciones libres y espontáneas desarrolladas en tiempos y espacios diversos previamente determinados por reglamentos contextualizados y libremente aceptados por quienes participan, poniéndose de manifiesto la emoción y sentimiento en forma diversa a medida que se concientiza y asume varios roles tiene un efecto positivo en la acción de intercambiar ideas e información entre dos o más individuos con fines comunes teniendo como base un común sentimiento, conocimiento, interés y comprensión de información (Grandez, 2017). Es decir, el programa juego de roles tiene un efecto positivo en el fortalecimiento de las habilidades de comunicación en los estudiantes, lo que implica que sean más dialogantes con sus compañeros, exprese mensajes claros y participe activamente en las actividades de aprendizaje. Lo cual, evidencia la importancia que tiene el desarrollo de las habilidades de comunicación para que el estudiante pueda desenvolverse mejor dentro del aula y pueda interrelacionar mejor con los demás.

Los resultados descritos se relacionan con los encontrados por Estacio (2021) quien concluyó que hay influencia del juego de roles en la forma de expresarse oralmente en los niños(as), pues la estrategia le brinda la posibilidad de comunicarse e interactuar constantemente con sus compañeros en forma de diversión, lo que conlleva a ejercitar su expresión oral al comunicarse con compañeros como parte de la estrategia, lo cual los hace sentir más seguros y con confianza de sí mismo. Asimismo, Mendoza (2021) concluyó que las habilidades sociales tienden a mejorar y fortalecer en forma significativa la expresión oral, lo cual significa que cuando se interactúa, la comunicación es más fluida que en condiciones normales por lo que necesariamente el estudiante se tiene que expresar oralmente para intercambiar opiniones con los demás compañeros, de tal forma que existe correlación entre estas variables. Considerando la importancia que tiene la comunicación y más aún cuando se arrastran las secuelas del aislamiento social vivido, resulta relevante la contribución al fortalecimiento de la misma, a través de una gama de estrategias que ayudaron a moldear conductas favorables mediante la interacción y el juego.

Respecto al objetivo específico 3, determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades de autoestima, al aplicar el programa Juego de roles ha pasado de una puntuación media de 10,20 a 11,80, lo cual indica una diferencia positiva significativa. Asimismo, en el nivel deficiente resalta el pre test con el 35% y en el nivel bueno resalta el post test con el 50%, lo cual evidencia mejoría. De la misma forma se observa una $S_b < 0,05$, por tanto, se acepta que el programa juego de roles fortalece las habilidades de autoestima en los estudiantes. En consecuencia, cuando se aplican estrategias de juego de roles se genera habilidades positivas en los estudiantes, lo cual contribuye a fortalecer las habilidades de autoestima; sin embargo, cuando no se promueve conductas sociales se presenta dificultades para lograr fortalecer las habilidades de autoestima.

Considerando lo manifestado por Martín (2019), el conjunto de estrategias desde la perspectiva didáctica que se utilizan para asumir comportamientos de acuerdo a un rol asignado en forma temporal y rotativa, lo cual le genera habilidades para

desenvolverse en situaciones diversas presenta un efecto positivo en la asociación de sentimientos valorativos realizados por la persona de sí misma, de su forma de ser, de sus capacidades y características componentes de estilo personal (Ghodрати et al., 2016). Es decir, el programa juego de roles contribuye al fortalecimiento de las habilidades de autoestima en los estudiantes, lo que implica que tengan una mejor valoración de sí mismo, se acepten tal como son, se conocen a sí mismo y tienen un concepto favorable de sí mismo. Por consiguiente, el desarrollo de la autoestima resulta fundamental para que el estudiante se desenvuelva dentro y fuera del aula de manera segura y con confianza de sí mismo.

Los resultados descritos se relacionan con los encontrados por Polo et al. (2018) quien concluyó que la utilización de la estrategia de roles resulta ser muy didáctica y productiva para los estudiantes, pues es divertida, motivadora, permite el desarrollo de nuevos pensamientos, tiende al mejoramiento de las aptitudes y responsabilidad en las tareas y actividades cotidianas. En otras palabras, contribuye a que los estudiantes sean más productivos y se desenvuelvan mejor dentro de la escuela u otro medio social. Asimismo, Gonzales (2022) concluyó que la estrategia de juego de roles genera una interacción social que permite a los niños(as) a empezar con la construcción de sus saberes, comprender su contexto y aprender a relacionarse con sus compañeros; lo cual contribuye a un desarrollo global del aprendiz, pues ejercita la interrelación sujeta a reglas o normas, actúa más seguro y asume responsabilidades. Por consiguiente se acepta que el autoestima es una de las dimensiones básicas que influye en la interrelación con los demás, pues en la medida en que se valora la persona se le facilitará entablar relaciones saludables con su entorno social.

Respecto al objetivo específico 4, determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades de toma de decisiones, al aplicar el programa Juego de roles ha pasado de una puntuación media de 10,10 a 11,75, lo cual muestra una diferencia positiva significativa. Asimismo, en el nivel deficiente resalta el pre test, con el 30%, en el nivel bueno resalta es post test con el 45%, lo cual demuestra mejoría. Desde la perspectiva inferencial se observa una $S_b < 0,05$, por tanto, se acepta que el programa

juego de roles fortalece las habilidades de toma de decisiones en los estudiantes. En consecuencia, cuando se aplican estrategias de juego de roles genera habilidades positivas se contribuye a fortalecer las habilidades de toma de decisiones; sin embargo, cuando no se promueve la interacción efectiva se dificulta lograr fortalecer las habilidades de toma de decisiones en los estudiantes.

Tomando en cuenta lo que sostiene Cobo (2019), la estrategia orientada a que los estudiantes puedan asumir y representar roles en una situación contextual real, ajustados a reglas, libres en su actuación y toma de decisiones acorde con la interpretación de la creencia, aptitud y valor del personaje representado tiene un efecto positivo en la capacidad para resolver una situación problemática, realizar un manejo constructivo de lo que decide, impulsar el bienestar y la actividad positiva (Hall y DiPerna, 2017). Es decir, el programa juego de roles tiene un efecto positivo en el fortalecimiento de las habilidades de toma de decisiones en los estudiantes; lo que implica que enfrente dificultades en forma decidida, asuma responsabilidades y tome decisiones en equipo. Por consiguiente, resulta relevante desarrollar las habilidades de toma de decisiones en los estudiantes para que tomen decisiones en forma individual o en equipo y asuma responsabilidad de sus consecuencias.

Los resultados descritos se relacionan con los encontrados por Acosta et al. (2020) quien concluyó que las habilidades sociales favorecen positivamente el aprendizaje de los estudiantes, pues le permite desenvolverse con mayor facilidad durante las sesiones de aprendizaje porque es comunicativo, participativo, seguro de sí mismo y toma decisiones acertadas para el desarrollo de tareas y cualquier actividad de índole personal. Por lo dicho anteriormente se acepta que la toma de decisiones además de ser de beneficio en el ámbito educativo, constituyen uno de los pilares fundamentales de futuros ciudadanos capaces de actuar de acorde a sus ideales.

En síntesis, la aplicación del programa juego de roles fortalece las habilidades sociales, así como a cada uno de sus componentes: habilidades asertivas, de comunicación, autoestima y toma decisiones por lo que se acepta las hipótesis alternas planteadas. Es decir, como investigador se afirma que el programa de juego de roles

aplicado resulta importante y su principal fortaleza es que permitió que los estudiantes asuman comportamientos orientados a mejorar la interacción social en el aula, del mismo modo logre modificar conductas que interfieren con el desarrollo de sus habilidades sociales, lo cual es un aporte para la psicología educativa, además contribuye con las innovaciones pedagógicas, teniendo en cuenta que contiene estrategias que fueron diseñadas acorde a las necesidades del entorno y bajo la perspectiva de las teorías conductista, del aprendizaje social y del juego, en consecuencia, es una experiencia valiosa en la medida que comprobó que la acción de jugar es algo necesario para la reproducción de los contactos sociales, tal como lo sostiene Vigotsky. Sin embargo, se presentaron algunas dificultades que en cuanto a la conectividad a internet variable en la zona de aplicación, pero esta falencia o debilidad fue superado tomando las precauciones en cuanto al diseño y aplicación del material programa.

VI. CONCLUSIONES

1. El programa juego de roles fortalece las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario con una Sb 0.000. Eso indica que el programa contribuye a mejorar las habilidades que permiten al estudiante tener comunicación diversa e interrelacionarse con los demás
2. El programa juego de roles fortalece las habilidades de asertividad en los estudiantes del nivel primario con una Sb. 0.002. Eso indica que el programa contribuye a que los estudiantes sean más expresivos, tolerantes y asuman la defensa de sus derechos.
3. El programa juego de roles fortalece las habilidades de comunicación en los estudiantes del nivel primario con una Sb. 0.001. Eso implica que el programa contribuya a que los estudiantes sean más dialogantes con sus compañeros, expresen mensajes claros y participen activamente en las actividades de aprendizaje.
4. El programa juego de roles fortalece las habilidades de autoestima en los estudiantes del nivel primario con una Sb. 0.013. Eso indica que el programa contribuye que los estudiantes tengan una mejor valoración de sí mismo, se acepten tal como son, se conozcan mejor y tengan un concepto favorable de sí mismo.
5. El programa juego de roles fortalece las habilidades de toma de decisiones en los estudiantes del nivel primario con una Sb. 0.005. Eso indica que el programa contribuye a que el estudiante sea más comunicativo, participativo, seguro de sí mismo y toma decisiones acertadas.

VII. RECOMENDACIONES

A los directivos y docentes de las escuelas multigrado de primaria de Sapolilca:

1. Incorporar en el PAT la incorporación del programa de juego de roles en los diferentes grados del nivel primario con el propósito de mejorar las habilidades sociales en los estudiantes.
2. Planificar e implementar talleres de capacitación para los docentes en la estrategia juego de roles con el propósito de fortalecer en los estudiantes las habilidades sociales y sus componentes.
3. Incorporar estrategias de juego de roles en sus actividades pedagógicas orientadas a fortalecer las habilidades de comunicación en los estudiantes con el propósito que sean más participativos.
4. Incorporar estrategias de juego de roles en sus actividades pedagógicas orientadas a que los estudiantes desarrollen un mejor nivel de autoestima personal.
5. Incorporar estrategias de juego de roles orientadas a que los estudiantes aprendan a tomar decisiones acertadas y oportunas.

REFERENCIAS

- Acevedo, V., Gutiérrez, J., Huneeus, M. y Puga, M. (2021). Recess at home: Learn how to live with others through play. *Revista Sintética*, 57. <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n57/2007-7033-sine-57-e1273.pdf>
- Acosta, D., Hernández, P. y Onofre, V. (2020). Habilidades sociales y su impacto en la educación del individuo. *Revista de investigación e innovación*, 5. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/download/1132/820/>
- Aguerreveré, G., Amaral, N., Bentata, C. y Rucci, G. (16 de Abril de 2020). *Frente a COVID-19, desarrollar nuevas habilidades es más importante que nunca*. <https://blogs.iadb.org/trabajo/es/frente-a-covid-19-desarrollar-nuevashabilidades-es-mas-importante-que-nunca/>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica* (1ra ed.). Enfoques consulting: Perú.
- Arias, J. y Covinos, M. (2020). *Metodología y diseño de investigación* (1ra ed.). Enfoques Consulting. Perú.
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T. y Vásquez, M. (2022). *Metodología de la investigación: El método ARIAS para realizar un proyecto de tesis*. 1° edición. Perú: Editado por Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. http://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/3109/1/2022_Metodologia_de_la_investigacion_El_metodo_%20ARIAS.pdf
- Arredondo, E., Gómez, R., Lalama, R. y Chóez, L. (2020). Investigación científica y estadística para el análisis de datos. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. 1(22). <http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>
- Bacon, J. (2020). *Introduction to Quantitative Research Methods*. Hong Kong: University of Hong Kong. doi:ISBN: 978-988-12813-0-2
- Barbabosa, R. (2021). La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura. *Artículo Boletín*. https://www.researchgate.net/publication/353391164_La_Teoria_del_Aprendizaje_Social_de_Albert_Bandura

- Brandão, A., Bolsoni, A. y Loureiro, S. (2017). The Predictors of Graduation: Social Skills, Mental Health, Academic Characteristics1. *Paidéia (Ribeirão Preto)* 27, 117-125.
<https://www.scielo.br/j/paideia/a/Ws6TFHwGphs37bwT6kRkfS/?format=pdf&lang=en>
- Cabezas, E., Andrade, D., y Torres, J. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica* (1ra ed.). Universidad de las Fuerzas Armadas.
- Carrera, R., y Cárdenas, N. (2021). Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, VI(4). DOI: <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1501>
- Cash, P. Isaksson, O., Maier, A. y Summers, J. (2022). Sampling in design research: Eight key considerations. *Design Studies*, 78.
<https://doi.org/10.1016/j.destud.2021.101077>
- Cid, H. (2018). *Agresión y violencia en la escuela*. Magisterio
- Cobo, S. (2019). *Juego de roles*. Perú: Instituto de Docencia Universitaria.
<http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170376>
- Cruz, L. (2019). *El juego en la creatividad del niño*. [Tesis grado, Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1037>
- Del Castillo, E. (2022). *Juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021*. [Tesis Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Archivo digital.
- Díaz, S., Apolo, G. y Pesántez, K. (2020). Habilidades sociales y rendimiento académico en adolescentes de secundaria. *Horizontes*, 4(15).
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i15.114>
- Dollar, J., Perry, N., Calkins, S., Keane, S. y Shanahan, L. (2018). Temperamental anger and positive reactivity and the development of social skills: Implications for academic competence during preadolescence. *Early education and development*, 29(5), 747-761.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10409289.2017.1409606>

- Espinoza, E. (2019). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa, segunda parte. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 15(69).
- Estacio, J. (2021). Juego de roles en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del Centro de Educación Especial Niño Jesús de Praga, Huánuco-2019. *HOLOPRAXIS Ciencia, Tecnología e Innovación*. 5(2). <https://orcid.org/0000-00017842-9462>
- Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C. y Yapuchura, C. (2020). Habilidades sociales en adolescentes y funcionalidad familiar. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 11(1), 16–27. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C. y Yapuchura, C. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción*, 11(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C. y Yapuchura, C. (2020). Habilidades sociales en adolescentes y funcionalidad familiar. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 11(1), 16–27. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2219-71682020000100016&script=sci_arttext&tlng=pt#B12
- Estrada, E., Mamani, H. y Gallegos, N. (2020). Estrategias psicoeducativas para el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de educación secundaria. *Revista San Gregorio*, (39), 116-129. <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i39.1374>
- Fernández, B. (2022). *Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una institución educativa pública, Mórrope*. [Tesis Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93561/Fernandez_PBF-SD.pdf?sequence=1
- Flores, C. y Flores, K. (2021). Pruebas para comprobar la normalidad de datos en procesos productivos: Anderson-Darling, Ryan-Joiner, Shapiro-Wilk Y

- Kolmogórov-Smirnov. Societas. *Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas*. 23(2). <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/341/3412237018/index.html>
- Galindo, H. (2020). Estadística para no estadísticos. Una guía básica sobre la metodología cuantitativa de trabajos académicos. Primera edición. Editorial área de innovación y desarrollo, S.L. [DOI: https://doi.org/10.17993/EcoOrgyCso.2020.59](https://doi.org/10.17993/EcoOrgyCso.2020.59)
- Gamarra, R. (2020). *Estado de arte: Juego como factor de aprendizaje en niños y niñas de II CICLO de educación inicial*. [Tesis maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Archivo digital. <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/9267>
- Ghodrati, F., Tavakoli, P., Heydari, M. y Akbarzadeh, N. (2016). Investigating the relationship between self-esteem, assertiveness and academic achievement in female high school students. *Health Science Journal*, 10(4), 1-5. https://www.researchgate.net/publication/303408330_Investigation_on_Effects_of_Self-Esteem_on_High_School_Students'_Academic_Achievement
- Gonzales, C. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, LII(1), pp. 299-320. DOI: <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>
- Grandez C. (2017). *Habilidades sociales y Rendimiento Académico de los Estudiantes de Enfermería, Universidad Nacional "Toribio Rodríguez de Mendoza", Chachapoyas, Amazonas – 2016*. [Tesis de Bachiller, Universidad José Carlos Mariátegui]. Archivo digital. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1306>
- Gustavsen, A. (2017). Longitudinal relationship between social skills and academic achievement in a gender perspective. *Cogent education*, 4(1), 1411035. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/2331186X.2017.1411035>
- Hall, G. y DiPerna, J. (2017). Childhood social skills as predictors of middle school academic adjustment. *The Journal of Early Adolescence*, 37(6), 825- 851. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0272431615624566>
- Herrera, G., Medina, P. y Ramírez, C. (2020). *Juego de roles para desarrollar el valor del respeto en el área de personal social del 4to de primaria* [Tesis de

- licenciatura, Universidad de Ciencias y Humanidades]. Archivo digital. <https://repositorio.uch.edu.pe/handle/20.500.12872/535>
- Huamán, D., Cordero, R. y Huaycho, R. (2020). Habilidades sociales, autoconcepto y autoestima en adolescentes peruanos de educación secundaria. *International Journal of Sociology of Education*, 9(3), 293- 324. <https://doi.org/10.17583/rise.2020.5186>
- Jovarini, N., Leme, V. y Correia, M. (2018). Influence of social skills and stressors on academic achievement in the sixth-grade. *Paidéia (Ribeirão Preto)*, 28. <https://www.scielo.br/j/paideia/a/3p9T84XSDc5sGfpvL49fgnc/?format=pdf&lang=en>
- Leavy, P. (2022). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. Second Edition. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=yj2VEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Journals+type+of+investigation+2022+pdf&ots=Ykj4jCrnOa&sig=eZJ-nPp-8FmeLZ8Gxszds3Vqe-E#v=onepage&q&f=false>
- Martín, X. (2020). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación y educación*, 15.
- Mendoza, C. (2021). Las habilidades sociales para mejorar la expresión oral en estudiantes del primer grado de educación primaria. *Polo del Conocimiento (Edición núm. 63)* 6(1). DOI: 10.23857/pc.v6i12.3428.
- Mendoza, C. (2021). Social skills, a key factor for an effective interaction. *Pole of knowledge magazine*, 54(6), 3-16. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2233/4471>
- Ministerio de educación- MINEDU. (2019). *La hora del juego libre en los sectores*. (Vol. primera edición). Perú. Recuperado el 02 de octubre de 2019, http://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59-330_1036_hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- Mora, M. y Camacho, T. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Apertura*, 11(1),56-73.

- Nina, S. (2017). *Los juegos de roles y el hábito de higiene en los niños de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín Los Libertadores de Los Olivos – 2016*. 2017. [Tesis Maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/8757/Nina_TSV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ochoa, C. (2019). *Diseño y análisis de investigación*. Madrid, España: IMC. https://www.aepap.org/sites/default/files/documento/archivos-adjuntos/artl_2019_libro_diseno_y_analisis_de_investigacion.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura- Unesco (2022). *Dos años después. Salvando a una generación*. Unesco. <https://www.unicef.org/lac/media/35631/file/Dos-anos-despues-salvando-a-una-generacion.pdf>
- Organización Mundial de la Salud- OMS (2020). *Salud mental en adolescentes*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Polo, C. (2019). Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura, educación y sociedad*, 9(3), 869–876. doi:<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Polo, C., Carrillo, M., Rodríguez, M., Gutiérrez, O., Pertuz, C., Guette, R., Polo, A., Padilla, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R. y Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 869-876. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Pons, L. y De Soto, I. (2020). Evaluación de una propuesta de aprendizaje basado en juegos de rol llevada a cabo en la asignatura de Cultura Científica de Bachillerato. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 19(39), 123-144.
- Prieto y Cols (2021) Sección para profesionales - Dificultades en las habilidades sociales. *Fundación Iberoamericana Down* 21. <https://www.down21.org/desarrollo-personal/120-relacionesinterpersonales/895-seccion-para-profesionales.html?start=2>
- Ramírez, A. y Martínez, P. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *AVFT Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*,

<https://www.redalyc.org/journal/559/55969799012/55969799012.pdf>

Ramos, R. y Mamani, C. (2020). *Habilidades sociales y el rendimiento académico en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "Juan Bustamante Dueñas" - Puno 2019*. [Tesis pregrado, Universidad Nacional del Altiplano de Puno]. Archivo digital.

https://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/13626/Ramos_Roger_Mamani_Clipsania.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rivera, R. y Garay, J. (2022). Sistemas de trabajo colaborativo como estrategia para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de una red educativa. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologías de Informacao*. E48. 245-254.

<https://www.proquest.com/openview/1e79927525d9e676526030220ec09d80/1.pdf?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>

Rodríguez, L., Rivera, J., Andía, H. y Alarcón, M. (2020). Role play: Quasiexperiment for the development of social skills. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 12(1), 496-502. <https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V12I1.201030>

Rodríguez, R. y Cantero, M. (2020). Albert Bandura: impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Grandes de la educación*, 384. DOI: [10.14422/pym.i384.y2020.011](https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011)

Rosas, A. (2021). Habilidades sociales: Instrumentos de evaluación. *Polo del Conocimiento*. (Edición núm. 57). 6(4). DOI: 10.23857/pc.v6i4.2565.

Sánchez, R., A, Osornio, C. L. y Ríos, S. M. (2019) Habilidades Sociales Básicas y su Relación con la Ansiedad y las Estrategias de Afrontamiento en Estudiantes de Medicina. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala* Vol. 22 No. 2. <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol22num2/Vol22No2Art4.pdf>

Suárez, X., Castro, N. y Muñoz, C. (2020). Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la 43 competencia de entrevistar en estudiantes de psicología. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 20-37.

- Vásquez, C. (2022). *Juego de roles: una estrategia didáctica para las habilidades interpersonales en niños de educación inicial con edades de 4 a 5 años*. [Tesis Maestría, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Archivo digital. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6784>
- Veraksa, N. y Sheridan, S. (2021). *Las investigaciones actuales sobre las teorías de Vygotsky en Educación Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.L.
- Villareal, N. e Intrigado, M. (2017). *Habilidades Sociales en el rendimiento académico de los estudiantes de novenos cursos del Colegio Nacional "Conocoto" ubicado en el valle de chillos periodo setiembre a noviembre 2016*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11123>

ANEXOS

Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juego de roles	Conjunto de estrategias desde la perspectiva didáctica que se utilizan para asumir comportamientos de acuerdo a un rol asignado en forma temporal y rotativa, lo cual le genera habilidades para devolverse en situaciones diversas (Martin, 2020).	Se evaluará la aplicación de un conjunto de estrategias que consta de 4 dimensiones: motivación, preparación, dramatización y debate, que serán aplicadas en sesiones de aprendizaje.	Motivación Preparación Dramatización Debate	– Clima de confianza. – Examinar el problema. – Representación teatral. – Personificación. – Personalidad. – Asumir roles. – Interpretación. – Situación física. – Integración de los elementos. – Facilitación del debate. – Exposición de actores. – Diálogo.	Programa de estrategias

Habilidades sociales	Habilidades que permiten al individuo tener comunicación diversa e interrelacionarse con los demás. (Huamán et al., 2020).	Se medirá mediante una lista de cotejo como instrumento que consta de 4 dimensiones: asertividad, comunicación, autoestima y toma de decisiones cuyos indicadores conforman 20 ítems que serán evaluadas según escala de Likert.	Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> – Expresividad. – Tolerancia. – Defiende derechos. – Dialoga. 	Ordinal
			Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> – Mensaje claro. – Participación. – Autovaloración. 	
			Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> – Auto aceptación. – Autoconocimiento. – Auto concepto. 	
			Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> – Enfrenta dificultades. – Asume responsabilidad. – Decisiones colectivas. 	

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos de la variable juego de roles

“LISTA DE COTEJO HABILIDADES SOCIALES”

Objetivo: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Código del alumno:

Fecha:

Variables de estudio: Habilidades sociales.

	1= Nunca	2=A veces	3= Siempre	
	1	2	3	
Nº	INDICADORES / ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
DIMENSIÓN: Asertividad				
01	Libremente expresa con respeto lo que piensa.			
02	Libremente expresa con respeto lo que siente.			
03	Si algún compañero se expresa mal de su persona trata de dialogar con respeto sobre el tema.			
04	Escucha con atención a los demás a pesar de no estar de acuerdo con lo expresado.			
05	Defiende sus derechos y de sus compañeros cuando son vulnerados.			
DIMENSIÓN: Comunicación				
06	Da el primer paso para iniciar una conversación con sus compañeros.			
07	Mantiene una conversación fluida con sus compañeros.			
08	Se hace entender con facilidad cuando se expresa sobre un determinado tema.			
09	Utiliza un tono de voz adecuado cuando se dirige a los demás.			
10	Participa voluntariamente con ideas claras durante las sesiones de aprendizaje.			
DIMENSIÓN: Autoestima				

-
- 11 Se siente conforme con sus rasgos físicos y personales.
 - 12 Reconoce sus comportamientos y actitudes equivocadas o negativas.
 - 13 Reconoce sus habilidades y trata de utilizarlas.
 - 14 Reconoce sus defectos y trata de superarlos.
 - 15 Se siente capaz de lograr lo que se propone.

DIMENSIÓN: Toma de decisiones

- 16 Frente a una dificultad, busca posibles soluciones.
 - 17 Frente a las presiones, decide con criterios propios.
 - 18 Es consciente de las consecuencias de sus acciones.
 - 19 Sus decisiones no afectan el derecho y respeto de los demás.
 - 20 Toma decisiones en equipo y las defiende como suyas.
-

Anexo 3: Ficha técnica

FICHA TÉCNICA DE LA LISTA DE COTEJO PARA ESTUDIANTES

HABILIDADES SOCIALES

- 1.1. Nombre** : Lista de cotejo sobre habilidades sociales.
- 1.2. Autores** : Investigadora:
Chinchay Sarango, Rosa Isabel.
- 1.3. Año** : 2023
- 1.4. Administración:** Colectiva o individual.
- 1.5. Duración** : 30 minutos.
- 1.6. Objetivo** : Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.
- 1.7. Tipo de ítem** : Cerrado en tres alternativas de respuesta:

Nunca

A veces

Siempre

- 1.8. Características** : Consta de 20 ítems, agrupados en cuatro dimensiones:

Dimensión I: Asertividad (05 ítems)

Dimensión II: Comunicación (05 ítems)

Dimensión III: Autoestima (05 ítems)

Dimensión IV: Toma de decisiones (05 ítems)

De su Validez:

Validada por expertos, para lo cual realizaron las observaciones pertinentes, las cuales fueron levantadas por la investigadora y evaluadas mediante una lista de cotejo con los indicadores siguientes: Relación entre la Variable y la dimensión, Relación entre la

dimensión y los indicadores, Relación entre los indicadores y los ítems y Relación entre los ítems y la opción de respuesta.

Confiabilidad:

Para la estandarización del presente instrumento se usó el coeficiente de “Alfa de Cronbach” cuyos valores van de 0 a 1, donde: 0 significa confiabilidad nula y 1 representa confiabilidad total.

1.9. Material de la prueba : Lista de cotejo con escala valorativa.

1.10. Tabulación de resultados:

Respuestas	Valor
Deficiente	1
Regular	2
Bueno	3

Para analizar el nivel de habilidades sociales se utilizará la escala y nivel siguiente:

	Deficiente	Regular	Bueno
Asertividad	05 – 09	10 – 12	13 – 15
Comunicación	05 – 09	10 – 12	13 – 15
Autoestima	05 – 09	10 – 12	13 – 15
Toma de decisiones	05 – 09	10 – 12	13 – 15
Total	20 – 36	37 – 48	49 – 60

Anexo 4. Validez de instrumentos

Validador 1



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Lista de cotejo sobre habilidades sociales". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Evelyn del Rocio, Atoche Balcázar		
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (x)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Docente de aula multigrado, Especialista de Psicopedagógica, Acompañante de escuelas Unidocente y Multigrado		
Institución donde labora:	N° 14406		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()		
	Más de 5 años (x)		
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	3 años de experiencia		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de cotejo Habilidades sociales
Autora:	Chinchay Sarango, Rosa Isabel.
Procedencia:	Elaborado por la investigadora.
Administración:	Colectiva o individual.
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Escuela multigrado de primaria de Sapillica
Significación:	Dimensiones

4. Soporte teórico

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICIÓN
Habilidades sociales	Asertividad	Grupo de conductas de carácter verbal y no verbal que denotan un sentimiento, necesidad, opinión y preferencia, sin evidenciar estados ansiosos ni agresivos, pero son respetuosos con los demás (Estrada et al., 2020).
	Comunicación	Acción de intercambiar ideas e información entre dos o más individuos con fines comunes teniendo como base un común sentimiento, conocimiento, interés y comprensión de información (Grandez, 2017).
	Autoestima	Asociación de sentimientos valorativos realizados por la persona de sí misma, de su forma de ser, de sus capacidades y características componentes de estilo personal (Ghodrati et al., 2016).
	Toma de decisiones	capacidad para resolver una situación problemática, realizar un manejo constructivo de lo que decide, impulsar el bienestar y la actividad positiva (Hall y DiPerna, 2017).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo habilidades sociales elaborado por Chinchay Sarango, Rosa Isabel, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Asertividad, Comunicación, Autoestima y Toma de decisiones.

- Primera dimensión: Asertividad.
- Objetivos de la Dimensión: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresividad	Libremente expresa con respeto lo que piensa.	4	4	3	
	Libremente expresa con respeto lo que siente.	3	3	3	
Tolerancia	Si algún compañero se expresa mal de su persona trata de dialogar con respeto sobre el tema.	4	3	3	
	Escucha con atención a los demás a pesar de no estar de acuerdo con lo expresado.	4	4	3	
Defiende derechos	Defiende sus derechos y de sus compañeros cuando son vulnerados.	4	4	3	

- Segunda dimensión: Comunicación.
- Objetivos de la Dimensión: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dialoga	Da el primer paso para iniciar una conversación con sus compañeros.	4	3	3	
	Mantiene una conversación fluida con sus compañeros.	3	3	3	
Mensaje claro	Se hace entender con facilidad cuando se expresa sobre un determinado tema.	3	3	4	
	Utiliza un tono de voz adecuado cuando se dirige a los demás.	4	4	4	
Participación	Participa voluntariamente con ideas claras durante las sesiones de aprendizaje.	4	4	3	

- Tercera dimensión: Autoestima.
- Objetivos de la Dimensión: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Autovaloración	Se siente conforme con sus rasgos físicos y personales.	4	3	3	
Auto aceptación	Reconoce sus comportamientos y actitudes equivocadas o negativas.	4	4	3	
Autoconocimiento	Reconoce sus habilidades y trata de utilizarlas.	4	3	3	
	Reconoce sus defectos y trata de superarlos.	4	4	3	
Auto concepto	Se siente capaz de lograr lo que se propone.	4	4	3	

- Cuarta dimensión: Toma de decisiones.
- Objetivos de la Dimensión: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Enfrenta dificultades	Frente a una dificultad, busca posibles soluciones.	4	4	3	
	Frente a las presiones, decide con criterios propios.	3	4	3	
Asume responsabilidad	Es consciente de las consecuencias de sus acciones.	3	4	3	
	Sus decisiones no afectan el derecho y respeto de los demás.	4	4	3	
Decisiones colectivas	Toma decisiones en equipo y las defiende como suyas.	4	4	3	

Piura 19 de mayo del 2023



Firma del evaluador
DNI N° 42286159

ORCID: 0000-003-4722-0433

Validador 2



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Lista de cotejo sobre habilidades sociales". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Judith Viviana, Atoche Balcázar
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente en Aula en Instituciones Educativas Unidocente y Multigrado.
Institución donde labora:	Carlos Augusto Salaverry
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	2 años de experiencia

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de cotejo Habilidades sociales
Autora:	Chinchay Sarango, Rosa Isabel.
Procedencia:	Elaborado por la investigadora.
Administración:	Colectiva o individual.
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Escuela multigrado de primaria de Sapillica
Significación:	Dimensiones

4. Soporte teórico

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICIÓN
Habilidades sociales	Asertividad	Grupo de conductas de carácter verbal y no verbal que denotan un sentimiento, necesidad, opinión y preferencia, sin evidenciar estados ansiosos ni agresivos, pero son respetuosos con los demás (Estrada et al., 2020).
	Comunicación	Acción de intercambiar ideas e información entre dos o más individuos con fines comunes teniendo como base un común sentimiento, conocimiento, interés y comprensión de información (Grandez, 2017).
	Autoestima	Asociación de sentimientos valorativos realizados por la persona de sí misma, de su forma de ser, de sus capacidades y características componentes de estilo personal (Ghodrati et al., 2016).
	Toma de decisiones	capacidad para resolver una situación problemática, realizar un manejo constructivo de lo que decide, impulsar el bienestar y la actividad positiva (Hall y DiPerna, 2017).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo habilidades sociales elaborado por Chinchay Sarango, Rosa Isabel, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Asertividad, Comunicación, Autoestima y Toma de decisiones.

- Primera dimensión: Asertividad.
- Objetivos de la Dimensión: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresividad	Libremente expresa con respeto lo que piensa.	4	3	3	
	Libremente expresa con respeto lo que siente.	3	3	3	
Tolerancia	Si algún compañero se expresa mal de su persona trata de dialogar con respeto sobre el tema.	4	4	3	
	Escucha con atención a los demás a pesar de no estar de acuerdo con lo expresado.	4	4	3	
Defiende derechos	Defiende sus derechos y de sus compañeros cuando son vulnerados.	4	4	3	

- Segunda dimensión: Comunicación.
- Objetivos de la Dimensión: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dialoga	Da el primer paso para iniciar una conversación con sus compañeros.	4	3	3	
	Mantiene una conversación fluida con sus compañeros.	4	4	3	
Mensaje claro	Se hace entender con facilidad cuando se expresa sobre un determinado tema.	4	4	3	
	Utiliza un tono de voz adecuado cuando se dirige a los demás.	4	4	3	
Participación	Participa voluntariamente con ideas claras durante las sesiones de aprendizaje.	3	3	4	

- Tercera dimensión: Autoestima.
- Objetivos de la Dimensión: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Autovaloración	Se siente conforme con sus rasgos físicos y personales.	3	4	3	
Auto aceptación	Reconoce sus comportamientos y actitudes equivocadas o negativas.	3	4	3	
Autoconocimiento	Reconoce sus habilidades y trata de utilizarlas.	4	4	3	
	Reconoce sus defectos y trata de superarlos.	3	4	3	
Auto concepto	Se siente capaz de lograr lo que se propone.	3	3	3	

- Cuarta dimensión: Toma de decisiones.
- Objetivos de la Dimensión: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Enfrenta dificultades	Frente a una dificultad, busca posibles soluciones.	4	4	3	
	Frente a las presiones, decide con criterios propios.	4	4	3	
Asume responsabilidad	Es consciente de las consecuencias de sus acciones.	4	4	3	
	Sus decisiones no afectan el derecho y respeto de los demás.	4	4	3	
Decisiones colectivas	Toma decisiones en equipo y las defiende como suyas.	3	4	3	

Piura 19 de mayo del 2023



Firma del evaluador
DNI N° 44774481

ORCID: 0000-003-4722-0433

Validador 3



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Lista de cotejo sobre habilidades sociales". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Denny Elizabeth Silva Sandoval	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Experiencias educativas	
Institución donde labora:	Complejo Educativo "Rosa Cardo de Guarderas"	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	2 años de experiencia	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Lista de cotejo Habilidades sociales
Autora:	Chinchay Sarango, Rosa Isabel.
Procedencia:	Elaborado por la investigadora.
Administración:	Colectiva o individual.
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Escuela multigrado de primaria de Sapillica
Significación:	Dimensiones

4. Soporte teórico

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICIÓN
Habilidades sociales	Asertividad	Grupo de conductas de carácter verbal y no verbal que denotan un sentimiento, necesidad, opinión y preferencia, sin evidenciar estados ansiosos ni agresivos, pero son respetuosos con los demás (Estrada et al., 2020).
	Comunicación	Acción de intercambiar ideas e información entre dos o más individuos con fines comunes teniendo como base un común sentimiento, conocimiento, interés y comprensión de información (Grandez, 2017).
	Autoestima	Asociación de sentimientos valorativos realizados por la persona de sí misma, de su forma de ser, de sus capacidades y características componentes de estilo personal (Ghodrati et al., 2016).
	Toma de decisiones	capacidad para resolver una situación problemática, realizar un manejo constructivo de lo que decide, impulsar el bienestar y la actividad positiva (Hall y DiPerna, 2017).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la lista de cotejo habilidades sociales elaborado por Chinchay Sarango, Rosa Isabel, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Asertividad, Comunicación, Autoestima y Toma de decisiones.

- Primera dimensión: Asertividad.
- Objetivos de la Dimensión: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Expresividad	Libremente expresa con respeto lo que piensa.	3	4	3	
	Libremente expresa con respeto lo que siente.	3	4	3	
Tolerancia	Si algún compañero se expresa mal de su persona trata de dialogar con respeto sobre el tema.	3	4	3	
	Escucha con atención a los demás a pesar de no estar de acuerdo con lo expresado.	4	4	3	
Defiende derechos	Defiende sus derechos y de sus compañeros cuando son vulnerados.	3	4	3	

- Segunda dimensión: Comunicación.
- Objetivos de la Dimensión: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Dialoga	Da el primer paso para iniciar una conversación con sus compañeros.	4	4	3	
	Mantiene una conversación fluida con sus compañeros.	4	3	3	
Mensaje claro	Se hace entender con facilidad cuando se expresa sobre un determinado tema.	4	3	4	
	Utiliza un tono de voz adecuado cuando se dirige a los demás.	4	3	3	
Participación	Participa voluntariamente con ideas claras durante las sesiones de aprendizaje.	4	4	3	

- Tercera dimensión: Autoestima.
- Objetivos de la Dimensión: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Autovaloración	Se siente conforme con sus rasgos físicos y personales.	4	4	3	
Auto aceptación	Reconoce sus comportamientos y actitudes equivocadas o negativas.	4	4	4	
Autoconocimiento	Reconoce sus habilidades y trata de utilizarlas.	4	4	4	
	Reconoce sus defectos y trata de superarlos.	4	4	3	
Auto concepto	Se siente capaz de lograr lo que se propone.	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Toma de decisiones.
- Objetivos de la Dimensión: Analizar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Enfrenta dificultades	Frente a una dificultad, busca posibles soluciones.	3	4	3	
	Frente a las presiones, decide con criterios propios.	3	4	3	
Asume responsabilidad	Es consciente de las consecuencias de sus acciones.	3	4	3	
	Sus decisiones no afectan el derecho y respeto de los demás.	4	4	3	
Decisiones colectivas	Toma decisiones en equipo y las defiende como suyas.	4	4	3	

Piura 19 de mayo del 2023



Firma del evaluador
DNI N° 42525892

ORCID: 0000-0002-9397-2970

Anexo 5: Validez del programa (VI)



ESCUELA DE POSGRADO
PSICOLOGIA EDUCATIVA

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento:

PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES

La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente, tanto al área investigativa de la Educación como a oras de interés general.

Agradecemos su valiosa colaboración.

I.- DATOS GENERALES:

NOMBRES Y APELLIDOS DEL JUEZ: Denny Elizabeth Silva Sandoval

FORMACION ACADÉMICA: Docente del nivel Primaria

GRADO ALCANZADO: Maestra en Psicología Educativa

ÁREAS DE EXPERIENCIA PROFESIONAL: Docente de aula unidocente y multigrado

CARGO ACTUAL: Docente de aula

INSTITUCIÓN: Complejo Educativo "Rosa Cardo de Guarderas"

NOMBRE DEL CREADOR DEL INSTRUMENTO: Chinchay Sarango, Rosa Isabel.

II.- ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN E INFORME:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Mala 21-40%	Regular 41-60%	Buena 61- 80%	Muy buena 81%-100%
1. Claridad	El instrumento está formulado con un lenguaje especializado con la variable establecida.					X
2. Objetividad	El instrumento responde al marco teórico de las variables de estudio.					X
3. Actualidad	El instrumento se encuentra acorde con las necesidades de información que se pretende investigar.					X
4. Organización	Existe una organización lógico-semántica en la redacción de las preguntas.					X



**ESCUELA DE POSGRADO
PSICOLOGIA EDUCATIVA**

5. Eficiencia	El instrumento comprende a los aspectos metodológicos.					X
6. Intencionalidad	El instrumento ha sido adecuado para valorar la variable en estudio.					X
7. Consistencia	El instrumento se sustenta en aspectos teórico-científicos.					X
8. Coherencia	Existe coherencia lógico-semántica entre las variables, indicadores y demás criterios de estudio.					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del cuestionario					X
10. Pertinencia	El instrumento es útil para la presente investigación. (variable independiente)					X

III.- OPINIÓN DE APLICACION: ¿Qué aspectos tendría que modificar, incrementar o suprimir en el instrumento del programa?

IV.- PROMEDIO DE VALORACIÓN: 81%-100%

Piura 19 de mayo del 2023

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI N° 42525892

ORCID: 0000-0002-9397-2970



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

N°	PREGUNTA	APRECIACIÓN		OBSERVACIONES
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento responde al planteamiento del problema?	X		
2	¿El instrumento responde a los objetivos del problema?	X		
3	¿Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la realización de los instrumentos?	X		
4	¿El instrumento responde a la operacionalización de las variables?	X		
5	¿La estructura que presenta el instrumento se estructura en forma clara y precisa?	X		
6	¿Los ítems están redactados en forma clara y precisa?	X		
7	¿El número de ítems es el adecuado?	X		
8	¿Los ítems del instrumento son válidos?	X		
9	¿Se debe incrementar el número de ítems?		X	
10	¿Se debe eliminar algunos ítems?		X	

Aportes y/o sugerencias:

Piura 19 de mayo del 2023

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI: 42525892

ORCID: 0000-0002-9397-2970

Anexo 6: Análisis de confiabilidad del instrumento

Habilidades sociales

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,825	,813	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1: Libremente expresa con respeto lo que piensa.	41,8000	54,622	-,174	.	,836
P2: Libremente expresa con respeto lo que siente.	41,2000	46,844	,540	.	,810
P3: Si algún compañero se expresa mal de su persona trata de dialogar con respeto sobre el tema.	41,6000	53,600	-,049	.	,838
P4: Escucha con atención a los demás a pesar de no estar de acuerdo con lo expresado.	41,2000	49,511	,295	.	,823
P5: Defiende sus derechos y de sus compañeros cuando son vulnerados.	41,3000	44,900	,765	.	,798
P6: Da el primer paso para iniciar una conversación con sus compañeros.	41,3000	43,567	,758	.	,795
P7: Mantiene una conversación fluida con sus compañeros.	41,1000	48,989	,603	.	,812
P8: Se hace entender con facilidad cuando se expresa sobre un determinado tema.	41,1000	44,989	,699	.	,800

P9: Utiliza un tono de voz adecuado cuando se dirige a los demás.	41,4000	44,044	,921	.	,791
P10: Participa voluntariamente con ideas claras durante las sesiones de aprendizaje.	41,4000	52,933	,012	.	,835
P11: Se siente conforme con sus rasgos físicos y personales.	41,1000	51,211	,191	.	,827
P12: Reconoce sus comportamientos y actitudes equivocadas o negativas.	41,3000	51,122	,231	.	,825
P13: Reconoce sus habilidades y trata de utilizarlas.	41,3000	44,900	,765	.	,798
P14: Reconoce sus defectos y trata de superarlos.	41,6000	46,044	,572	.	,807
P15: Se siente capaz de lograr lo que se propone.	41,1000	55,878	-,264	.	,846
P16: Frente a una dificultad, busca posibles soluciones.	41,4000	46,489	,532	.	,810
P17: Frente a las presiones, decide con criterios propios.	41,4000	51,600	,138	.	,830
P18: Es consciente de las consecuencias de sus acciones.	41,3000	44,456	,811	.	,795
P19: Sus decisiones no afectan el derecho y respeto de los demás.	41,4000	53,378	-,042	.	,842
P20: Toma decisiones en equipo y las defiende como suyas.	41,2000	47,511	,607	.	,808

Base de datos

N°	INSTRUMENTO HABILIDADES SOCIALES																			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	3	2	3	3	2	1	3	1	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	1
2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2
3	3	1	2	1	3	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1
4	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	1	3	2	1	3	2	2	3	2	2
5	3	3	1	2	3	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3
6	2	2	3	2	3	2	1	2	3	1	1	3	2	1	3	2	2	3	2	2
7	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	3	3	2	2	2
8	3	3	3	2	2	3	1	2	2	3	2	3	1	3	2	3	3	2	3	3
9	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	3	2	1	1	2	1	1	3
10	2	3	1	2	1	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2

Anexo 7: Ejecución de proyecto de investigación (consentimiento informado y recopilación de datos)



"Año de la Unidad, la paz y el Desarrollo"

Piura, 15 De Mayo del 2023

SEÑORA
PROF. VICTORIA PACHERREZ UBILLUS
DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 14406- PASAJE YANGAS-SAPILICA

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 15 de Mayo del 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: CHINCHAY SARANGO ROSA ISABEL
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : " JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO MULTIGRADO DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA, SAPILICA-AYABACA, 2023."

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe UPG-UCV-Piura

Recibido:
16/05/2023.



Victoria Pacherez Ubillus
DIRECTORA (e)
I.E. N° 14406 PSH. YANGAS - SAPILICA

Piura, 15 De Mayo del 2023

SEÑORA**LIC. DANITZA DALILA GUTIERREZ GARCIA****DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 20820- LAQUEL-SAPILICA****ASUNTO** : Solicita autorización para realizar investigación**REFERENCIA** : Solicitud del interesado de fecha: 15 de Mayo del 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: CHINCHAY SARANGO ROSA ISABEL
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : " JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO MULTIGRADO DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA, SAPILICA-AYABACA, 2023."

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



[Handwritten signature]
Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe UPG-UCV-Piura

Recibido 16-05-2023
10:20 a.m



CARTA N° 001- 2023 - GOB.REG.P - DREP - UGEL. 3 - NDGE. 3 - I.E. N° 14406 -PY- D

Pasaje Yangas, 18 de mayo del 2023

Señora:

Prof. VICTORIA PACHERRES UBILLUS

Directora de la I.E.N° 14406 Pasaje Yangas

Presente.-

Asunto: sobre autorización de trabajo de investigación para el recojo de datos.

Es grato dirigirme a usted para saludarlo y en atención a lo solicitado se informa al respecto que la dirección del plantel educativo, da visto bueno para la realización del trabajo de investigación titulado "JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO MULTIGRADO DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA, SAPILLICA-AYABACA 2023", de la Licenciada Chinchay Sarango Rosa Isabel a fin de que obtenga el grado académico de Maestría en Psicología Educativa, lo que informo para los fines pertinentes.

Sin otro particular me despido de usted.

Atentamente,



Elmá

“AÑO DE LA UNIDAD LA PAZ Y EL DESARROLLO”

CARTA N° 001- 2023 – GOB.REG.P – DREP – UGEL. 8 – NDGE. 8 – I.E. N° 20820 -L- D

Laque, 18 de mayo del 2023

Señora:

LIC. DANITZA DALILA GUTIERREZ GARCIA

Directora de la I.E.N° 20820 Laque

Presente.-

Asunto: sobre autorización para el recojo de datos.

Es grato dirigirme a usted para saludarlo y en atención a lo solicitado se informa al respecto que la dirección del plantel educativo, da visto bueno para la validación de instrumento del trabajo de investigación titulado **“JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO MULTIGRADO DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA, SAPILLICA- AYABACA 2023”**, de la Licenciada Chinchay Sarango Rosa Isabel a fin de que obtenga el grado académico de Maestría en Psicología Educativa, lo que informo para los fines pertinentes.

Sin otro particular me despido de usted.

Atentamente,



The image shows two official stamps in blue ink. On the left is a circular stamp of the 'UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO' with the text 'VICERRECTORADO DE INVESTIGACION Y DESARROLLO TECNICO' and 'DIRECCION DE INVESTIGACION'. On the right is a rectangular stamp with the name 'Danitza Dalila Gutierrez Garcia' written in cursive over it, and the text 'DIRECCION DE INVESTIGACION' at the bottom.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento Informado

Título de la investigación: Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023

Investigador (a) (es): Chinchay Sarango Rosa Isabel

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023”, cuyo objetivo es: Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca, 2023

Esta investigación es desarrollada por estudiantes del Programa Académico De Maestría En Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 14406

Debido a que se observa que las habilidades sociales en los estudiantes muestran dificultades que se hacen evidentes en su desenvolvimiento en la institución y con sus compañeros, se busca mediante la investigación aplicar un programa de juego de roles para fortalecer sus habilidades sociales que poseen a través de una serie de actividades que le brindará al estudiante la oportunidad de expresarse libremente asumiendo roles y papeles que le brindarán confianza y seguridad en si mismo.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una prueba piloto de una lista de cotejo elaborada en donde se recogerá información mediante la observación sobre las habilidades sociales que posee el estudiante, la misma que servirá para verificar la confiabilidad del instrumento.
2. La aplicación de este instrumento tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente del aula de 5° y 6° grado de la Institución Educativa que usted dirige.
3. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas

Participación voluntaria:

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo:

NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios:

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzarán a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad:

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a): Chinchay Sarango Rosa Isabel, email: rosita_ch@hotmail.es y Docente asesor: Cruz Montero Juana María email: jcruzmon@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que los estudiantes de los grados de 5° y 6° de la Institucion Educativa participen en la investigación.

Nombre y apellidos: Danitza Dalila Gutiérrez García

Fecha y hora: Lunes, 22 de mayo de 2023 hora: 8:30 am



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N.º 20820
DIRECCIÓN
LIMA - PERÚ

Danitza
Danitza Dalila Gutiérrez García
DIRECTORA (e)

Consentimiento Informado

Título de la investigación: Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023

Investigador (a) (es): Chinchay Sarango Rosa Isabel

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023", cuyo objetivo es: Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca, 2023

Esta investigación es desarrollada por estudiantes del Programa Académico De Maestría En Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 14406

Debido a que se observa que las habilidades sociales en los estudiantes muestran dificultades que se hacen evidentes en su desenvolvimiento en la institución y con sus compañeros, se busca mediante la investigación aplicar un programa de juego de roles para fortalecer sus habilidades sociales que poseen a través de una serie de actividades que le brindará al estudiante la oportunidad de expresarse libremente asumiendo roles y papeles que le brindarán confianza y seguridad en si mismo.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará un pre test a través de una lista de cotejo en donde se recogerá información mediante la observación sobre las habilidades sociales que posee el estudiante.
2. La aplicación de este instrumento tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente del aula de 5° y 6° grado de la Institución Educativa N° 14406
3. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.



Participación voluntaria:

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo:

NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios:

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzarán a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad:

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es): Chinchay Sarango Rosa Isabel, email: rosita_ch@hotmail.es y Docente asesor: Cruz Montero Juana María email: jcruzmon@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que los estudiantes de los grados de 5° y 6° de la Institucion Educativa participen en la investigación.

Nombre y apellidos: VICTORIA PACHERREZ UBILLUS

Fecha y hora: 22-05-2023 / 7:30 A.M



Victoria Pacherrez Ubillus
Firma

Asentimiento Informado

Título de la investigación: Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023

Investigador (a) (es): Chinchay Sarango Rosa Isabel

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023", cuyo objetivo es: Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca, 2023

Esta investigación es desarrollada por estudiantes del Programa Académico De Maestría En Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 14406

Debido a que se observa que las habilidades sociales en los estudiantes muestran dificultades que se hacen evidentes en su desenvolvimiento en la institución y con sus compañeros, se busca mediante la investigación aplicar un programa de juego de roles para fortalecer sus habilidades sociales que poseen a través de una serie de actividades que le brindará al estudiante la oportunidad de expresarse libremente asumiendo roles y papeles que le brindarán confianza y seguridad en sí mismo.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una prueba piloto de una lista de cotejo elaborada en donde se recogerá información mediante la observación sobre las habilidades sociales que posee el estudiante, la misma que servirá para verificar la confiabilidad del instrumento.
2. La aplicación de este instrumento tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente del aula de 5° y 6° grado de la Institución Educativa que usted dirige.
3. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas

Participación voluntaria:

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo:

NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Beneficios:

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzarán a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad:

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a): Chinchay Sarango Rosa Isabel, email: rosita_ch@hotmail.es y Docente asesor: Cruz Montero Juana María email: jcruzmon@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que los estudiantes de los grados de 5° y 6° de la Institución Educativa participen en la investigación.

Nombre y apellidos: VICTORIA PACHERREZ UBILLUS

Fecha y hora: viernes, 26 de mayo de 2023 hora: 10:00 am



Asentimiento Informado

Título de la investigación: Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023

Investigador (a) (es): Chinchay Sarango Rosa Isabel

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023", cuyo objetivo es: Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca, 2023

Esta investigación es desarrollada por estudiantes del Programa Académico De Maestría En Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 14406

Debido a que se observa que las habilidades sociales en los estudiantes muestran dificultades que se hacen evidentes en su desenvolvimiento en la institución y con sus compañeros, se busca mediante la investigación aplicar un programa de juego de roles para fortalecer sus habilidades sociales que poseen a través de una serie de actividades que le brindará al estudiante la oportunidad de expresarse libremente asumiendo roles y papeles que le brindarán confianza y seguridad en si mismo.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una prueba piloto de una lista de cotejo elaborada en donde se recogerá información mediante la observación sobre las habilidades sociales que posee el estudiante, la misma que servirá para verificar la confiabilidad del instrumento.
2. La aplicación de este instrumento tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente del aula de 5° y 6° grado de la Institución Educativa que usted dirige.
3. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas

Participación voluntaria:

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo:

NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios:



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzarán a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad:

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a): Chinchay Sarango Rosa Isabel, email: rosita_ch@hotmail.es y Docente asesor: Cruz Montero Juana María email: jcruzmon@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que los estudiantes de los grados de 5° y 6° de la Institución Educativa participen en la investigación.

Nombre y apellidos: Danitza Dafila Gutiérrez García

Fecha y hora: viernes, 26 de mayo de 2023 hora: 10:00 am

Consentimiento Informado

Título de la investigación: Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023

Investigador (a) (es): Chinchay Sarango Rosa Isabel

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023”, cuyo objetivo es: Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca, 2023

Esta investigación es desarrollada por estudiantes del Programa Académico De Maestría En Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 14406

Debido a que se observa que las habilidades sociales en los estudiantes muestran dificultades que se hacen evidentes en su desenvolvimiento en la institución y con sus compañeros, se busca mediante la investigación aplicar un programa de juego de roles para fortalecer sus habilidades sociales que poseen a través de una serie de actividades que le brindará al estudiante la oportunidad de expresarse libremente asumiendo roles y papeles que le brindarán confianza y seguridad en si mismo.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una prueba piloto de una lista de cotejo elaborada en donde se recogerá información mediante la observación sobre las habilidades sociales que posee el estudiante, la misma que servirá para verificar la confiabilidad del instrumento.
2. La aplicación de este instrumento tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente del aula de 5° y 6° grado de la Institución Educativa que usted dirige.
3. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas

Participación voluntaria:

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo:

NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios:

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzarán a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad:

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a): Chinchay Sarango Rosa Isabel, email: rosita_ch@hotmail.es y Docente asesor: Cruz Montero Juana María email: jcruzmon@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que los estudiantes de los grados de 5° y 6° de la Institucion Educativa participen en la investigación.

Nombre y apellidos: Danitza Dalila Gutiérrez García

Fecha y hora: Lunes, 22 de mayo de 2023 hora: 8:30 am



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 70310
DIRECCIÓN
10010 - TAMBORA

Danitza
Danitza Dalila Gutiérrez García
DIRECTORA (e)



Consentimiento Informado

Título de la investigación: Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023

Investigador (a) (es): Chinchay Sarango Rosa Isabel

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca, 2023", cuyo objetivo es: Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca, 2023

Esta investigación es desarrollada por estudiantes del Programa Académico De Maestría En Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 14406

Debido a que se observa que las habilidades sociales en los estudiantes muestran dificultades que se hacen evidentes en su desenvolvimiento en la institución y con sus compañeros, se busca mediante la investigación aplicar un programa de juego de roles para fortalecer sus habilidades sociales que poseen a través de una serie de actividades que le brindará al estudiante la oportunidad de expresarse libremente asumiendo roles y papeles que le brindarán confianza y seguridad en si mismo.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará un pre test a través de una lista de cotejo en donde se recogerá información mediante la observación sobre las habilidades sociales que posee el estudiante.
2. La aplicación de este instrumento tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente del aula de 5° y 6° grado de la Institución Educativa N° 14406
3. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria:

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo:

NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios:

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzarán a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad:

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es): Chinchay Sarango Rosa Isabel, email: rosita_ch@hotmail.es y Docente asesor: Cruz Montero Juana María email: jcruzmon@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que los estudiantes de los grados de 5° y 6° de la Institucion Educativa participen en la investigación.

Nombre y apellidos: VICTORIA PACHERREZ UBILLUS

Fecha y hora: 22-05-2023 / 7:30 A.M



Victoria P.U.
.....
Firma

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Título de la investigación: Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca 2023

Investigador (a) (es): Chinchay Sarango Rosa Isabel

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca 2023", cuyo objetivo es Determinar el efecto del Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa de Sapillica- Ayabaca 2023

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado del Programa Académico De Maestría En Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Piura.

Aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa N° 14406

Debido a que se observa que las habilidades sociales en los estudiantes muestran dificultades que se hacen evidentes en su desenvolvimiento en la institución y con sus compañeros, se busca mediante la investigación aplicar un programa de juego de roles para fortalecer sus habilidades sociales que poseen a través de una serie de actividades que le brindará al estudiante la oportunidad de expresarse libremente asumiendo roles y papeles que le brindarán confianza y seguridad en si mismo.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una lista de cotejo donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca 2023".
2. Esta lista de cotejo tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente de 5to y 6o grado de la Institución Educativa N° 14406 Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

** Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) Chinchay Sarango Rosa Isabel email: rosita_chs@hotmail.es y Docente asesor (Apellidos y Nombres) Cruz Montero Juana María email: jcruzmon@ucvvirtual.edu.pe

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombres y apellidos: *Victoria Pacherez Ubillos*

Fecha y hora: 22-05-2023 7:35 AM

En calidad de directora doy plena autorización en representación de los PP.FF y apoderados de los Estudiantes de 5º y 6º para que participen en la investigación.



Anexo 8. Resultado de similitud del programa Turnitin.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAestrÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica- Ayabaca
2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORA:
Chinchay Sarango, Rosa Isabel (orcid.org/0000-0003-1386-4050)

ASESORAS:
Dra. Cruz Montero, Juana María (<https://orcid.org/0000-0002-7772-6681>)
Mg. Amaya Cueva Mónica del Rosario (<https://orcid.org/0000-0002-7576-5097>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Innovaciones pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

PIURA – PERÚ
2023

18 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	7 %
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	6 %
3	www.researchgate.net Fuente de Internet	1 %
4	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	Andrea Regina Teixeira... Publicación	<1 %
6	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
7	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
8	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
9	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
10	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unapiquitos... Fuente de Internet	<1 %
12	www.actualidadensic... Fuente de Internet	<1 %
13	go.gale.com	<1 %

Página: 1 de 42 Número de palabras: 10270Versión solo texto del informe Alta resolución Activado

Anexo 9. Matriz de datos de aplicación de pretest

N°	HABILIDADES SOCIALES- PRE TEST																									
	Asertividad						Comunicación						Autoestima						Toma de decisiones						Total	TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	Total	P6	P7	P8	P9	P10	Total	P11	P12	P13	P14	P15	Total	P16	P17	P18	P19	P20	Total		
1	1	3	2	1	2	9	2	3	3	2	4	14	5	2	3	2	3	15	3	2	2	2	2	11	49	
2	3	1	4	2	1	11	4	3	1	2	2	12	2	1	3	4	1	11	1	2	1	1	1	6	40	
3	2	3	1	1	3	10	3	2	3	3	1	12	3	3	2	1	2	11	4	2	3	2	1	12	45	
4	1	3	3	4	1	12	2	2	5	4	2	15	1	3	2	2	2	10	3	4	2	2	4	15	52	
5	2	1	2	3	3	11	3	1	2	5	4	15	1	1	1	1	2	6	3	1	1	2	1	8	40	
6	2	2	1	3	2	10	1	1	1	1	1	5	3	2	1	2	3	11	2	1	3	3	1	10	36	
7	1	4	1	2	4	12	1	4	5	1	1	12	2	1	2	1	1	7	3	4	2	4	2	15	46	
8	3	1	2	2	3	11	1	2	3	2	3	11	1	3	1	3	3	11	4	3	1	2	2	12	45	
9	1	3	1	4	1	10	4	3	2	1	1	11	2	1	3	3	2	11	1	3	3	2	2	11	43	
10	1	2	1	1	2	7	1	3	2	1	3	10	1	1	3	1	3	9	2	1	3	1	3	10	36	
11	1	4	2	3	1	11	1	1	1	1	1	5	3	2	2	2	4	13	1	2	1	1	1	6	35	
12	3	1	2	1	2	9	1	1	2	1	1	6	4	1	3	3	1	12	2	4	3	2	1	12	39	
13	3	1	4	1	1	10	3	2	2	2	3	12	1	5	2	2	1	11	2	3	1	1	4	11	44	
14	4	2	1	1	3	11	4	1	1	3	2	11	1	1	2	2	1	7	1	1	2	1	1	6	35	
15	3	3	3	3	1	13	2	3	1	3	1	10	1	1	1	3	1	7	1	1	1	1	1	5	35	
16	3	4	2	2	4	15	1	2	3	4	2	12	2	3	1	2	4	12	1	2	2	3	2	10	49	
17	2	1	4	3	2	12	1	1	2	1	1	6	2	1	3	2	4	12	3	2	2	2	3	12	42	
18	4	3	2	1	2	12	1	2	3	1	1	8	2	3	3	2	3	13	3	2	1	1	1	8	41	
19	1	3	3	2	4	13	3	2	3	2	2	12	2	1	1	1	1	6	1	4	1	4	1	11	42	
20	4	1	3	2	3	13	1	2	1	1	1	6	3	2	2	1	1	9	3	2	3	1	2	11	39	

N°	HABILIDADES SOCIALES- POST TEST																									
	P1	P2	P3	P4	P5	Asertividad	P6	P7	P8	P9	P10	Comunicación	P11	P12	P13	P14	P15	Autoestima	P16	P17	P18	P19	P20	Toma de decisiones	Total	
1	3	2	2	1	2	10	2	3	5	3	2	15	3	2	3	4	3	15	2	1	2	3	3	11	51	
2	1	2	3	3	4	13	5	2	2	5	1	15	1	3	2	2	3	11	2	1	1	1	1	6	45	
3	3	2	1	1	3	10	4	4	2	3	1	14	2	2	3	4	2	13	5	3	2	1	4	15	52	
4	2	2	2	4	2	12	2	2	4	3	4	15	2	3	2	1	4	12	1	3	3	5	3	15	54	
5	2	1	4	2	4	13	3	5	1	4	2	15	1	1	1	2	1	6	2	2	3	3	1	11	45	
6	4	1	2	1	2	10	1	1	1	3	2	8	4	3	1	4	2	14	1	2	2	1	4	10	42	
7	3	4	2	3	2	14	3	2	4	2	1	12	1	2	1	1	3	8	1	4	3	4	3	15	49	
8	1	2	4	2	5	14	5	2	2	3	2	14	4	1	1	3	2	11	5	2	2	4	1	14	53	
9	2	3	1	2	2	10	2	3	2	1	3	11	2	3	5	1	2	13	1	2	3	3	3	12	46	
10	1	1	2	1	3	8	1	1	2	3	3	10	2	4	4	1	2	13	2	2	3	1	2	10	41	
11	5	1	3	2	4	15	2	2	1	3	2	10	3	5	1	4	2	15	3	3	1	2	1	10	50	
12	1	2	4	3	3	13	2	1	1	1	1	6	2	1	2	3	4	12	2	1	4	3	3	13	44	
13	2	4	2	1	1	10	2	3	3	2	3	13	1	1	1	1	1	5	2	3	1	1	1	8	36	
14	3	3	2	5	2	15	4	4	1	3	2	14	5	2	2	1	2	12	3	1	1	2	2	9	50	
15	2	4	2	3	2	13	3	1	1	4	2	11	3	4	1	2	3	13	1	3	3	2	2	11	48	
16	2	4	4	2	3	15	3	4	1	3	4	15	1	2	4	3	3	13	1	3	2	2	2	10	53	
17	4	3	3	2	2	14	1	1	4	4	3	13	2	1	3	5	1	12	3	3	1	3	4	14	53	
18	4	1	1	1	5	12	1	2	3	1	1	8	2	2	5	3	2	14	4	2	3	2	4	15	49	
19	2	2	3	3	3	13	5	1	1	2	4	13	4	3	1	2	1	11	3	4	2	3	1	13	50	
20	1	3	2	5	2	13	2	1	2	3	3	11	4	3	2	3	1	13	2	3	1	3	4	13	50	

DATOS PRE TEST- POST TEST.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 10 de 10 variables

	D1_PRE	D2_PRE	D3_PRE	D4_PRE	V1_PRE	D1_POST	D2_POST	D3_POST	D4_POST	V2_POST	var	var	var	var	var	var
1	1,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00						
2	2,00	2,00	2,00	1,00	2,00	3,00	3,00	2,00	1,00	2,00						
3	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00						
4	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00						
5	2,00	3,00	1,00	1,00	2,00	3,00	3,00	1,00	2,00	2,00						
6	2,00	1,00	2,00	2,00	1,00	2,00	1,00	3,00	2,00	2,00						
7	2,00	2,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	1,00	3,00	3,00						
8	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00						
9	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00						
10	1,00	2,00	1,00	2,00	1,00	1,00	2,00	3,00	2,00	2,00						
11	2,00	1,00	3,00	1,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00						
12	1,00	1,00	2,00	2,00	2,00	3,00	1,00	2,00	3,00	2,00						
13	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	3,00	1,00	1,00	1,00						
14	2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00	2,00	1,00	3,00						
15	3,00	2,00	1,00	1,00	1,00	3,00	2,00	3,00	2,00	2,00						
16	3,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00						
17	2,00	1,00	2,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00						
18	2,00	1,00	3,00	1,00	2,00	2,00	1,00	3,00	3,00	3,00						
19	3,00	2,00	1,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00						
20	3,00	1,00	1,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00						
21																
22																
23																

Vista de datos Vista de variables

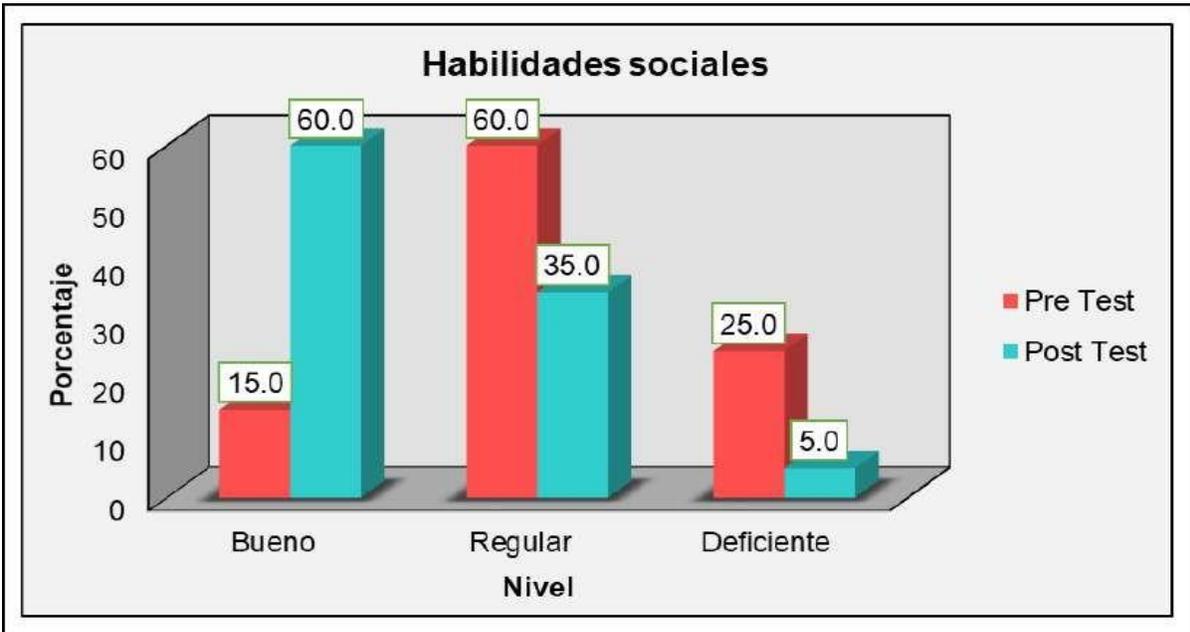
Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	D1_PRE	Númérico	8	2	Asertividad	{1,00, Defici...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	D2_PRE	Númérico	8	2	Comunicación	{1,00, Defici...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
3	D3_PRE	Númérico	8	2	Autoestima	{1,00, Defici...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
4	D4_PRE	Númérico	8	2	Toma de decisi...	{1,00, Defici...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	V1_PRE	Númérico	8	2	PRE: Habilidad...	{1,00, Defici...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	D1_POST	Númérico	8	2	Asertividad	{1,00, Defici...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	D2_POST	Númérico	8	2	Comunicación	{1,00, Defici...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	D3_POST	Númérico	8	2	Autoestima	{1,00, Defici...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	D4_POST	Númérico	8	2	Toma de decisi...	{1,00, Defici...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	V2_POST	Númérico	8	2	POST: Habilidad...	{1,00, Defici...	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

Vista de datos Vista de variables

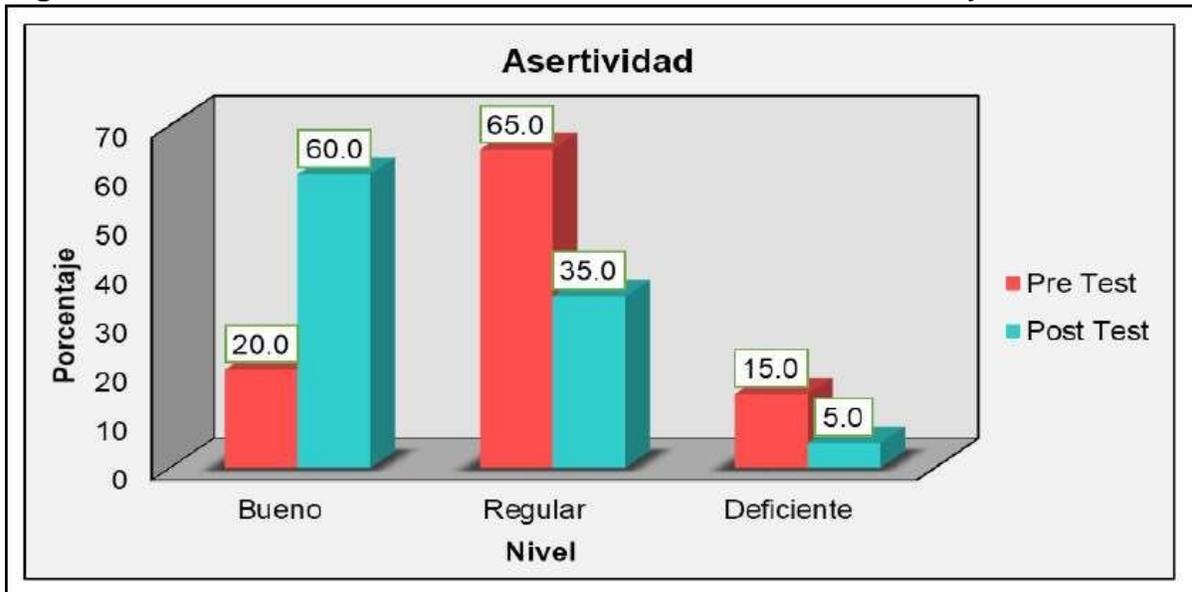
Anexo 10. Análisis descriptivo

Figura. *Habilidades sociales- Pre test y Post Test.*



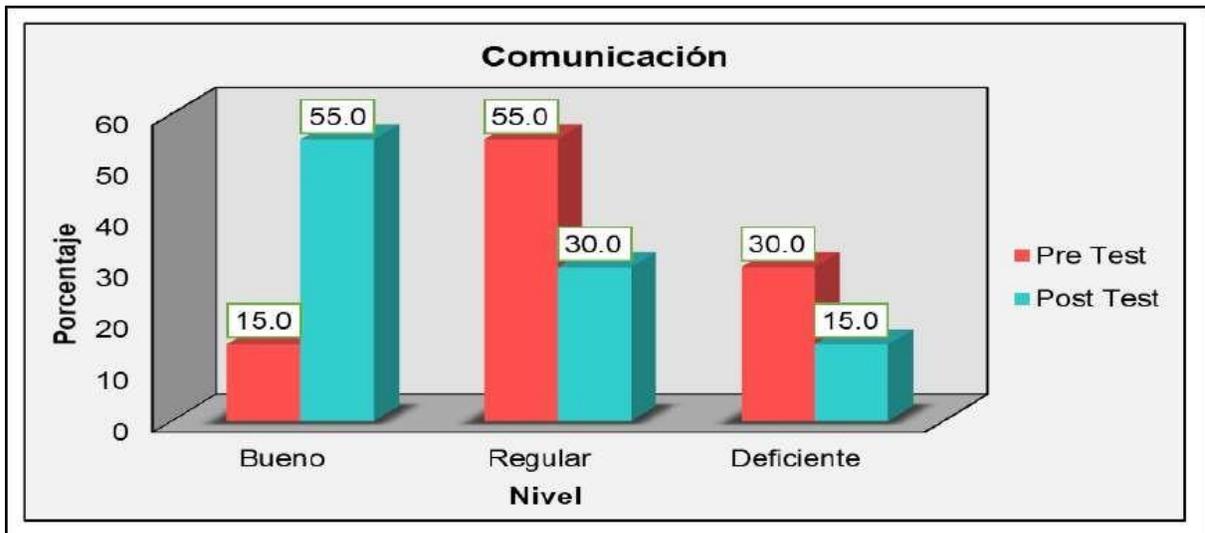
Nota: Tabla 3.

Figura. *Dimensión Asertividad de las Habilidades sociales- Pre test y Post Test.*



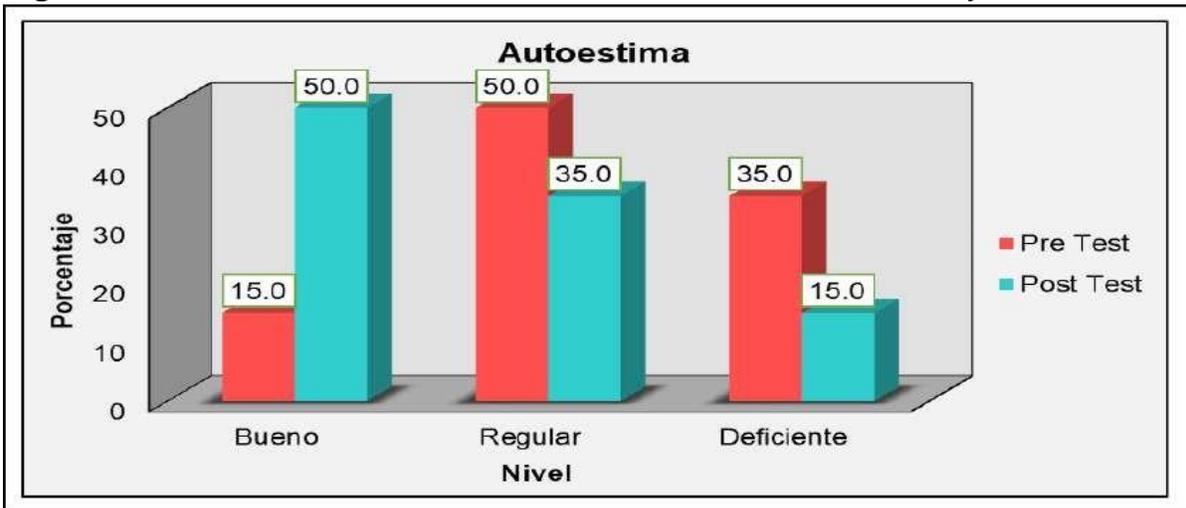
Nota: Tabla 5.

Figura. Dimensión Comunicación de las Habilidades sociales- Pre test y Post Test.



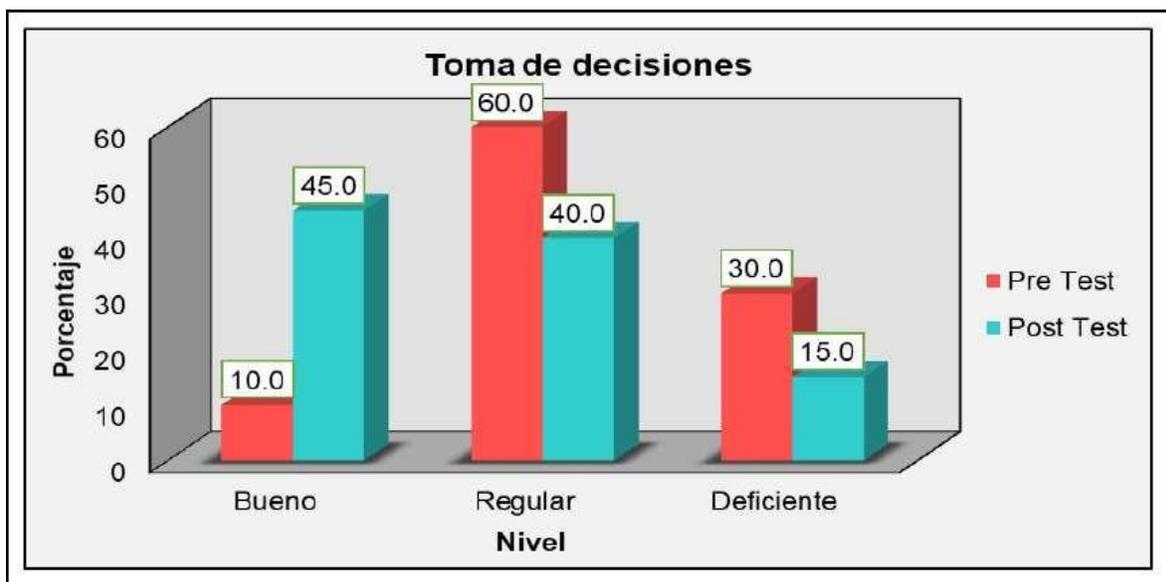
Nota: Tabla 7.

Figura. Dimensión Autoestima de las Habilidades sociales- Pre test y Post Test



Nota: Tabla 9.

Figura. Dimensión Toma de decisiones de las Habilidades sociales- Pre test y Post

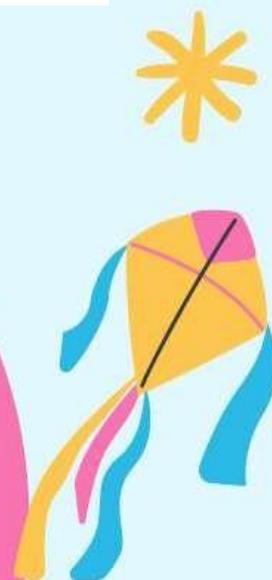


Test.

Nota: Tabla 11.



**JUEGO DE ROLES
PARA
FORTALECER
HABILIDADES
SOCIALES**



PRESENTACIÓN

El programa juego de roles ha sido elaborado para ser aplicado a los niños y niñas del nivel primario de la Institución Educativa N°14406 – Sapillica, este programa acompaña a la tesis titulada **Juego de roles para fortalecer habilidades sociales en estudiantes del nivel primario multigrado de una Institución educativa, Sapillica – Ayabaca, 2023**. El presente programa permite que los alumnos desarrollen de sus habilidades sociales a través de diferentes juegos de roles como es el dialogo, representaciones, teatro, debate, etc. para su desarrollo y ejecución. Las sesiones de este programa promueven a los niños el manejo y control de sus emociones y realización de habilidad que serán logradas de forma satisfecha tanto personal como educativo. Este programa surge con la necesidad de ayudar a los infantes a identificar sus acciones, sentimientos y emociones considerando pertinente para su desarrollo social, cognitivo y comunicativo brindando una seria de estrategias que son favorables para los profesionales de la educación frente a la problemática que acontece.

Al realizar por ejecutado este programa creativo dentro del contexto educación es transversales por incluir las áreas de comunicación y personal social que promueve seguridad y autonomía al participar de manera autónoma manejando su lengua materna al momento de expresarse oralmente y perder la timidez.

La organización que posee este programa es por sesiones de diálogos, representaciones, dramatización y debates. La organización de las sesiones es: Introducción consiste en colocar el título de la tesis, el objetivo para llevar a cabo la ejecución de las sesiones y el impacto que tendrán los estudiantes, docentes, y comunicad educativa que contribuyen al logro de habilidades sociales de los infantes. A continuación, se encuentra la fundamentación, que permite identificar de manera justificable por qué y para que del desarrollo de las actividades. Después esta la determinación de los objetivos. Las actividades y cronograma de elaboración. Así mismo el programa presenta actividades de aprendizaje los anexos, donde se ubica el instrumento, en este caso el pre test y post test, ficha técnica, escala descriptiva y matriz de consistencia.

I.INTRODUCCIÓN

Las habilidades sociales están relacionadas con la expresión y comprensión de estados emocionales, todo lo cual le permite al niño del nivel primaria tener el control respecto a cómo demostrar sus sentimientos y cómo responder ante los sentimientos de los demás, considerando fundamental la familia. Es importante reconocer que estas habilidades recaen en la adaptación de los niños y niñas en los diferentes entornos en los que se desenvuelven o participan ya sea en la escuela, familia, comunidad, etc. Por lo tanto, si los primeros años de vida son los cimientos sobre los que se construye la personalidad del niño y no posee las capacidades necesarias para una adecuada adaptación a sus entornos sociales, provocando un inadecuado autoconcepto y baja autoestima, nos encontramos con una gran dificultad que continuaría más allá de la infancia, en especial impacta en la etapa de la adolescencia. Además, se identifica que las habilidades sociales se aprenden y desarrollan a lo largo del proceso de socialización, como resultado de interactuar con otras personas; este desarrollo se produce fundamentalmente en la infancia en los primeros años de vida considerando fundamental en el aprendizaje de estas habilidades. Es así como surge la necesidad de averiguar cuál es la influencia que podría tener los juegos de roles en los alumnos de la Institución Educativa N°14406 – Sapillica (Ayabaca) para que desarrollen y potencien sus habilidades sociales. Está conformado por actividades basadas en diferentes juegos de roles como es el diálogo, representaciones, teatro, dramatización y debate que ayuda a los niños a manejar de manera correcta sus emociones y tomar decisiones de manera asertiva al momento de solucionar problemas o conflictos que acontecen en su ambiente, por ello, este programa promueve estrategias y técnicas de aprendizaje que ayudan a los alumnos a desarrollar sus habilidades sociales en la escuela, familia, comunidad, etc. Además, estas sesiones del programa podrán mejorar de manera asertiva las habilidades sociales a través de los juegos de roles que han sido seleccionados y organizados: diálogo, representaciones, teatro, dramatización y debate para las habilidades sociales asertivas, comunicativas, autoestima y toma de decisiones.

II. FUNDAMENTACIÓN

El programa juego de roles está dirigido a los niños del nivel primario multigrado de Ayabaca y aquellos estudiantes que presentan dificultades en sus habilidades sociales, son muy callados, poco comunicativos con sus compañeros y docentes. Además, al momento de establecer una conversación toleran muy pocas opiniones discrepantes, interrumpiendo al compañero que está hablando, se preocupan muy poco por los problemas de los demás. Por otro lado, evidencian no confiar en sus capacidades, son temeroso, inseguros, pues cuando se les plantea una tarea automáticamente manifiestan que la tarea está difícil. Asimismo, dudan mucho para tomar decisiones respecto a cómo realizar una tarea o realizar acciones personales o de grupo.

En cuanto a la metodología, las 12 sesiones están planificadas en base al aprendizaje significativo, partiendo de la motivación y saberes previos para la construcción de conocimientos en los niños. Además, presenta un acompañamiento tanto personal como colaborativo para alcanzar mejores logros en sus aprendizajes y dominio de habilidades frente a un entorno social que les rodea.

III. OBJETIVOS

a) Objetivo general:

Mejorar las habilidades sociales en el aula a través del desarrollo de un programa de juego de roles en estudiantes de 5° y 6° grado de primaria multigrado de la Institución Educativa N° 14406 – Sapillica.

b) Objetivos específicos

- Aplicar la estrategia de juego de roles a través de la dramatización para desarrollar habilidades sociales asertivas.
- Aplicar la estrategia de juego de roles a través de la dramatización para desarrollar habilidades sociales de la autoestima.

- Fomentar el uso de debates para representaciones reales o hipotéticas frente a problemas.
- Participar en un teatro para desarrollar habilidades sociales en la toma de decisiones.
- Participar en diálogos utilizando una voz audible, gestos y mímicas para desarrollar las habilidades comunicativas.
- Participar en diálogos utilizando una voz audible, gestos y mímicas para desarrollar las habilidades sociales en la toma de decisiones.

IV. DESARROLLO DEL PROGRAMA

a) Planificación

Planificación en el nivel primaria:

En función a la aplicación del programa juego de roles, es importante planificar una serie de actividades pedagógicas que se ejecutan entre sí. Al no realizar una adecuada planificación se pierden los objetivos que se plantearon sin tener un propósito claro del que hacer pedagógico.

Según el Ministerio de Educación (2017) planificar es el arte de imaginar y diseñar procesos con la finalidad que los estudiantes aprendan considerando que se orienta al diagnóstico de las necesidades de los aprendizajes. Es un proceso de ejecución, es posible hacer cambios en función a la evaluación que se realiza en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con la finalidad de que sea más pertinente y eficaz al propósito de aprendizaje establecido. Por lo tanto, se consideran procesos relacionados al desarrollo de manera intrínseca al proceso de enseñanza y aprendizaje.

La planificación nos llevara a pensar de manera creativa y didáctica para el beneficio de los niños que fueron escogidos en este programa de juego de roles.

Sesión de aprendizaje:

Las sesiones de aprendizaje se refieren a unidades de tiempo específicas, organizadas y planificadas dentro del proceso educativo, en las cuales el docente desarrolla un conjunto de actividades y estrategias didácticas con el fin de facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes. Las sesiones se caracterizan por su estructura, secuencia lógica y adaptación a los objetivos de aprendizaje establecido.

En el desarrollo del programa es necesario establecer un diálogo con los profesores de los estudiantes para que adecuen un espacio en la escuela y los niños puedan gozar de manera tranquila la clase, además se ha implementado recursos didácticos que ayudan a realizar las actividades programadas.

En función a la aplicación del programa se ha elaborado 12 sesiones, todas se direccionan al taller de juego de roles en función al desarrollo de las habilidades sociales de los niños en la educación primaria multigrado.

Este programa inicia con una prueba de pre test, que presenta un tiempo de una semana. Posteriormente, se ejecutarán las actividades programadas durante un período prudente y finalmente se aplica el post test para llegar a evaluar los resultados de aprendizaje en los alumnos.

b) Estrategia metodológica

- Presentar la temática que se representa.
- Asignar a los personajes por grupos.
- Crear la historia.
- Preparar materiales.
- Realizar un ensayo en cada grupo.
- Representar el juego de roles
- Dialogar sobre el tema tratado y llegar a conclusiones.

c) Evaluación

La evaluación que se aplica en el programa es mediante la lista de cotejos por cada sesión ejecutada además se considera una evaluación formativa que permite observar los procesos aprendidos y los niveles de logro por competencia. Mediante el cual, en casa sesión se observará a los niños mediante un registro de observación, así como la participación en aula por parte de los estudiantes. Se considera utilizar tres criterios en función al indicador principal de la sesión por ser una lista de cotejos se registrará si lo hizo y no lo hizo. Estos resultados de los criterios serán plasmados mediante una escala de Likert.

Criterios por sesión	Si	No
1.		
2.		
3.		

Niveles	
3	Bueno
2	Regular
1	Deficiente

Culminando se realizará un consolidado que permita conocer el nivel de desempeño de los participantes por dimensiones: asertiva, comunicación, autoestima y toma de decisiones.

d) Método: el método utilizado en presente programa está basado en la teoría del juego de Edouard Claparède, y la teoría Vigotskyana, por lo cual las actividades que se plantean buscan la interacción de los estudiantes a través de diversas

actividades lúdicas que los conllevan a la representación de diversas actividades de su vida cotidiana a través de juegos de roles. Asimismo, a través de este método de trabajo se busca reforzar actitudes y conductas positivas que fortalecen las habilidades sociales.

V. ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS

Nombre de las actividades y cronograma

N°	Nombre de la actividad
1	“Representamos nuestras expresiones y emociones”
2	“Representamos a ser tolerantes durante la resolución de conflictos”
3	“Representamos a defender nuestros derechos”
4	“Representamos un dialogo familiar”
5	“Representamos mensaje de objetos”
6	“Participamos y jugamos a ser poetas”
7	“Un día en el Hospital”
8	“Un día en la escuela”
9	“Representamos un debate en bienestar de nuestra comunidad”
10	“Nos preparamos para resolver conflictos en el aula”
11	“Aprendemos a convivir de manera responsable en aula”
12	“Demostramos seguridad al tomar decisiones”

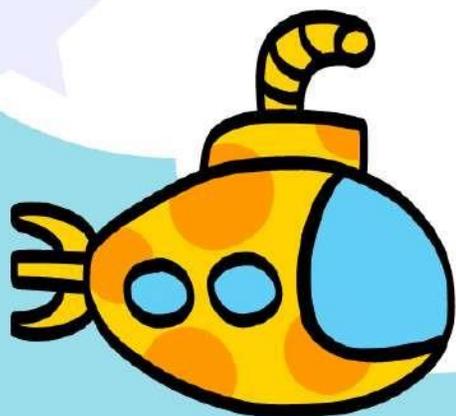
VI. MATRIZ DE ARTICULACIONES

Dimensiones	Objetivo	Indicadores	Sesiones	Recursos	Estrategia metodológica	Evaluación
Asertividad	Aplicar la estrategia de juego de roles a través de la dramatización para desarrollar habilidades sociales asertivas.	Promover el manejo adecuado de nuestras emociones.	“Representamos nuestras expresiones y emociones”	Imágenes Poesía Canciones Hojas de colores Papelotes Objetos Vestimenta Roles	Aplicación del programa juego de roles	Lista de cotejo
		Fomentar de manera adecuada y coherente las actitudes ante un conflicto.	“Representamos a ser tolerantes durante la resolución de conflictos”			
		Reconocer la importancia de defender los derechos humanos.	“Representamos a defender nuestros derechos”			
Comunicación	Aplicar la estrategia de juego de roles a través de la dramatización para desarrollar habilidades sociales comunicativas	Promovemos el dialogo en familia.	“Representamos un dialogo familiar”			
		Utilizamos mensajes claros para comunicarnos.	“Representamos mensaje de objetos”			
	Participar en diálogos utilizando una voz audible, gestos y mímicas para desarrollar las habilidades comunicativas.	Promover la participación en aula con nuestros compañeros.	“Participamos y jugamos a ser poetas”			
Autoestima	Aplicar la estrategia de juego de roles a través de la dramatización para	Fortalecer el autoestima valorando nuestro día.	“Un día en el Hospital”			

	desarrollar habilidades sociales de la autoestima.	Fortalecer nuestra autoestima con el autonocimiento.	“Un día en la escuela”			
		Identificamos nuestro bienestar propio.	“Representamos un debate en bienestar de nuestra comunidad”			
Toma de decisiones	Participar en diálogos utilizando una voz audible, gestos y Mímicas para desarrollar las habilidades sociales en la toma de decisiones.	Dialogamos entre todos para resolver problemas.	“Nos preparamos para resolver conflictos en el aula”			
	Participar en un teatro para desarrollar las habilidades sociales en la toma de decisiones.	Reconocemos la responsabilidad en nuestra convivencia escolar.	“Aprendemos a convivir de manera responsable en aula”			
	Aplicar la estrategia de juego de roles a través de la dramatización.	Desarrollamos decisiones asertivas.	“Demostramos seguridad al tomar decisiones”			

VII. DESARROLLO Y EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

ACTIVIDADES



5° y 6°
GRADO

APRENDERAS





Dramatización

Teatro

D e b a t e

J u e g o d e r o l e s

R e p r e s e n t a c i o n e s

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Título de la actividad: “Representamos nuestras expresiones y emociones”

<u>ÁREA</u>	<u>INDICADOR</u>	<u>INSTRUMENTO</u>
Personal social	Promover el manejo adecuado de nuestras emociones.	Lista de cotejos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente saluda a los niños y niñas expresa buenos deseos. - Se entona una canción: <i>SI ESTÁS FELIZ</i> <p>Saberes previos</p> <p>Se comentan las siguientes preguntas de la canción entonada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué trata la canción - Si estoy feliz ¿Cuál es mi expresión? - Si estoy de malas ¿Cuál es mi expresión - Si tienes miedo ¿Cuál es su expresión? - Si tienes sueño ¿Qué harás? - ¿Quieres imitar cada expresión mencionada en la canción? - Mediante lluvias de ideas sugieren cómo se llama ese tipo de representación que realizaran. <p>Propósito: Representamos nuestras expresiones y emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente comenta el propósito y los criterios a evaluar, dando las siguientes indicaciones: - ¿Cuál es tú expresión al ser feliz? - ¿Qué mímicas o gestos utilizarás? - Menciona los sucesos que desarrollan en su escena. - Luego, se distribuyen los roles de acuerdo a cada personaje y su expresión. - Se incluye todo de tipo de expresión: sentimientos, carácter, etc. de los personajes de la canción. 	<p>Dinámica Dibujos</p>

Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>Análisis de la información</p> <p>Se organiza el juego:</p> <p>¿Cómo comenzaran?</p> <p>¿Cómo se desarrollarán las acciones?</p> <p>¿Cómo finalizaran?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elige la expresión que vas a representar y ejecutan en forma ordenada las indicaciones dadas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Grupo de las alegrías 2. Grupo de las tristezas 3. Grupo de los molestos 4. Grupos de los sorprendidos <p>Toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se distribuyen los roles que va a desempeñar cada integrante y ensayan su representación. - Preparan sus materiales - Representan mediante juego de roles la situación que ensayaron. - Comentan su trabajo. 	Tarjetas
Cierre	<p>Evaluación (Sistematización y metacognición)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se promueve la reflexión de los aprendizajes a partir de las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué hemos aprendido en esta sesión? 2. ¿Cómo nos hemos sentido al escuchar y expresar nuestra ideas y opiniones? <p>Se felicita por la actitud, escucha y respeto ante las ideas, aportes y emociones durante el dialogo.</p>	Cuaderno Ficha metacognitiva

LISTA DE COTEJO

SESIÓN N° 01: "Representamos nuestras expresiones y emociones"

FECHA : 12/06/2023 GRADO: 5° Y 6°

GRADO	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Promueve el manejo adecuado de sus emociones.				
		LO HIZO		NIVEL		
		SI	NO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
QUINTO	CALDERON GARCIA LESLY THAMARA	X		X		
	DOMINGUEZ JULCAHUANCA NEISER	X		X		
	DOMINGUEZ LIVIA KILLARY ROCIO	X		X		
	GARCIA DOMINGUEZ ANALI ELISABETH	X		X		
	JIMENEZ GARCIA, ESTEFANY MARILI	X		X		
	JIMENEZ JIMENEZ ELISA JUDITH	X		X		
	LIZANO GARCIA, MIRKO ALEXANDER	X			X	
	PARIATON ABAD LESVIAN YAMPIER	X			X	
	UNBO RODRIGUEZ KEYLA LISED	X		X		
	VILLEGAS GARCIA, JHON ANTHONY	X			X	
SEXTO	GARCIA DOMINGUEZ, ANGEL LEODAN	X		X		
	MANCHAY DOMINGUEZ, ESBAN IVAN	X		X		
	MONDRAGON CANGO, JOHN ANTHONY	X		X		
	MONDRAGON CASTILLO, DANNER JOSHUA	X		X		
	PARIATON JARA NOVER	X		X		
	PARIATON MONTALVAN, YESENI MEDALI	X			X	
	PINTADO PARIATON, LUCY KARINA	X		X		
	PARIATON GARCIA, NELSON	X		X		
	SURITA JARA, LEONEL	X		X		
	UMBO GARCIA, BAYRON ELVIS	X		X		

LEYENDA

Bueno: 3 Regular: 2 Deficiente: 1

LAMINAS DE LAS EMOCIONES



TARJETAS PARA LA FORMACIÓN DE GRUPOS

FELIZ



TRISTE



ENFADADO



SORPRENDIDO



Área : Personal Social

Propósito : Representamos nuestras expresiones y emociones.

FICHA DE LECTURA

Lee atentamente el siguiente texto:

JULIAN Y LOS CLAVOS

Julián, es un chico... con mal carácter. Siempre hay alguno así, de esos que siempre están quejándose, gritando, protestando y regañando a los demás por su comportamiento cuando a él no le gusta. A veces golpean, y casi siempre humillan a los otros, lo cual suele doler más que una bofetada. Un día, su padre, con el fin de hacerle pensar en su manera de



comportarse, le dio un saco de clavos y le dijo que clavara uno en la cerca del jardín cada vez que perdiera la paciencia y se enfadara con alguien. Él lo pensó bien y vio que su padre tenía razón. Tenía que cambiar. El primer día clavó ¡¡17 clavos!! Durante las semanas siguientes se concentró en controlarse y día a día disminuyó la cantidad de clavos nuevos en la valla. Había descubierto que era más fácil controlarse que clavar clavos. Finalmente llegó un día en el que ya no clavaba ningún nuevo clavo. Entonces fue a ver a su padre para explicárselo. Su padre le dijo entonces que era el momento de quitar un clavo por cada día que no perdiera la paciencia. Los días pasaron y finalmente el chico pudo decir a su padre que había quitado todos los clavos

de la cerca. El padre condujo a su hijo hasta la cerca y le dijo: «-Hijo mío, te has comportado muy bien, pero mira todos los agujeros que han quedado en la valla. Ya nunca será del todo como antes. Cuando discutes con alguien y le dices cualquier cosa ofensiva le dejas una herida como ésta. Puedes clavar una navaja a un hombre y después retirarla, pero siempre quedará una huella. Es muy importante pedir perdón y compensar en lo posible por el daño hecho, pero A pesar de las veces que le pidas perdón -y debes hacerlo siempre, es muy posible que permanezca una marca de la herida. Una herida provocada con la palabra hace tanto daño como una herida física. Por eso, lo mejor de todo es evitar ofender o humillar a los demás. Piensa las cosas dos veces antes de decirlas y de hacer.

LEMA: El respeto es una actitud esencial para la convivencia y la vida en sociedad. Consiste en reconocer el valor y la dignidad de las personas y tratarlas de acuerdo con ese valor.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Título de la actividad: “Representamos a ser tolerantes durante la resolución de conflictos!”

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Personal social	Fomentar de manera adecuada y coherente las actitudes ante un conflicto.	Lista de cotejos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entona la canción “El baile del cuerpo” - Participamos en la dinámica “Los pueblos” - Reciben las características de cada una de los pueblos. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leen cada una de las características y comentan para aclarar dudas. - Escuchan las indicaciones de la docente - Acuerdan las actividades a realizar. <p>Propósito: Representamos a ser tolerantes durante la resolución de conflictos</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente comenta el propósito y los criterios a evaluar, dando las siguientes indicaciones: - ¿Cuáles son las características de los pueblos? - ¿Qué cualidades tienen los integrantes de cada una de ellas? - Menciona los sucesos que desarrollan en su escena. - Luego, se distribuyen los roles de acuerdo a cada personaje y su expresión. - Se incluye todo de tipo de expresión: sentimientos, carácter, etc de los personajes. 	Material impreso
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan los grupos de acuerdo a las indicaciones dadas por la docente y las características a representar. - Realizan la presentación utilizando la estrategia pantomima. - Dialogan a partir de lo que han observado. - Manifiestan sus opiniones de acuerdo al conflicto sugerido durante el juego (Al error de sus compañeros) <p>Toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden interrogantes sobre la representación realizada 	Cartulina Goma Cinta de embalaje

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué sentiste cuando tu compañero se equivocó? • ¿Cómo te sentiste cuando tu equipo perdió? • ¿Querías decirle algo a tu compañero? <ul style="list-style-type: none"> - Reciben una ficha de preguntas de acuerdo a lo que han observado - Desarrollan de manera individual cada interrogante. - Manifiestan su apreciación de acuerdo a lo que han realizado. 	
Cierre	<p>Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se promueve la reflexión de los aprendizajes a partir de las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos aprendido en esta sesión? • ¿Qué les fue difícil? • ¿Qué les gustó más de la actividad de hoy? 	Diálogo

LISTA DE COTEJO

SESION N° 02 : “Representamos a ser tolerantes durante la resolución de conflictos”

FECHA : 13/06/2023 GRADO: 5° Y 6°

GRADO	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Fomenta de manera adecuada y coherente las actitudes anteun conflicto.				
		LO HIZO		NIVEL		
		SI	NO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
QUINTO	CALDERON GARCIA LESLY THAMARA	X		X		
	DOMINGUEZ JULCAHUANCA NEISER	X		X		
	DOMINGUEZ LIVIA KILLARY ROCIO	X		X		
	GARCIA DOMINGUEZ ANALI ELISABETH	X		X		
	JIMENEZ GARCIA, ESTEFANY MARILI	X		X		
	JIMENEZ JIMENEZ ELISA JUDITH	X		X		
	LIZANO GARCIA, MIRKO ALEXANDER	X		X		
	PARIATON ABAD LESVIAN YAMPIER	X		X		
	UNBO RODRIGUEZ KEYLA LISED	X		X		
	VILLEGAS GARCIA, JHON ANTHONY	X			X	
SEXTO	GARCIA DOMINGUEZ, ANGEL LEODAN	X		X		
	MANCHAY DOMINGUEZ, ESBAN IVAN	X		X		
	MONDRAGON CANGO, JOHN ANTHONY	X		X		
	MONDRAGON CASTILLO, DANNER JOSHUA	X		X		
	PARIATON JARA NOVER	X		X		
	PARIATON MONTALVAN, YESENI MEDALI	X			X	
	PINTADO PARIATON, LUCY KARINA	X			X	
	PARIATON GARCIA, NELSON	X		X		
	SURITA JARA, LEONEL	X		X		
UMBO GARCIA, BAYRON ELVIS	X		X			

LEYENDA: Bueno: 3 Regular: 2 Deficiente: 1

Área : Personal Social

Propósito : Representamos a ser tolerantes durante la resolución de conflictos

FICHA INFORMATIVA

¿Qué es la tolerancia?

Es la capacidad que tienen los seres humanos de vivir armónicamente entre personas que vienen de contextos culturales y étnicos distintos o que profesan religiones e ideologías políticas diferentes.

¿Por qué es importante ser tolerantes?

La tolerancia es importante porque nos permite lograr una apertura hacia el otro, comprender y valorar sus posiciones, sin pensarlas como amenazas hacia nosotros mismos.

FICHA METACOGNITIVA



ALUMNO/A:

Responde

1. ¿Qué hemos aprendido en esta sesión?
2. ¿Qué les fue difícil?
3. ¿Qué les gusto más de la actividad de hoy?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Título de la actividad: Representamos a defender nuestros derechos

<u>ÁREA</u>	<u>INDICADOR</u>	<u>INSTRUMENTO</u>
Personal social	Reconocer la importancia de defender los derechos humanos	Lista de cotejos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entona la canción “Los derechos del niño” - La docente saluda a los niños y les brinda la bienvenida. - Reciben de manera individual tarjetas y analizan el contenido. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a la interrogante: ¿Cómo defenderías tu derecho si estas en la siguiente situación? <ul style="list-style-type: none"> • Te acusan de haber roto la mota durante el recreo y es mentira. • Estas en la cola para recibir tu desayuno escolar y alguien se quiere colar para recibir primero. - Responden de manera ordenada y sustentan a nivel de grupo. <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos un debate para defender nuestros derechos. 	Tarjetas
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogan y responde las siguientes interrogantes: ¿Qué entiendes por un derecho? ¿Para qué se pueden utilizar los derechos? ¿Qué derechos crees que tienes? ¿Qué derechos tienen tus compañeros de clase? ¿Qué te podría ocurrir si no defiendes tus derechos? - Debaten con la profesora a partir de las preguntas: - Dan a conocer situaciones que tengan que ver con los derechos. - Se organizan a nivel de grupo leen una ficha informativa - Se organizan para representar aplicando el juego dramático de la pantomima. <p>Toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan para realizar la representación de otra situación sobre la defensa de sus derechos. - Dialogan sobre el contenido y el mensaje de lo presentando. 	Dialogo Debate

Cierre	Evaluación (Sistematización – metacognición) <ul style="list-style-type: none">- Se promueve la reflexión de los aprendizajes a partir de las siguientes interrogantes:- ¿Qué hemos aprendido en esta sesión?- ¿Qué les fue difícil?- ¿Qué les gusto más de la actividad de hoy?	Cuaderno
---------------	--	----------

LISTA DE COTEJO

SESIÓN N° 03 : “Representamos a defender nuestros derechos”

PROPÓSITO : Realizamos un debate para defender nuestros derechos.

FECHA : 14/03/2023 GRADO: 5° Y 6°

GRADO	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Reconoce la importancia de defender sus derechos.				
		LO HIZO		NIVEL		
		SI	NO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
QUINTO	CALDERON GARCIA LESLEY THAMARA	X		X		
	DOMINGUEZ JULCAHUANCA NEISER	X		X		
	DOMINGUEZ LIVIA KILLARY ROCIO	X		X		
	GARCIA DOMINGUEZ ANALI ELISABETH	X		X		
	JIMENEZ GARCIA, ESTEFANY MARILI	X		X		
	JIMENEZ JIMENEZ ELISA JUDITH	X		X		
	LIZANO GARCIA, MIRKO ALEXANDER	X		X		
	PARIATON ABAD LESVIAN YAMPIER	X		X		
	UNBO RODRIGUEZ KEYLA LISED	X		X		
	VILLEGAS GARCIA, JHON ANTHONY	X		X		
	SEXTO	GARCIA DOMINGUEZ, ANGEL LEODAN	X		X	
MANCHAY DOMINGUEZ, ESBAN IVAN		X		X		
MONDRAGON CANGO, JOHN ANTHONY		X		X		
MONDRAGON CASTILLO, DANNER JOSHUA		X		X		
PARIATON JARA NOVER		X		X		
PARIATON MONTALVAN, YESENI MEDALI		X		X		
PINTADO PARIATON, LUCY KARINA		X		X		
PARIATON GARCIA, NELSON		X		X		
SURITA JARA, LEONEL		X		X		
UMBO GARCIA, BAYRON ELVIS	X		X			

LEYENDA: Bueno: 3 Regular: 2 Deficiente: 1

Área : Personal Social

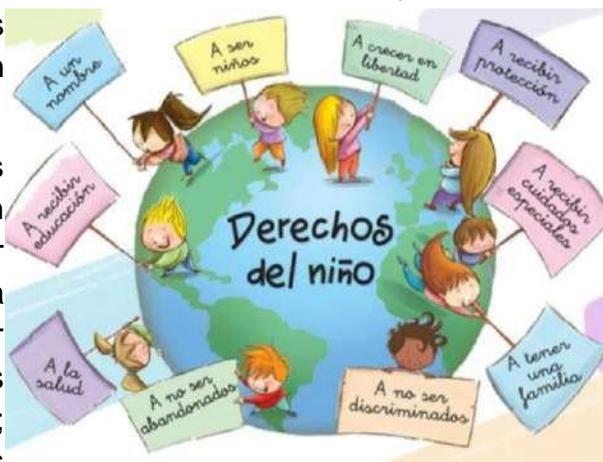
Propósito : Realizamos un debate para defender nuestros derechos.

FICHA INFORMATIVA

¿Qué son los derechos humanos?

Los derechos humanos son como una serie de poderes que tienen las personas y que sirven para dos cosas: primero, que se cubran todas sus necesidades para vivir bien, en paz y ser felices y segundo, protegerlas de situaciones que pudieran ponerlas en riesgo o causarles daño.

Se llaman “derechos humanos” porque los tienen todas las personas del planeta sin importar su edad, su aspecto o el lugar donde viven. Aunque los derechos son para todas y todos por igual, no hay que olvidar que niñas y niños tienen necesidades diferentes a las de las personas adultas; por ejemplo, mientras que tú y tus compañeras y compañeros de grupo necesitan que haya muchas escuelas para estudiar, sus mamás y papás necesitan que haya lugares para trabajar. Por eso las personas que tienen entre 0 y 18 años de edad, tienen derechos humanos específicos y un poco distintos a los de otras personas.



Niñas y niños tienen derecho a vivir en una familia que los quiera y los trate bien, a la salud, y alimentación, a vivir en un medio ambiente limpio, a tener acceso al agua potable, a expresarse libremente, a jugar, a participar, a utilizar las tecnologías de la información y muchos otros más que pronto aprenderás. Todas las personas que te rodean tienen la obligación de respetar y hacer cumplir tus derechos: tu familia, maestras y maestros, personas que viven en tu comunidad, niñas y niños con quienes convives diariamente y también las personas que trabajan en el Municipio, Estado y cualquier otra autoridad de cualquier lugar en el que vivas. Los derechos humanos de niñas y niños están escritos en un documento mundial muy importante que se llama Convención sobre los Derechos del Niño y que se recuerda el 20 de noviembre de cada año.

Declaración americana de los derechos y deberes del hombre

Todos los hombres nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están por naturaleza de razón y conciencia, deben conducirse fraternalmente los unos con los otros.

El cumplimiento del deber de cada uno es exigencia del derecho de todos. Derechos y deberes se integran correlativamente en toda actividad social y política del hombre. Si los derechos exaltan la libertad individual, los deberes expresan la dignidad de esa libertad.

Los deberes de orden jurídico presuponen otros, de orden moral, que los apoyan conceptualmente y los fundamentan.



Es deber del hombre servir al espíritu con todas sus potencias y recursos porque el espíritu es la finalidad suprema de la existencia humana y su máxima categoría.



Responde las siguientes preguntas en grupo:

1. ¿Por qué son importantes los derechos humanos?
2. ¿Escribe tres acciones o argumentos que realizarías para defender tus derechos?

FICHA

ALUMNO/A:

.....

Responde

1. ¿Qué hemos aprendido en esta sesión?
2. ¿Qué les fue difícil?
3. ¿Qué les gusto más de la actividad de hoy?



FICHA METACOGNITIVA

ALUMNO/A:

Responde

1. ¿Qué hemos aprendido en esta sesión?
2. ¿Qué les fue difícil?
3. ¿Qué les gusto más de la actividad de hoy?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Título de la actividad: Representamos un dialogo familiar

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Personal social	Promovemos el dialogo en familia.	Lista de cotejos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludamos a los estudiantes - Se entona la canción “En el hogar” - Se comunica a los niños que hoy vamos a seguir jugando, pero esta vez de la familia. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden interrogantes • ¿De qué trata la canción? • ¿Quiénes conforman la familia? • ¿Qué hace el papá? • ¿Qué hace la mamá? • ¿Qué hacen los hijos? • ¿Recuerdan alguna anécdota familiar? - Comentan las anécdotas familiares que recuerdan, ¿Qué les parece si representamos mediante juego de roles? <p>Propósito: Representamos anécdotas y diálogos familiares.</p> <p>-La docente manifiesta el propósito y el criterio a evaluar.</p>	<p>Papelotes Expresión oral</p>
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se forman equipos de trabajo a través de la formación de un rompecabezas. - Se organizan en grupos y comentan eligiendo la anécdota. Que más le gusto. - Se distribuyen los roles de acuerdo con los personajes. - Se asumen las características de los personajes de los integrantes del hogar. - Organiza el juego • ¿Cómo comenzaran? • ¿Cómo se desarrollarán las acciones? • ¿Cómo finalizarán? <p>Toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se reparten los personajes y el papel que desempeñarán. - Preparan sus materiales y vestimentas. - Realizan un ensayo en sus grupos. - Por grupos van representando la anécdota, teniendo en cuenta las 	<p>Papelotes Cuaderno Lápiz Hojas bond</p>

	<p>indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y movimientos adecuados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comentan su trabajo - Sistematizan el tema a través de la lectura de una ficha informativa. 	
Cierre	<p>Evaluación (Sistematización – Metacognición)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionan sobre su actuar: <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué rol desempeñaron? ¿Te gusto el personaje que representaste? ¿En qué me ayudo el conocer la realidad familiar? ¿Qué aprendí? ¿Para qué me sirve? <p>Comentan sobre el trabajo que realizan cada personaje</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué importancia tiene? - Nos evaluamos 	Dialogo

LISTA DE COTEJO

SESIÓN N° 04 : “Representamos un dialogo familiar”

FECHA : 15/06/2023 GRADO: 5° Y 6°

GRADO	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Promueve el dialogo en familia				
		LO HIZO		NIVEL		
		SI	NO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
QUINTO	CALDERON GARCIA LESLY THAMARA	X		X		
	DOMINGUEZ JULCAHUANCA NEISER	X		X		
	DOMINGUEZ LIVIA KILLARY ROCIO	X		X		
	GARCIA DOMINGUEZ ANALI ELISABETH	X		X		
	JIMENEZ GARCIA, ESTEFANY MARILI	X		X		
	JIMENEZ JIMENEZ ELISA JUDITH	X		X		
	LIZANO GARCIA, MIRKO ALEXANDER	X		X		
	PARIATON ABAD LESVIAN YAMPIER	X		X		
	UNBO RODRIGUEZ KEYLA LISED	X		X		
	VILLEGAS GARCIA, JHON ANTHONY	X			X	
SEXTO	GARCIA DOMINGUEZ, ANGEL LEODAN	X		X		
	MANCHAY DOMINGUEZ, ESBAN IVAN	X		X		
	MONDRAGON CANGO, JOHN ANTHONY	X		X		
	MONDRAGON CASTILLO, DANNER JOSHUA	X		X		
	PARIATON JARA NOVER	X		X		
	PARIATON MONTALVAN, YESENI MEDALI	X			X	
	PINTADO PARIATON, LUCY KARINA	X		X		
	PARIATON GARCIA, NELSON	X		X		
	SURITA JARA, LEONEL	X		X		
	UMBO GARCIA, BAYRON ELVIS	X		X		

LEYENDA: Bueno: 3 Regular: 2 Deficiente: 1

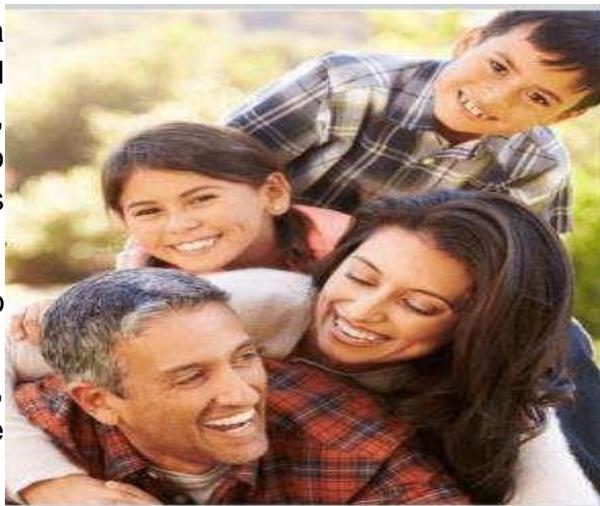
Área : Personal Social
Propósito : Promueve el dialogo en familia.

FICHA INFORMATIVA

La importancia de la comunicación en Familia

La comunicación es la acción y el efecto de transmitir ideas, pensamientos o sentimientos de una persona a otra. En la familia, la comunicación es importante porque entre más sincera, abierta, franca y con amor, se puede tener una relación más armoniosa.

Para lograr una buena comunicación en familia te proponemos algunos pasos para hacerlo, de esta manera lograrán bajar el nivel de estrés, sentirse más seguros, expresar sentimientos, deseos, así como fomentar la autoestima de todos los integrantes de la familia.



- Elige un lugar y un momento adecuado para conversar.
- Practica la escucha activa, interésate, presta atención, ponte en el lugar del otro.
- Cuida el tono, no sólo es importante lo que se dice sino también cómo se dice.
- Todos somos diferentes, así que es una buena idea respetar que otros vean las cosas de manera diferente o sentimientos muy específicos.
- Ofrece alternativas y soluciones, sin mezclar con cosas del pasado.
- Atiende tanto la información verbal como la no verbal; las expresiones, los gestos, la postura corporal, todo esto nos ayuda a saber si la otra persona está contenta, triste, indiferente o se encuentra a disgusto.
- Reconoce tus errores, cuando los papás se disculpan enseñan a sus hijos a disculparse.
- Evita generar problemas por cosas menores o sin importancia, siempre elige tus batallas.



Responde las siguientes preguntas en grupo:

1. ¿Cómo influye la comunicación en las relaciones con nuestros compañeros y familiares?
2. ¿Cómo crees que podría mejorar la comunicación con tus compañeros y familiares?

FICHA METACOGNITIVA

ALUMNO/A:



Responde:

1. ¿Qué rol desempeñaron?
2. ¿Te gusto el personaje que representaste? ¿Qué importancia tiene el trabajo que realizan ese personaje?
3. ¿En qué me ayudo el conocer la realidad familiar?
4. ¿Qué aprendí?
5. ¿Para qué me sirve?

LAMINAS DE ROMPECABEZAS PARA FORMAR GRUPOS



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Título de la actividad: Representamos mensaje de objetos

<u>ÁREA</u>	<u>INDICADOR</u>	<u>INSTRUMENTO</u>
Comunicación	Utilizamos mensajes claros para comunicarnos.	Lista de cotejos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entonamos la canción: “Las cosas por su uso” - Observan imágenes de diversos objetos. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo es la guitarra? ¿Qué hace? ¿Cómo es la mochila? ¿Qué hace? ¿Cómo es la mochila? ¿Qué hace? ¿Cómo es el celular? ¿Qué hace? ¿Cómo es la pelota? ¿Qué hace? ¿Todos los objetos que han observado son buenos? ¿Podemos representar mediante juegos de roles algunos mensajes de objetos? <p>Propósito: Hacemos representaciones para comunicar mensajes de los objetos</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente manifiesta el propósito y el criterio a evaluar. 	Láminas Parlante
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observa la representación de un objeto por parte de La profesora como el siguiente dialogo: Soy un personaje muy moderno, y sé que me parezco Un poco serio: pero me divierto tanto al interrumpir una Reunión o al hacer ruido cuando todos guardan silencio. - La docente organiza los grupos y eligen un objeto que Quieren representar considerando lo que es y lo que se dice de él. - En un papelote y apoyados por una ficha de trabajo los estudiantes redactan diálogos de acuerdo al objeto que les tocó representar. - Preparan sus materiales - Organizan sus representaciones por grupos van. - Organizando y representando al objeto que eligieron Teniendo en 	Láminas Papel bond Plumones Ficha de trabajo

	<p>cuenta las indicaciones de la profesora -Como el tono de voz, que sea audible, movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - De acuerdo a su personaje. Comentan sus trabajos y el de sus compañeros <p>Toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron. - Responden las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación? • ¿Ha quedado clara la representación? • ¿En qué se puede mejorar? - Comentan 	
Cierre	<p>Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden interrogantes <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendí? • ¿Para qué me sirve? • ¿Comentan sobre el trabajo que realizan cada objeto? • ¿Qué importancia tiene? - Nos evaluamos 	

LISTA DE COTEJO

SESIÓN N° 05 : “Representamos mensaje de objetos”

FECHA : 16/07/2023

GRADO: 5° Y 6°

GRADO	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Utiliza mensajes claros para comunicarse				
		LO HIZO		NIVEL		
		SI	NO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
QUINTO	CALDERON GARCIA LESLEY THAMARA	X		X		
	DOMINGUEZ JULCAHUANCA NEISER	X		X		
	DOMINGUEZ LIVIA KILLARY ROCIO	X		X		
	GARCIA DOMINGUEZ ANALI ELISABETH	X		X		
	JIMENEZ GARCIA, ESTEFANY MARILI	X		X		
	JIMENEZ JIMENEZ ELISA JUDITH	X		X		
	LIZANO GARCIA, MIRKO ALEXANDER	X			X	
	PARIATON ABAD LESVIAN YAMPIER	X		X		
	UNBO RODRIGUEZ KEYLA LISED	X		X		
	VILLEGAS GARCIA, JHON ANTHONY	X		X		
SEXTO	GARCIA DOMINGUEZ, ANGEL LEODAN	X		X		
	MANCHAY DOMINGUEZ, ESBAN IVAN	X		X		
	MONDRAGON CANGO, JOHN ANTHONY	X		X		
	MONDRAGON CASTILLO, DANNER JOSHUA	X		X		
	PARIATON JARA NOVER	x			X	
	PARIATON MONTALVAN, YESENI MEDALI	X		X		
	PINTADO PARIATON, LUCY KARINA	X		X		
	PARIATON GARCIA, NELSON	X		X		
	SURITA JARA, LEONEL	X		X		
	UMBO GARCIA, BAYRON ELVIS	X		X		

LEYENDA: Bueno: 3 Regular: 2 Deficiente: 1

LÁMINAS DE OBJETOS COMUNES



Área : Comunicación

Propósito : Hacemos representaciones para comunicar mensajes de los objetos.

FICHA DE TRABAJO

Escribimos diálogos para los objetos de las figuras presentadas guíate por el siguiente ejemplo

CELULAR



- Yo soy un personaje muy moderno, y sé que me parezco un poco serio, pero me divierto tanto al interrumpir una reunión o al hacer ruido cuando todos guardan silencio.
- Yo soy útil para todo doy la hora, despierto hasta el más dormilón con la bulla de mi alarma y ni que decir, si hasta estoy llegando a reemplazar a la radio, la televisión y la computadora.
- Ah, pero sobre todo escucho y guardo todas tus conversaciones en secreto.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Título de la actividad: Participamos y jugamos a ser poetas

<u>ÁREA</u>	<u>INDICADOR</u>	<u>INSTRUMENTO</u>
Comunicación	Promueve la participación en el aula con sus compañeros.	Lista de cotejos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leen el poema en forma grupal y luego individual del día del campesino. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comentan respondiendo las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el mensaje del poema? • ¿Leer un poema es lo mismo que recitar? • ¿Cómo se debe recitar un poema? • ¿Ustedes pueden recitar un poema? • ¿Qué reglas se deben considerar? • ¿De qué manera se pronuncia? <p>Propósito: Aprendemos a recitar poesías</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar. 	Papelotes y plumones
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se organizan en grupos dialogan y eligen un poema o una poesía. - Se hacen uso de los recursos verbales, no verbales y para verbales. - Se asumen ideas y sentimientos de la poesía. <p>Toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizan el juego: ¿Cómo comenzarán?, ¿Cómo se desarrollarán las acciones?, ¿Cómo finalizarán? - Ensayan en sus grupos - Recitan su poesía, teniendo en cuenta las indicaciones de la docente, como la voz audible, gestos y mímicas. 	Textos

Cierre	Evaluación (Sistematización – metacognición) <ul style="list-style-type: none">- Reflexionamos sobre lo aprendido:- Respetar a mis compañeros cuando recitaban- Respete su forma de voz.<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué aprendí?• ¿Cómo aprendí?• ¿Qué dificultades tuve?• ¿Cómo lo supere?	Dialogo
---------------	--	---------

LISTA DE COTEJO

SESIÓN N° 06 : “Participamos y jugamos a ser poetas”

FECHA : 19/06/2023

GRADO: 5° Y 6°

GRADO	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Promueve la participación en el aula con sus compañeros				
		LO HIZO		NIVEL		
		SI	NO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
QUINTO	CALDERON GARCIA LESLY THAMARA	X		X		
	DOMINGUEZ JULCAHUANCA NEISER	X		X		
	DOMINGUEZ LIVIA KILLARY ROCIO	X		X		
	GARCIA DOMINGUEZ ANALI ELISABETH	X		X		
	JIMENEZ GARCIA, ESTEFANY MARILI	X		X		
	JIMENEZ JIMENEZ ELISA JUDITH	X		X		
	LIZANO GARCIA, MIRKO ALEXANDER				X	
	PARIATON ABAD LESVIAN YAMPIER	X		X		
	UNBO RODRIGUEZ KEYLA LISED	X		X		
	VILLEGAS GARCIA, JHON ANTHONY	X		X		
SEXTO	GARCIA DOMINGUEZ, ANGEL LEODAN	X		X		
	MANCHAY DOMINGUEZ, ESBAN IVAN	X		X		
	MONDRAGON CANGO, JOHN ANTHONY	X		X		
	MONDRAGON CASTILLO, DANNER JOSHUA	X		X		
	PARIATON JARA NOVER	X		X		
	PARIATON MONTALVAN, YESENI MEDALI	X		X		
	PINTADO PARIATON, LUCY KARINA				X	
	PARIATON GARCIA, NELSON	X		X		
	SURITA JARA, LEONEL	X		X		
	UMBO GARCIA, BAYRON ELVIS	X		X		

LEYENDA: Bueno: 3 Regular: 2 Deficiente: 1

POESÍA

El campesino

Trabajando, trabajando
Pasamos la vida entera
abrimos con nuestras manos
Los surcos de la tierra.

Eucaliptos se levantan
Como un grito en nuestro suelo;
Campesino, campesino,
¡Ya nace el poder del pueblo!



El sol, la tierra el agua
Son armas de un gran destino,
Pespunta ya la cosecha
Futuro de nuestros hijos.

Cambiaremos nuestra suerte
Si unimos todas las fuerzas
Tu solo puedes muy poco
Despierta. Hermano, despierta.

(J.A. Espinoza)

Papá

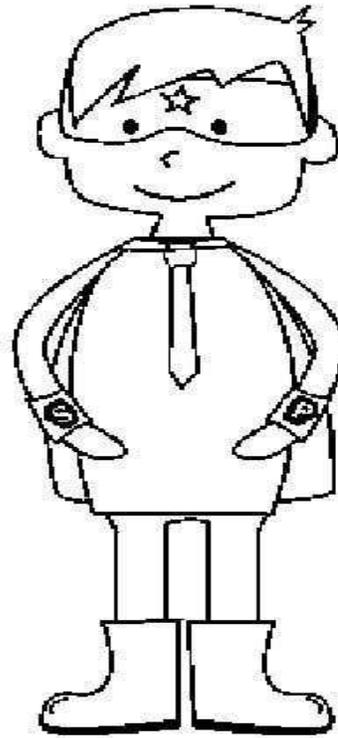
¿Seré futbolista?
¿Seré capitán?
Lo que yo quiero ser
es como mi papá.

Alto hasta la luna
grande como el mar,
el más fuerte de todos
ese es mi papá.

Si hay algo que no sabes,
puedes preguntar;
el que sabe todo,
ese es mi papá.

Si algo se te rompe,
tú puedes llamar;
el que arregla todo,
ese es mi papá.

Mi papá lee cuentos,
y sabe cocinar;
también nos quiere mucho
¡es un superpapá!



Eres mi superhéroe favorito y el
mejor padre del mundo mundial

MI MAESTRA

A mi maestra querida
Que me da sus enseñanzas
Y que me da su cariño
Y cuidado con infinita paciencia.

Tu que me enseñaste, que
Me diste tu amistad
Tú que me respetaste
Con gran igualdad.

Tú que nunca hiciste
Diferencia entre nosotros
Que para ti todos
Somos iguales.

Gracias maestra por
Ser una persona de gran
Valor, que cuida a sus
Estudiantes con gran amor.

Me gusta mi escuela

Mamita, mamita, te quiero decir
algo que siento aquí dentro de mí.

En la mañana, cuando me despierto,
voy feliz a mi escuela, donde me divierto.

Allí tengo amigos y amigas. Aprendo a
escribir, a leer, a jugar, a cantar y a compartir.

Mamita, por eso te quiero decir que
quiero ir a mi escuela, porque me hace feliz.



Dina

Área : Comunicación

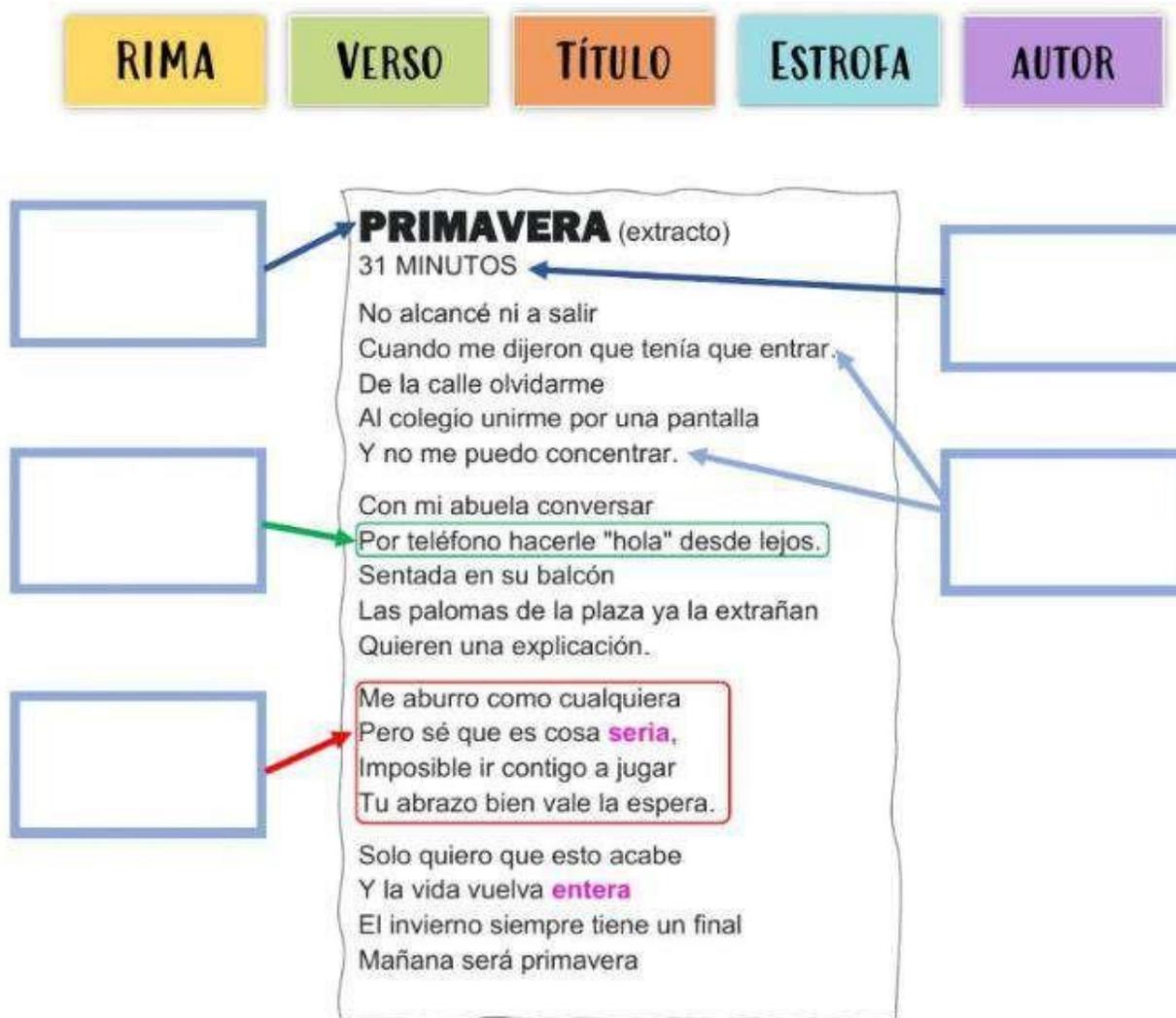
Propósito : Aprendemos a recitar poesías.

FICHA INFORMATIVA

La poesía

La poesía es un tipo de texto literario, que se caracteriza por manifestar, a través de la palabra, los sentimientos, emociones y reflexiones que puede expresar el ser humano en torno a la belleza, el amor, la vida o la muerte.

Estructura de la poesía :



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Título de la actividad: ¡Un día en el Hospital!

<u>ÁREA</u>	<u>INDICADOR</u>	<u>INSTRUMENTO</u>
Comunicación	Fortalecer autoestima valorando nuestro día.	Lista de cotejos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Materiales
Inicio	<p>Motivación</p> <p>Observan un video del trabajo de un hospital https://youtu.be/TxqPpvlIioU</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué personajes se han observado en el video?• ¿Qué hacen?• ¿Quiénes trabajan en el hospital?• ¿Para qué acudimos al hospital?• ¿Es importante la labor que hacen los médicos y las enfermeras?• ¿Les gustaría escenificar lo que sucede en un hospital? <p>Propósito: Fortalecemos nuestra autoestima a través de la representación de actividades diarias.</p> <p>- La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar.</p>	Video Tv

Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que se desea representar a los personajes que trabajan en el hospital. - Se señala los sucesos que desarrollan en su escena, actúen con naturalidad. - Los estudiantes se distribuyen los roles de acuerdo con los personajes. - Los estudiantes asumen las ideas, sentimientos y carácter de los personajes. - Organizan el juego <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo comenzarán? • ¿Cómo se desarrollarán las acciones? • ¿Cómo finalizarán? - Se reparten los personajes. <p>Toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preparan sus materiales - Realizan un ensayo a nivel de grupo. - Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron. - Comentan su trabajo y el de sus compañeros. 	Improvisan material de acuerdo a su personaje
Cierre	<p>Evaluación (Sistematización – metacognición)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategia utilizaron. - Responden a las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación? • ¿Han quedado clara la representación? • ¿En qué puedo mejorar? • ¿Cómo te sentiste representando al personaje que te toco? 	Papelote Ficha

LISTA DE COTEJO

SESIÓN N° 07 : “¡Un día en el Hospital”

FECHA : 20/06/2023

GRADO: 5° Y 6°

GRADO	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADOR: Fortalece el autoestima valorando su día a día.				
		LO HIZO		NIVEL		
		SI	NO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
QUINTO	CALDERON GARCIA LESLY THAMARA	X		X		
	DOMINGUEZ JULCAHUANCA NEISER	X		X		
	DOMINGUEZ LIVIA KILLARY ROCIO	X		X		
	GARCIA DOMINGUEZ ANALI ELISABETH	X		X		
	JIMENEZ GARCIA, ESTEFANY MARILI	X		X		
	JIMENEZ JIMENEZ ELISA JUDITH	X		X		
	LIZANO GARCIA, MIRKO ALEXANDER	X			X	
	PARIATON ABAD LESVIAN YAMPIER	X		X		
	UMBO RODRIGUEZ KEYLA LISED	X			X	
	VILLEGAS GARCIA, JHON ANTHONY	X		X		
SEXTO	GARCIA DOMINGUEZ, ANGEL LEODAN	X		X		
	MANCHAY DOMINGUEZ, ESBAN IVAN	X		X		
	MONDRAGON CANGO, JOHN ANTHONY	X		X		
	MONDRAGON CASTILLO, DANNER JOSHUA	X		X		
	PARIATON JARA NOVER	X		X		
	PARIATON MONTALVAN, YESENI MEDALI			X		
	PINTADO PARIATON, LUCY KARINA	X			X	
	PARIATON GARCIA, NELSON	X		X		
	SURITA JARA, LEONEL	X		X		
	UMBO GARCIA, BAYRON ELVIS	X		X		

LEYENDA: Bueno: 3 Regular: 2 Deficiente: 1

Área : Comunicación

Propósito : Fortalecemos nuestra autoestima a través de la representación de actividades diarias.

FICHA INFORMATIVA

OFICIOS Y PROFESIONES

¿Qué es un oficio?

El oficio es el trabajo habitual que realiza una persona, especialmente referido a la destreza manual o esfuerzo físico, como medio, para ganarse la vida.

Entre los principales oficios tenemos: zapatero, carpintero, herrero, albañil, pintor, músico, artesano, agricultor ...

¿Qué es una profesión?

Las profesiones son ocupaciones que requieren de un conocimiento especializado, una capacitación educativa o preparación para ejercer. Esta reguladas a nivel nacional e internacional por ello deben de cumplir con estándares de calidad.

Entre las principales profesiones podemos mencionar: doctor, profesor, abogado, ingeniero, enfermero...



Enfermero(a)



Ingeniero



Médico



Profesor

LAMINAS DEL TRABAJO QUE REALIZAN EN EL HOSPITAL





ANEXOS

The word "ANEXOS" is written in a bold, sans-serif font. The letters are colored in an alternating pattern: 'A' is black, 'N' is red, 'E' is black, 'X' is red, 'O' is black, and 'S' is red. Below the text is a horizontal bar composed of six rectangular segments that match the color of the letters above: black, red, black, red, black, and red.







Anexo 12: Link de video

https://drive.google.com/file/d/1uyPXPiccV2zKmJ8OJifUXour_ARnr_Pv/view?usp=drive_link

https://drive.google.com/file/d/1uS7qn2mVq4dgg5_kJcTJw0fRG1YHF1gi/view?usp=drive_link



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, AMAYA CUEVA DE JURADO MONICA DEL ROSARIO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesores de Tesis titulada: "JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO MULTIGRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, SAPILLICA- AYABACA 2023", cuyo autor es CHINCHAY SARANGO ROSA ISABEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

Hemos revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 01 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
AMAYA CUEVA DE JURADO MONICA DEL ROSARIO DNI: 17610952 ORCID: 0000-0002-7576-5097	Firmado electrónicamente por: ACUEVAMR el 01-08-2023 19:42:25
CRUZ MONTERO JUANA MARIA DNI: 07545873 ORCID: 0000-0002-7772-6681	Firmado electrónicamente por: JCRUZMON el 01-08-2023 22:01:40

Código documento Trilce: TRI - 0634712