



Universidad César Vallejo

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Juego de roles como estrategia en el desarrollo de liderazgo en los niños
de educación inicial, Cabana - 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Vilca Jove, Nelly Epifania (orcid.org/0000-0001-9634-3152)

ASESORA:

Dra. Vargas Flores, Rosa Luz (orcid.org/0000-0002-7570-2467)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO - PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios por mantenerme con salud y poder culminar la presente investigación. A mi familia por brindarme siempre su apoyo incondicional y ser el soporte y motivación en todos los objetivos que me propongo.

Nelly Epifania

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo, que a través de su programa de posgrado me permite poder superarme.

A la asesora de la presente investigación Dra. Rosa Luz Vargas Flores que con sus conocimientos y asesoría permitió el logro de esta investigación.

A la Dra. Kony Luby Duran Llaro por su capacidad profesional, sus orientaciones pertinentes y oportunas; por su preocupación en garantizar la calidad de las investigaciones en la escuela de Posgrado de la Universidad “César Vallejo”.

Nelly Epifania

Índice de contenidos

Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos.....	17
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	24
VI. CONCLUSIONES	27
VII. RECOMENDACIONES	28
REFERENCIAS	29
ANEXOS	32

Índice de tablas

Tabla 1. Influencia del Juego de roles como estrategia en el desarrollo de liderazgo en los niños de 4 y 5 años	19
Tabla 2. Influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 y 5 años	20
Tabla 3. Influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo personal de los niños de 4 y 5 años.....	21
Tabla 4. Influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo social de los niños de 4 y 5 años.....	22

Resumen

La investigación, tiene el objetivo de determinar la influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo de liderazgo en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022.; la metodología utilizada es de tipo de investigación experimental de diseño cuasi experimental con pre y post test. El juego de roles como estrategia se ha desarrollado en 12 talleres de manera discontinua con una duración de 45 minutos y se aplicó una guía de observación para la variable liderazgo. Los resultados demuestran que en el pretest el 80% de los estudiantes del grupo experimental obtienen nivel de inicio en el liderazgo y el 20% tienen nivel en proceso, el 80% de los estudiantes del grupo control obtienen nivel de inicio en el liderazgo y el 20% tienen nivel en proceso; denotándose que antes de aplicar los juegos de roles, los estudiantes del grupo experimental y control presentan similares deficiencias sobre el desarrollo de liderazgo. También se observa que en el post test el 80% de los estudiantes del grupo experimental obtienen nivel logro previsto sobre el liderazgo y el 20% tienen nivel en proceso, y el 80% de los estudiantes del grupo control siguen obteniendo nivel de inicio en el liderazgo y el 20% tienen nivel en proceso; denotándose que después de aplicar los juegos de roles, los estudiantes del grupo experimental presentan mayor desarrollo de liderazgo que los estudiantes del grupo control. La investigación llega a concluir que el puntaje promedio en el post test del grupo experimental es 22.27 y el grupo control es 9.20, haciendo una diferencia media de 13.07; con valor de la prueba estadística es $U = 4.567$ y nivel de significancia menor al 5% ($p < 0.05$), demostrándose que después de aplicar los juegos de roles, los estudiantes del grupo experimental y control presentan diferencia significativa, donde el grupo experimental desarrolló más el liderazgo que el grupo control; demostrándose la efectividad de los juegos de roles en el desarrollo de liderazgo.

Palabras clave: Juego de rol, liderazgo, educación inicial.

Abstract

The research has the objective of determining the influence of role-playing as a strategy in the development of leadership in children of 4 and 5 years of age of the IEI N° 315 of the district of Cabana, 2022.; the methodology used is of the type of experimental research of quasi-experimental design with pre and post-test. The role play as a strategy has been developed in 12 workshops in a discontinuous manner with a duration of 45 minutes and an observation guide was applied for the leadership variable. The results show that in the pre-test 80% of the students of the experimental group obtain a beginning level in leadership and 20% have a level in process, 80% of the students in the control group obtain a beginning level in leadership. and 20% have a level in process; denoting that before applying the role plays, the students of the experimental and control group present similar deficiencies on the development of leadership. It is also observed that in the post-test, 80% of the students in the experimental group obtain the expected achievement level on leadership and 20% have a level in process, and 80% of the students in the control group continue to obtain a starting level in leadership. leadership and 20% have a level in process; noting that after applying the role plays, the students of the experimental group present greater leadership development than the students of the control group. The research concludes that the average score in the post-test of the experimental group is 22.27 and the group control is 9.20, making a mean difference of 13.07; with a statistical test value of $U = 4.567$ and a significance level of less than 5% ($p < 0.05$), showing that after applying the role plays, the students of the experimental and control groups present a significant difference, where the experimental group developed more leadership than the control group; demonstrating the effectiveness of role plays in leadership development.

Key words: Role play, leadership, initial education.

I. INTRODUCCIÓN

La investigación hace referencia al juego de roles como estrategia en el desarrollo de liderazgo en los infantes, debido a que el juego permite la interacción de los niños en el aula con mayor confianza y comunicación, permitiendo un mejor desenvolvimiento en las relaciones con personas adultas; es de conocimiento general que a nivel internacional, ya está en boga la formación de los niños líderes, muchas investigaciones a nivel internacional ponen énfasis en experimentar diferentes estrategias de formación de niños líderes; Yager (1991) y Orlik (2002) en su estudio considera a los juegos como una herramienta de carácter lúdico que permite atraer la atención del estudiante fortaleciendo su motivación para que se beneficie el proceso de aprendizaje. En la actualidad en diferentes sociedades, existen niños y niñas de nivel educativo inicial que aún no cuentan con el desarrollo o las características de un líder, esta situación motiva a los investigadores educativos a realizar acciones de búsqueda de estrategias, o métodos que permitan en el niño de educación inicial desarrollar características de un líder para así facilitar al niño desarrollarse con éxito en las áreas de desarrollo personal y social, mejorando paulatinamente su expresión oral, estas serían las cualidades básicas que todo niño líder debe desarrollar.

Al respecto de la formación de niños líderes, Hernández (2005), da a conocer su postura teórica manifestando que el liderazgo no solo es desarrollado por los adultos, sino también por niños, que podemos observar en el juego, en las conversaciones de aula, en las actividades de trabajos colectivos, en las que se observa siempre hay niños o niñas que sobresalen sobre los demás ellos adquieren el control de los demás, se convierten en dirigentes, motivan, encabezan a veces demuestran su iniciativa en trabajos de equipo, dan instrucciones y órdenes e imponen normas, en fin, manifiestan ser líderes.

Como antecedentes investigativos en nuestro país, estudio realizado por Sandoval (2019) referido a un programa de juego de roles para potencializar las habilidades en los niños, concluye que las habilidades sociales deben desarrollarse en el hogar de acuerdo a su actitud parental influenciado por la

familia y esto se ve reforzado en la escuela que conjuntamente con los juegos de roles aplicada como una herramienta estratégica potencializa la tarea difícil de formación en base a una educación en valores, socialización, toma de decisiones, trabajo en equipo y fomento de la lectura participativa . Así mismo Sullca y Fernández (2021) confirman en su artículo científico que “el juego es muy importante en los primeros años de la vida de los niños, puesto que permite construir nuevos aprendizajes en base a la adquisición de nuevas exploraciones placenteras. Asimismo, el juego permite al niño auto conocerse y relacionarse con el exterior de esa forma aprenderán a dialogar y desarrollar la empatía, y la imaginación en la que los niños experimentan su imaginación a través del juego.” Por lo mencionado en ambos estudios concluimos que el juego en los primeros años de vida es de mucha importancia en la formación integral del niño en los aspectos cognitivo, afectivo y emocional en donde el docente es el gestor de desarrollar procesos didácticos a través del juego por ser el principal gestor de los aprendizajes.

Así mismo en la I.E.I N° 315 del distrito de Cabana, provincia de San Román región Puno, se observa que los niños demuestran actitudes pasivas, son tímidos, conformistas, sin ganas de participar en equipos de trabajo, muestran conductas de bajos niveles de socialización, donde repercute el rendimiento académico y logro de competencias que deben alcanzar los niños en el proceso de formación, por ello surge la necesidad de elaborar una investigación en donde se busque aplicar como estrategia al juego de roles como una herramienta de enseñanza eficaz que permita desarrollar el nivel de personalidad de los niños , lo que permite que los niños tengan seguridad de sí mismos y puedan tomar decisiones propias en sus acciones diarias, por otro lado, según los estudios consultados se conoce que el juego de roles, fortalece su seguridad, su autoconfianza influyendo positivamente en su liderazgo como dimensión social , basado en sus valores de solidaridad, respeto, cooperación y compromiso social, como aspectos necesarios para el trabajo en equipo.

Frente a esta situación problemática, de acuerdo a los referentes empíricos y teóricos expuestos en párrafos anteriores, la investigación se formula a

través de la interrogante como problema general: ¿De qué manera influye el juego de roles como estrategia en el desarrollo de liderazgo en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022?

La investigación, se justifica en su aspecto teórico donde tenemos como objetivos educativos lograr una formación integral en los niños y para ello es necesario desarrollar competencias desde un aprendizaje significativo basado en actitudes y valores.

Desde el aspecto práctico, se justifica porque surge la necesidad de incluir dentro de la práctica docente estrategias lúdicas que permitan optimizar el desarrollo cognitivo, afectivo y social en los niños a través del juego de roles para asumir posturas frente a diferentes situaciones reales en donde recreen sus propias aventuras, imaginación, creatividad y empatía para tomar decisiones acertadas basadas en el respeto a la otra persona.

En el aspecto relevancia social, será un aporte a la comunidad educativa para impulsar en los docentes un trabajo pedagógico activo en los niños, teniendo en cuenta las edades de los niños e incluso sus propios intereses para desarrollar situaciones propias de los infantes y lograr incentivarlos en aprender a aprender, tener seguridad y autoestima, a conceder importancia a pequeñas informaciones y desarrollar un pensamiento crítico.

El objetivo general de esta investigación es determinar la influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo de liderazgo en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022. Así mismo, la hipótesis general se orienta HG: El juego de roles como estrategia influye significativamente en el desarrollo de liderazgo en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En el marco teórico se analiza estudios previos considerados para la identificación de la problemática.

Sánchez (2022), presenta como objetivo demostrar que el juego de roles como estrategia influye en la mejora de la expresión oral en los niños de 05 años, esta investigación se realizó dentro del enfoque cuantitativo, pre experimental aplicado a una muestra de 19 niños de 5 años, encontrándose como resultados que esta estrategia de enseñanza permitió mejorar significativamente la expresión oral de los niños considerados en la muestra de investigación.

En lo que respecta a Guachi (2020), quien con el objetivo de analizar el efecto que produce el juego como estrategia de desarrollo de liderazgo de niños, asumió una investigación cualitativa, utilizando la entrevista que le sirvió para recolectar datos y que los datos procesados le permitieron concluir que el liderazgo infantil se desarrolla en niveles superiores cuando se aplican los juegos que les permite a los niños entrar en interacción con sus compañeros y les permite cumplir roles de dirigir al grupo.

Por su parte Cruz (2022), en su estudio planteo como propósito que el juego de roles como estrategia de enseñanza induce al desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de educación básica. La metodología aplicada fue de análisis documental de 20 artículos científicos publicados en diferentes revistas indexadas. Se utilizó tesis, artículos, programas sobre juego de roles, artículos de revistas indexadas publicados entre el 2016 al 2021 y concluye en su investigación que los análisis de los manuscritos de investigación que al utilizar el juego de roles los infantes desarrollan su pensamiento crítico.

González (2022) planteo como objetivo reflexionar la forma que permite las aportaciones en los roles sociales con los juegos temáticos durante su proceso psicológico de acuerdo a su edad. También durante su proceso considero el enfoque histórico cultural y la teoría de la actividad. Llega a concluir el reconocimiento de las aportaciones del juego temático de roles sociales en su etapa infantil a través de su autorregulación emocional y

comportamiento, actividad comunicativa, actividad reflexiva y la función simbólica. Concluye que el adulto al tener una labor como investigador propone análisis de carácter reflexivo en la planeación e implementación de la actividad lúdica, proponiendo innovadoras estrategias didácticas que promueven el desarrollo infantil.

Gonzales (2021) expresa en su publicación científica que la participación de los niños en actividades de juegos temáticos en roles sociales en forma permanente aprenden y activan su comunicación con mayor fluidez y analizan reflexivamente sobre lo que expresan e igualmente su forma de actuar manejando sus emociones , actitudes y comportamientos de acuerdo a como se presentan las situaciones comunicativas siendo sus expectativas flexibles dado que se modifican las mismas evitando frustraciones . El juego temático de roles sociales les brinda posibilidades de reconocimiento y expresión evitando que se sientan mal en su comportamiento sin causar daño de diversa índole así mismo a su entorno. La aplicación de los juegos temáticos en roles sociales al ser apoyados los niños por los adultos orientan su comportamiento hacia objetivos compartidos y diseñan acciones de vínculos con otros niños considerando acciones impredecibles que puedan presentarse considerando las situaciones emocionales y también de su propio sentimiento.

Bonilla, Solovieva, Méndez& Díaz (2019) manifiesta que el juego de roles dirigida por un adulto (planeación, ejecución y verificación) es una actividad que logra el desarrollo psicológico y neuropsicológico en la etapa preescolar. Los resultados de este estudio contribuyen a innovar e implementar métodos y estrategias de características psicopedagógicas que influyen positivamente en la organización secuencial de las acciones (Sistemas funcionales cerebrales) en su desarrollo infantil y su preparación para la escuela. También permite un desarrollo neuropsicológico en los niños.

Urcia (2021) de los planteamientos sobre liderazgo relacionados en la autoestima de los niños en Latinoamérica de la última década la metodología aplicada es un enfoque cualitativo, tipo descriptiva, con una muestra de 20 estudios. Se utilizó como instrumento una ficha de recolección de datos, observándose que el desarrollo del programa obtuvo un 45,9% de reuniones

que tuvieron una relación en el proceso de mejora de autoestima por pares ,el positivismo en 20,1%, y 25,7% inherentes a liderazgo familiar y sociales, y el 8,3% con temas que tienen una relación directa de escolares con su entorno familiar; así mismo en referencia al clima el 50,6% de los temas tienen necesariamente una relación con estrategias de afrontamiento y las habilidades interpersonales en su relación representan un 41,1%,y finalmente se observa que un 8,3% tiene una vinculación de los sujetos como se puede apoyar la autoestima en los niños.

Por otra parte, se considera en el marco teórico la investigación recopilada de diferentes fuentes bibliográficas, referente a temas de juego de roles y liderazgo en los niños. Ahora para poder fundamentar la variable juego de roles como algo innato al ser humano, Velásquez. (2009), manifiesta que todo juego es una actividad que desarrolla el niño, al principio de manera natural y luego en la institución educativa como un factor pedagógico que beneficie su formación. El juego por su naturaleza debe ser útil y aplicado en la edad infantil Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la edad infantil, pues quien juega es un niño que desarrolla sus habilidades sociales, cognitivas, por ello, el juego es una actividad inherente a la edad infantil, el aprendizaje del niño siempre está inmerso al juego como estrategias.

Según Baquero (1996), los niños con el juego desarrollan su propia autonomía, al sentirse libres en sus actividades que les permite corregir sus errores al establecer su propia identidad sin sujetarse a las normas de los adultos. Sin embargo, ello no implica que deben respetar a propias reglas del juego.

Ahora en cuanto se refiere al juego de roles, Jiménez (2006), plantea que consiste en una función interpretativa, narrativa, en donde los niños que participan en el juego, cumplen un rol importante durante el desarrollo del sociograma, para lo cual el niño debe poner en práctica las habilidades de expresión, las habilidades de procesamiento o acción. En la aplicación de juego de roles, se hace importante la imaginación, la narración de hechos poner empeño el ingenio como factor primordial en el juego dramático.

Se tiene también a Vásquez (2005), quien plantea que los juegos de roles son dramatizaciones que se incorporan al desarrollo curricular, es una estrategia que permite a los niños a desempeñar funciones específicas, cargos, roles u oficios; en forma simulada, su propósito es desarrollar la mente el aspecto psicológico en un ambiente de confianza en el aula, los niños asumen responsabilidades, tomando como ejemplo los derechos y deberes de los personajes que están representando fomentando la creatividad, invención, análisis y valoración.

El juego de roles les permite a los niños la adquisición de hábitos y comportamientos al accionar nuevos roles utilizando el lenguaje apropiado de acuerdo al rol que se le ha asignado lo que contribuye a lograr una madurez de acuerdo a su edad, utiliza un vocabulario que establece una concordancia con las nuevas experiencias que van adquiriendo desarrollando su imaginación, capacidad creadora, utilizando los símbolos de la comunicación no verbal adecuadamente. También Incrementan las posibilidades de poner en práctica sus habilidades sociales con algunos protocolos y formalidades de comportamiento logrando ser autónomo, tener confianza y seguridad para expresarse frente al público, mejoran su pronunciación, entonación y articulación adecuadamente a su edad el lenguaje local y regional.

Estas experiencias de adquirir nuevos conocimientos permiten a los niños experimentar su seguridad relacionado con los demás y el entorno con el cual convive logrando aplacar el temor y su propios conflictos internos y las vivencias que van experimentando les va a permitir un pensamiento creador en sus propias fantasías en lo cual los lleva a lograr su familiarización con otras formas de expresión (corporal y mímicas).

Según Papalia (2004) el juego de roles está compuesto por las siguientes dimensiones a) **La empatía:** Mediante los juegos, los niños aprenden a posicionarse en el lugar de los demás, relacionan los sentimientos de otras personas en diferentes situaciones sociales en forma permanentes. **b) Socialización:** el juego de roles promueve la aceptación de las diferencias y la igualdad en apoyarse mutuamente. Es un juego no competitivo que requiere el apoyo de todos los miembros del equipo para completar tareas.

De esta manera, los niños pueden ver cómo la cooperación y las relaciones con los demás les permiten beneficios trabajando juntos. **c) Tolerancia:** combinando el juego de roles, la empatía y la socialización, favorece que el niño acepte la diferencia como parte del entorno que le rodea como un elemento que enriquece su experiencia.

Jean Piaget (1946) afirma el fortalecimiento de las estructuras intelectuales que se van adquiriendo con el tiempo por el hombre. Psíquicamente el niño se desarrolla a través del juego y de acuerdo a las etapas de su vida estas se desarrollan en su inteligencia con las etapas de los propios juegos. Piaget también propone que el juego es una actividad para la obtención de nuevos conocimientos de acuerdo a las nuevas vivencias que van experimentando; también expresa que el juego se manifiesta en relación al desarrollo del niño (estructura mental). El autor relaciona los periodos evolutivos del pensamiento humano con las estructuras fundamentales de juego: El juego es un simple ejercicio parecido al juego del animal, el juego simbólico en su forma abstracta y ficticios y el juego reglamentado desarrollado colectivamente propuesto por un grupo donde los niños dan criterios y orientaciones a través de sus propias acciones con su entorno (Morrison, 2004).

El Programa Juegos de Roles en el área de personal social establece en su desarrollo a través de las relaciones seguras y afectivas con las personas responsables. Al nacer el niño se considera uno solo con su madre y conforme va desarrollándose entiende que es una persona distinta e inicia su proceso de sociabilización que le permite interactuar con otros niños y con adultos con los cuales no tiene una relación familiar. Su primer espacio de sociabilización es la escuela , lo que favorece su formación personal y social construyendo su propia identidad y logrando obtener relaciones estables para lograr una convivencia con otros respetando sus derechos y sus propias costumbres (MINEDU, 2016) El enfoque del estudio está basado en el área de personal social y esta investigación se relaciona con el enfoque de desarrollo, enfatizándose en el proceso de desarrollo de las personas, integrándose en el mundo natural y social. Esta estrategia del juego temático es una forma de adquisición de experiencias sociales y culturales. Por esto

se expresa que tiene su origen social, lo que contribuye que el niño se relaciona con su entorno comunicando sus necesidades, emociones y sentimientos. El hecho de aplicar un programa de juego de roles potencia a los niños en la construcción de su identidad propia por lo cual la maestra debe generar un ambiente de respeto y valores en los niños, para propiciar su seguridad y confianza en sí mismo a través de nuevas experiencias logrando el desarrollo de sus habilidades.

En cuanto se refiere al liderazgo, Castañeda. (2000), señala la existencia de una relación dinámica que el liderazgo “representa una relación dinámica entre líderes y seguidores. Requiere madurez desde el crecimiento, desde los desafíos, desde la lucha. La solidaridad se logra cuando las personas creen que los líderes saben qué hacer y por lo tanto quieren ayudar a hacerlo (45).”

Los elementos básicos del liderazgo que son tres. El primero se refiere a que el liderazgo significa **relación**, entre el líder y sus seguidores, pues sin la existencia de la relación, no es posible que exista liderazgo alguno; esto implica que el líder debe poner en práctica sus habilidades para mantener al grupo unidos. El segundo es que el liderazgo es una **cualidad innata** de personas con talento que se va potenciando y desarrollando de forma progresiva de acuerdo a las características del grupo, es decir los miembros del grupo comparten sus necesidades, intereses, metas y objetivos. El Tercero es que el liderazgo cumple la **función de inducir a la acción** a todos los miembros de la organización a través de diferentes estrategias, pone también autoridad legítima en la que establece metas definidas, que en equipo de trabajo se van a realizar.

Benadretti. (2002), hace una referencia con relación a los niños líderes que estos desarrollan sus habilidades al interactuar en grupos desde los 3 años y que a través del juego comparten experiencias con otros menores de edad. En esta etapa del desarrollo humano, le caracteriza al niño el sentido de ser egocéntrico y dueño de la propiedad, el niño de 4 años paulatinamente desarrolla la socialización que les permite “diseñar” sus rasgos en su personalidad lo que genera una amistad con mucha facilidad . En esta etapa, el niño desarrolla también la empatía, ellos demuestran un nivel elevado de

autoestima seguros de sus capacidades y talento, con todas esas cualidades dichos niños y niñas reciben la denominación de “niño líder o niña lideresa”.

Actualmente existe un consenso general sobre la importancia y el impacto de la educación temprana en el desarrollo cognitivo, social y personal de los infantes. En recientes estudios mencionan que las diferencias en las habilidades humanas y el desarrollo neuronal ocurren en los primeros seis años de vida, por lo que esta brecha debe evitarse en lugar de tratar de cerrarla con el tiempo(Heckman, 2011; Heckman, 2008).

Benadretti (2002), Señala que al observar a un grupo de niños jugando o realizando alguna actividad libre, es común notar que uno lidera, el otro parece seguir. Este líder es el niño, el guía y la voz de los compañeros. Para que un niño sea líder, debe tener varias cualidades personales, como el llamado carisma, cualidades o talentos especiales con los que nacen ciertos niños. Los infantes por naturaleza muestran simpatía y son alegres con los demás de acuerdo a sus propias características graciosas, postura y su expresión frente al grupo. También demostró ser ingenioso, rápido, práctico en la acción y, en última instancia, más maduro que los demás.

Diariamente, los niños sobresalen en un ambiente donde son reconocidos como líderes, es decir, sobresalen académicamente y ganan nuevos puntos en competencias y deportes de honor. El objetivo de la primera aportación es, entre otras cosas, ser el destinatario de la totalidad del premio.

Los niños líderes a partir de los 3 años interactúan en grupos pequeños y van aprendiendo a jugar en el transcurso del tiempo y logran experiencias nuevas a compartir con los de menor edad. Este período se caracteriza por un fuerte enfoque en uno mismo y la posesividad, lo cual es normal lo que se espera en esta etapa de desarrollo. Pero alrededor de los cinco años los niños son más sociables y se vuelven muy orientados a sus compañeros. Algunos de ellos presentan rasgos de carácter que les permitan tener amigos. Un tipo que logra desarrollar empatía, eso es. Ponte en el lugar de los demás, compéndelos y ayúdalos; Las personas con alta autoestima confían en sus capacidades y habilidades, por lo que otros en el equipo las consideran modelos a seguir y modelos a seguir. Son los llamados “niños líderes” (Benadretti, 2002).

Básicamente, el líder tiene un sesgo que se genera por su capacidad de cambiar el entorno a través de su comportamiento hacia su equipo. Los grandes líderes suelen ser percibidos como gerentes, políticos o artistas que tienen un impacto significativo a la sociedad, lo cual es cerrado. Hoy en día los valores que se pregonan en la vida familiar y escolar y el alto grado de independencia que ocasiona la vida moderna genera niños líderes precoces con temperamento de liderazgo, están en la escuela, en un equipo deportivo o en una organización musical, se destacan con el mismo poder de decisión complejo que cualquier adulto. Pueden comprender la causa y el efecto de cómo actúan su importancia y reconoce su presencia sobre el grupo. Un niño líder siempre tiene presencia en una clase. Los veremos guiar a sus bebés en " acciones encubiertas" o poner orden en sus comunidades. Les encanta enseñar y ayudar a los profesores tanto como creen que pueden. Por lo general, completan sus actividades más rápido y luchan por el éxito (Benadretti, 2002).

Los niños líderes, se encuentran en todas partes y en todos los espacios; ellos están por ejemplo en las instituciones educativas, otros son dirigentes de un equipo deportivo, ellos demuestran su poder de decisión altamente desarrollado al igual que un adulto, demuestran la capacidad de explicar, comprender las causas y consecuencias de las malas acciones, también reconocen que tienen su autoridad sobre el grupo.

En diferentes salones de clase, siempre existen por lo menos un niño o una niña líder, quienes demuestran sus cualidades de ser los pioneros en la dirección del grupo de sus compañeros de clase, a dichos niños les gusta bastante enseñar y a la vez ayudar a sus maestros, las actividades que realizan estos niños son muy rápidas y se esmeran en hacerlas bien.

En lo referente a los tipos de líderes, Benadretti. (2002) tipifica que existe un líder positivo, el cual muestra su talento basado en su personalidad. Existe también el estilo de líder negativo, estos líderes, movilizan al grupo en actividades socialmente no deseables como por ejemplo una travesura, que al igual que los líderes positivos, ellos tienen sus respectivos seguidores.

En consecuencia, podemos deducir que, a nivel de educación inicial, existen líderes negativos que presentan problemas familiares y que les hace falta el

aspecto afectivo de sus padres, ellos no se sienten valorados y son cuestionados permanentemente y se les exige un mejor rendimiento y comportamiento. En ese sentido, Benadretti. (2002), apuesta que los niños con falta del aspecto afectivo o quienes están sometidos a problemas familiares sean negativos.

Las cualidades de un niño líder para Tierno. (2002), es aquel que muestra un alto nivel de autoestima, por ello es necesario que el niño desarrolle la autoconfianza que le permita estar seguro de sus actos, estar firme en sus decisiones y tener ideas claras de las cosas que sabe hacer, esto significa que deben estar bien decididas los métodos a seguir. En ese sentido la clara sensación de sentirse seguro en el niño líder, se evidencia en la felicidad que siente el niño, de manera que este niño líder es admirado por sus compañeros, impresionar a los demás para atenerse con una conducta saludable. El niño líder desarrolla la capacidad de escucha usa gestos, su voz, sus actitudes, su timidez o su valentía.

Los planteamientos teóricos de Tierno. (2002), hace presumir que, si los padres, valoran y reconocer las cualidades del niño, este niño tendrá alto nivel de autoestima los cuales le permiten tener más amigos sin ninguna dificultad y su proceso de socialización será fuerte. Por ello es necesario que se les brinde a los niños un desarrollo en su seguridad pues de lo contrario se presentara indicadores de la baja autoestima en el niño, lo cual genera angustias y disgustos y finalmente frustraciones.

En este sentido, el rol del docente ha cambiado en el siglo XXI, ya que el rol es apasionante en el contexto de los niños, lo que sugiere que se prefiere la comunicación y la resolución de problemas, ya que no se utiliza en el aprendizaje como muchos sugerirían y entrenarían. estudiantes. El nuevo modelo de enseñanza y el modelo UNAE proponen una nueva forma de enseñanza con los estudiantes como protagonistas (Comité de Dirección, 2017). Como tal, los profesores son socios que guían, inspiran, ayudan y ven a través de lecciones individuales. El liderazgo en la primera infancia se considera una etapa cognitiva del desarrollo que sigue a la etapa simbólica en la que los niños son identificados e influenciados. Dependerá del pasado de las vivencias y acontecimientos que la familia le presente al niño. En esta

etapa, lo más importante es cómo el héroe o la heroína es capaz de pensar y actuar sobre sus ideas, llevándolos así a actuar y reaccionar en función de sus características únicas y diferentes. Frente a la teoría expuesta en los párrafos anteriores, se puede caracterizar a que el niño o niña líder, es aquel que forma amistades en su aula por más que el grupo sea grande, el niño en ese sentido es más cariñoso, comprensivo, fuerte en sus decisiones, por lo que ha desarrollado su nivel de autoconfianza en sí mismo y que ha desarrollado también el respeto a los demás lo cual le hace más popular posible.

Todas estas afirmaciones teóricas nos permiten organizar las dimensiones de liderazgo en tres los cuales se consideran como:

La expresión oral: esta dimensión, según Bulker (1980), la expresión oral permite al niño comunicarse en diversas situaciones y con distintos interlocutores, de manera que esta dimensión a través del juego de roles se ve obligado a que los niños cumplan funciones encomendadas, en el juego ellos hablan, conversan, discuten, dialogan.

Dimensión personal: Gardey. (1988), se refiere a la imagen corporal, las cualidades o los rasgos personales, en ella está involucrada su capacidad productiva, la importancia que tiene la dignidad personal, se demuestra con las actitudes hacia sí mismo, muchas teorías lo relacionan con el auto concepto eso hace suponer que los niños líderes demuestren su capacidad de desenvolverse en forma autónoma en diferentes contextos y situaciones reales, todas estas situaciones le permiten al niño tomar decisiones conscientes y formas esquemas de conductas y su realización personal.

Finalmente, en la dimensión social, Mongas. (1999), manifiesta que el niño es un ser social, que se desarrolla a través de la interacción permanente con sus padres dentro de la familia y paulatinamente el niño va las relaciones sociales entre los hijos del núcleo familiar, la necesidad de autoafirmación y los fuertes lazos afectivos que unen a la familia.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de Investigación:

La investigación es parte del enfoque cuantitativo aplicado porque tiene como objetivo encontrar una solución a un problema específico, que puede ser concreto o práctico en un contexto social. Es una investigación básica basada en hechos (CONCYTEC, 2020).

3.1.2. Diseño de Investigación:

Según Hernández et al. (2014), el diseño es cuasi experimental con dos grupos control y experimental, donde los materiales experimentales fueron los talleres en dichos talleres se involucró a ambas variables.

El esquema para la investigación es el siguiente:

G.E.: O₁ X O₂

G.C.: O₃----- O₄

Donde:

O₁ y O₃= Datos recopilados en el Pre test por el G.E y G.C.

X= Tratamiento

O₂ y O₄ =Datos recopilados en el Post test por el G.E y G.C.

G.E.: Grupo Experimental

G.O.: Grupo Control

3.2. Variables y operacionalización.

Variable Independiente (VI): Juego de Roles (J.R)

Definición Conceptual: Jean Piaget (1946) cuando se gana el juego, tiene la función de fortalecer las estructuras intelectuales de las personas. El niño percibe el juego como una herramienta de desarrollo psicológico y todas las etapas de su vida se desarrollan junto con las etapas del juego y el desarrollo intelectual.

Definición Operacional: Se mide a través de una guía de observación en sus dimensiones: empatía, socialización y tolerancia a través de talleres en el área de personal social.

Variable dependiente (VD): Desarrollo de Liderazgo (D.L)

Definición Conceptual: Benadretti. (2002), hace referencia que los niños líderes desarrollan sus habilidades al interactuar en grupos a partir de los tres años de edad, dichos niños en el proceso del juego aprenden a compartir con otros menores de su edad.

Definición Operacional: Se mide a través de sus 3 dimensiones: expresión oral, personal y social, mediante una ficha de observación.

Escala de Medición: Ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Según Mejía y Fuentes et al (2020), la población se refiere a una agrupación de individuos que presentan cualidades comunes, en consecuencia, la población de estudio, está constituido por 30 niños los cuales se encuentran matriculados en la I.E.I con N°315 del distrito de Cabana, se precisa que la edad de los niños de 4 y 5 años.

Criterios de inclusión: Para la presente investigación se considera a los niños que se encuentren en la edad de 4 y 5 años.

Criterios de exclusión: Para la presente investigación no se considera a los niños de 3 años, debido a que ellos aún tienen asistencias esporádicas en la Institución Educativa.

3.3.2. Muestra

Se han considerado como muestra para la investigación a todos los niños matriculados en la I.E.I N°315 de edad de 4 y 5 años, quienes asisten de manera regular a las sesiones de aprendizaje ellos hacen un total de 30 los cuales se encuentran distribuidos en dos secciones A y B, de manera que se han seleccionado de forma intencional, en vista de

que en la Institución Educativa trabajan dos profesoras quienes rotan al desarrollar las actividades de aprendizaje.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica de recolección de datos: Se ha considerado como técnica la observación que forma parte de las importantes técnicas que permite la recolección de datos para poder procesar la información sobre el liderazgo que ha sido adoptadas por los niños y niñas gracias a la estrategia del juego de roles.

Instrumento de recolección de datos: Para poder recabar la información y poder realizar la investigación se han utilizado los instrumentos consistentes en una ficha de observación, a los cuales se les ha denominado pre test y post test.

El pre test: Es una ficha de observación aplicada antes de iniciar con los talleres en donde se involucra el juego de roles como experimento, esta observación será aplicada al G.C del mismo modo al G.E.

Se realiza tanto al G.C y G.E.

El post test: Es una ficha de observación aplicada después de realizar los talleres en donde se involucra el juego de roles como experimento, esta observación se realiza tanto al G.C, asimismo al G.E. Posteriormente se analizó los resultados de ambos grupos.

Validación: Según Hernández (2010) expone que la manera de medir una variable es mediante un instrumento el cual permite obtener información que es categorizada lo cual permite validar la recolección de la información. El instrumento utilizado fue validado y adaptado por la investigadora, para ser sometido a juicio de expertos. Cabe destacar que los expertos fueron tres docentes con grado académico de Magíster y Doctor quienes son docentes de la Universidad nacional del Altiplano de Puno (UNAP), dichos expertos validaron los instrumentos, cuyos resultados fueron que los instrumentos alcanzaron el nivel muy bueno por cada validador.

Confiabilidad: Para la obtención de la confiabilidad del instrumento aplicado se realizó una prueba piloto, la cual fue aplicada a una muestra de 15 niños cuyos resultados un Alfa de Cronbach igual a $r = 0,865$ por ciento, que significó una alta confiabilidad.

3.5. Procedimientos

El diseño del estudio cuasi experimental es el siguiente:

En primer lugar: Para poder realizar la investigación solicitamos el permiso de la directora de la I.E.I. No. 315, distrito de Cabana para realizar el proyecto de investigación.

Segundo: Se prepararon los materiales para la implementación del taller.

Tercero: Se experimentó que el juego de roles como una estrategia para niños después de probar ambos grupos

Cuarto: Se realizaron 12 talleres de manera intermitente para desarrollar una estrategia de desarrollo de liderazgo para niños.

Quinto: Se extrajeron conclusiones al examinar ambos grupos para comprender lo que se ganó al desempeñar un papel en el desarrollo del liderazgo.

Sexto: Compare los resultados de la prueba previa con los resultados de la prueba posterior. Determinar la eficacia del juego de roles en un G.E.

3.6. Método de análisis de datos

Para el análisis de los resultados obtenidos se usó la estadística descriptiva para poder agrupar los datos en tablas de frecuencias y porcentuales para luego procesar la información. Se utilizó también la estadística inferencial, para poder comprobar las hipótesis estadísticas planteadas consistente en la prueba de diferencia de medias aritméticas Te calculada (T_c)

3.7. Aspectos éticos

La investigación, respeta la autenticidad y la confiabilidad de los resultados obtenidos, así como la autoría intelectual de los investigadores y de las diversas fuentes de consulta. Así mismo se ha utilizado las Normas APA 7° edición en las citas de parafraseo y citas directas.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Influencia del Juego de roles como estrategia en el desarrollo de liderazgo en los niños de 4 y 5 años

Liderazgo	Experimental				Control			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	12	80%	0	0%	12	80%	12	80%
Proceso	3	20%	3	20%	3	20%	3	20%
Logro previsto	0	0%	12	80%	0	0%	0	0%
Total	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Liderazgo	Grupo	Prom	Dif	Z (U Mann Whitney)	Significancia
Pre-Test	Experimental	8.67	0.00	0.084	p = 0.933 > 0.05 No Significativo
	Control	8.67			
Post-Test	Experimental	22.27	13.07	4.567	p = 0.000 < 0.05 Significativo
	Control	9.20			

Nota: Obtenida de la base de datos del desarrollo del liderazgo, según pretest y post test. Salida: SPSS Versión. 25.0

Interpretación.

Se observa que en el pretest el 80% del G.E y G.C. se considera en el nivel de inicio en el liderazgo. Sin embargo, en el post test el 80% del G.E. se encuentran en el nivel logro previsto y el 80% del G.C. se encuentran en el nivel de inicio. Así mismo se puede analizar que en el pretest se consiguió un puntaje promedio de G.E.=8.67 y G.C.= 8.67, siendo una diferencia media, por lo tanto, se obtuvo un valor de prueba estadística $U=0.084$ con nivel de significancia $p > 0.05$. Del mismo modo en el post test se consiguió un puntaje promedio de G.E.=22.27 y G.C.= 9.20, siendo una diferencia media de 13.07, por lo tanto, se obtuvo un valor de prueba estadística $U=4.567$ con

nivel de significancia $p < 0.05$, denotándose que el G.E. muestra un desarrollo mayor de liderazgo que el G.C, lo que demuestra la efectividad de juegos de roles en el desarrollo del liderazgo.

Tabla 2

Influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 y 5 años

Expresión oral	Experimental				Control			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	13	87%	0	0%	12	80%	12	80%
Proceso	2	13%	4	27%	3	20%	3	20%
Logro previsto	0	0%	11	73%	0	0%	0	0%
Total	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%
Expresión oral	Grupo	Prom	Dif	Z _c (U Mann Whitney)	Significancia			
Pre-Test	Experimental	3.33			p = 0.842 < 0.05			
	Control	3.47	-0.13	0.199		No Significativo		
Post-Test	Experimental	7.47			p = 0.000 < 0.05			
	Control	3.60	3.87	4.596		Significativo		

Nota: Obtenida de la base de datos del desarrollo del liderazgo, según pretest y post test. Salida: SPSS Versión. 25.0

Interpretación.

Se observa que en el pretest el 87% del G.E se considera en el nivel de inicio en la expresión oral y el 80% del G.C. también obtienen nivel de inicio. Sin embargo, en el post test el 73% del G.E. se encuentran en el nivel logro previsto y el 80% del G.C. se encuentran en el nivel de inicio. Así mismo se puede analizar que en el pretest se consiguió un puntaje promedio de G.E.=3.33 y G.C.= 3.47, siendo una diferencia media de 0.13, por lo tanto, se

obtuvo un valor de prueba estadística $U=0.199$ con nivel de significancia $p>0.05$. Del mismo modo en el post test se consiguió un puntaje promedio de $G.E.=7.47$ y $G.C.=3.60$, siendo una diferencia media de 3.87 , por lo tanto, se obtuvo un valor de prueba estadística $U=4.596$ con nivel de significancia $p < 0.05$, denotándose que el G.E. muestra un desarrollo mayor en expresión oral que el G.C, lo que demuestra la efectividad de los juegos de roles

Tabla 3

Influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo personal de los niños de 4 y 5 años

Personal	Experimental				Control			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	14	93%	0	0%	13	87%	12	80%
Proceso	1	7%	6	40%	2	13%	3	20%
Logro previsto	0	0%	9	60%	0	0%	0	0%
Total	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Personal	Grupo	Prom	Dif	Z _c (U Mann Whitney)	Significancia
Pre-Test	Experimental	2.13	-0.67	0.931	$p = 0.352 > 0.05$
	Control	2.80			
Post-Test	Experimental	7.20	4.13	4.459	$p = 0.000 < 0.05$
	Control	3.07			

Nota: Obtenida de la base de datos del desarrollo del liderazgo, según pre test y post test. Salida: SPSS Versión. 25.0

Interpretación.

Se observa que en el pretest el 93% del G.E se considera en el nivel de inicio en desarrollo personal y el 87% del G.C. también obtienen nivel de inicio. Sin

embargo, en el post test el 60% del G.E. se encuentran en el nivel logro previsto y el 80% del G.C. se encuentran en el nivel de inicio. Asimismo, se puede analizar que en el pretest se consiguió un puntaje promedio de G.E.=2.13 y G.C.=2.80, siendo una diferencia media de 0.67, por lo tanto, se obtuvo un valor de prueba estadística $U=0.931$ con nivel de significancia $p>0.05$. Del mismo modo en el post test se consiguió un puntaje promedio de G.E.=7.20 y G.C.= 3.70, siendo una diferencia media de 4.13, por lo tanto, se obtuvo un valor de prueba estadística $U=4.459$ con nivel de significancia $p < 0.05$, denotándose que el G.E. muestra un desarrollo personal mayor que el G.C, demostrándose la efectividad de los juegos de roles

Tabla 4 Influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo social de los niños de 4 y 5 años

Social	Experimental				Control			
	Pre Test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Inicio	12	80%	0	0%	13	87%	12	80%
Proceso	3	20%	3	20%	2	13%	3	20%
Logro previsto	0	0%	12	80%	0	0%	0	0%
Total	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Social	Grupo	Prom	Dif	Zc (U Mann Whitney)	Significancia
Pre-Test	Experimental	3.20	0.80	1.077	$p = 0.282 > 0.05$ No Significativo
	Control	2.40			
Post-Test	Experimental	7.60	5.07	4.675	$p = 0.282 > 0.05$ Significativo
	Control	2.53			

Nota: Obtenida de la base de datos del desarrollo del liderazgo, según pre test y post test.
Salida: SPSS Versión. 25.0

Interpretación.

Se observa que en el pretest el 80% del G.E y G.C. se considera en el nivel de inicio en desarrollo social. Sin embargo, en el post test el 80% del G.E. se encuentran en el nivel logro previsto y el 80% del G.C. se encuentran en el nivel de inicio. Asimismo, se puede analizar que en el pretest se consiguió un puntaje promedio de G.E.=3.20 y G.C.=2.40, siendo una diferencia media de 0.80, por lo tanto, se obtuvo un valor de prueba estadística $U=1.077$ con nivel de significancia $p > 0.05$. Del mismo modo en el post test se consiguió un puntaje promedio de G.E.=7.60 y G.C.= 2.53, siendo una diferencia media de 5.07, por lo tanto, se obtuvo un valor de prueba estadística $U=4.675$ con nivel de significancia $p < 0.05$, denotándose que el G.E. muestra un desarrollo social mayor que el G.C, demostrándose la efectividad de los juegos de roles.

V. DISCUSIÓN

Referente al logro del objetivo general de la investigación, en donde los resultados indican que la aplicación del juego de roles como estrategia en el desarrollo del liderazgo en los niños de 4 y 5 años es eficiente demostrándose que el GE desarrolló más el liderazgo que el GC; comprobándose la efectividad de los juegos de roles en el desarrollo del liderazgo, referente a ello González (2022), quien manifiesta que se debe proponer diversas acciones didácticas novedosas que promueven el desarrollo infantil y que según Guachi (2020) en el sentido de que el liderazgo infantil se desarrolla en niveles superiores cuando se aplican los juegos que les permite cumplir roles de dirigir al grupo, que al respecto Gonzales (2021) que los niños cuando participan en actividades de juego de roles temáticos de forma permanente, logran comunicarse de forma efectiva al comunicar a los demás sobre lo que hacen todos manejan sus emociones, comparten sus tareas, expresan lo que sienten y los que les incomoda. Por ello es importante que el juego de roles en los niños el apoyo del docente es relevante en este proceso para darle seguridad en sus decisiones y opiniones, logrando adquirir un comportamiento adecuado para respetar la convivencia en el aula y que su participación sea activa.

Por otro lado, en los resultados sobre el desarrollo de la expresión oral, se observó que después de aplicar los juegos de roles, el GE desarrolló más la expresión oral que el GC; demostrándose la efectividad de los juegos de roles en el desarrollo de la expresión oral. Resultados que son corroborados con Bulker (1980) que los niños cuando logran desarrollar la expresión oral tiene una habilidad para emitir mensajes correctos y logra mantener un diálogo ante distintas situaciones con su interlocutor por ende los niños ejercen su liderazgo en el juego cuando conversan con sus pares, discuten, llegan a acuerdos. Así mismo el estudio de Fernández (2021) en su estudio afirma que el juego permite al niño auto conocerse y relacionarse con los demás y de esa forma acciones encubiertas" desarrollar su imaginación. Por otro lado, el estudio de Cruz (2022) concluye que el juego desarrolla el pensamiento crítico en los niños en donde a través del uso del lenguaje reflexiona sobre el comportamiento de sí mismo aspecto importante en el

desarrollo de la personalidad del niño para su preparación escolar.

Referente al desarrollo personal, en esta investigación se ha observado que después de aplicar los juegos de roles, donde el GE obtuvo mayor desarrollo personal que el GC; demostrándose la efectividad de los juegos de roles en el desarrollo personal, al respecto Urcia (2021) menciona que un programa de liderazgo desarrollado en los niños mejora la autoestima de los pares relacionado con las habilidades interpersonales. Estos resultados son corroborados con Gardey. (1998), en donde plantea que los niños líderes demuestran su personalidad al desenvolverse en forma autónoma en diversos contextos reales que permite al niño tomar decisiones claras que ayudan a concretar su conducta. Al respecto se fundamenta con la teoría planteada por Benadretti. (2002), sostiene los rasgos de liderazgo se van presentados desde los 3 años, lo que permite interactuar, jugar, aprender y compartir.

Finalmente, referente al desarrollo social se demostró que después de aplicar los juegos de roles al GE y GC se obtuvo que el GE obtuvo mayor desarrollo social que el G.C.; demostrándose la efectividad de los juegos de roles en el desarrollo social, estos datos coinciden con los de Bonilla, Solovieva, Méndez& Díaz (2019), quien afirma que el juego de roles es una estrategia de trabajo interesante en el proceso de enseñanza aprendizaje porque promueve en los niños el desarrollo psicológico y neuro psicológico en los infantes es por ello que favorece el aprendizaje. En lo que corresponde a la dimensión social los juegos tienen una influencia en los niños en la cual ellos empiezan a adquirir valores y comportamientos los cuales son juzgados y aprobados por la sociedad. Este aprendizaje es adquirido e imitado mediante la observación. Los resultados de esta investigación describen que los niños al principio demuestran su egocentrismo y sentido de la propiedad, que naturalmente se cundiera normal según las etapas del desarrollo cognitivo de los niños. Sin embargo, aproximadamente a los 4 años se vuelven más sociales pero este cambio requiere de reforzarlos con algunas estrategias, justamente es pues el juego de roles que les permite a que se inclinan intensamente hacia su grupo de pares. A partir de esta edad, la mayoría de los niños y niñas comienzan a consolidar los diferentes rasgos de su personalidad que los hacen hacer

amigos más sociables, desarrollando la empatía; asimismo los que demuestran un alto nivel de autoestima, seguros de sus capacidades y talentos, empiezan a ser valorados por su grupo siendo considerados como una imagen a seguir, niños líderes.

Finalmente el estudio concluye que para la formación de niños líderes, el juego de roles aplicada como estrategia es importante porque favorece a los infantes a crear su autoestima a través de la autonomía y seguridad al realizar acciones, aprenden a controlar sus emociones, sentimientos, adquiere valores y comportamientos apropiados a su edad, se siente seguro de sí mismo, hace uso de palabras para manifestar su estado emocional, actúa y toma decisiones propias en situaciones reales, demuestra su empatía y responsabilidad en las actividades escolares y del hogar; todo ello se concreta en la formación integral del niño en donde el juego de roles se convierte en una herramienta lúdica que nos ayuda en la difícil tarea de educación en valores.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se determinó la influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo del liderazgo con el puntaje promedio en el post test de G.E.=22.27 y G.C.= 9.20, siendo una diferencia media de 13.07; por lo tanto, se obtuvo un valor de prueba estadística $U=4.567$ con nivel de significancia $p < 0.05$, denotándose que el G.E. desarrolló más el liderazgo que el G.C.

Segunda: Se determinó la influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo de la **expresión oral** demostrándose que en el post test el G.E.=7.47 y G.C.= 3.60, siendo una diferencia media de 3.87, por lo tanto, se obtuvo un valor de prueba estadística $U=4.596$ con nivel de significancia $p < 0.05$, denotándose que el G.E. muestra un desarrollo mayor en expresión oral que el G.C.

Tercera: Se determinó la influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo **personal** demostrándose que en el post test el G.E.=7.20 y G.C.= 3.70, siendo una diferencia media de 4.13, por lo tanto, se obtuvo un valor de prueba estadística $U=4.459$ con nivel de significancia $p < 0.05$, denotándose que el G.E. muestra un desarrollo personal mayor que el G.C.

Cuarta: Se determinó la influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo **social** demostrándose que en el post test el G.E.=7.60 y G.C.= 2.53, siendo una diferencia media de 5.07, por lo tanto, se obtuvo un valor de prueba estadística $U=4.675$ con nivel de significancia $p < 0.05$, denotándose que el G.E. muestra un desarrollo social mayor que el G.C.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA: a las autoridades de la UGEL San Román a que realice a través de sus especialistas la implementación de cursos de utilización de estrategias que mejoren el desarrollo de liderazgo en los niños de educación inicial como por ejemplo el juego de roles que es efectiva para lograr dicho propósito.

SEGUNDA: a la directora de la Institución, que, como líder pedagógico, capacitar en la aplicación del juego de roles para desarrollar el liderazgo en niños debido a que esta estrategia da mejores resultados.

TERCERA: A las docentes de la institución, aplicar el juego de roles como estrategia para el desarrollo de liderazgo en los niños, debido a que esta estrategia, favorece la expresión oral, desarrollo personal y desarrollo social.

CUARTA: A los padres de familia, que puedan siempre permitir a que los niños practiquen el juego dentro de la familia, la comunidad, debido a que el juego es inherente a los niños, y que mediante ella los niños desarrollan diferentes aspectos de su personalidad, sobre todo los aspectos de desarrollo personal y social.

REFERENCIAS

- Baquero, R. V. (1996). *El Aprendizaje Escolar*. Buenos Aires: Aique.
- Bonilla-Sánchez, Solovieva, Y., Méndez-Balbuena, I., & Ileana Díaz Ramírez. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares/The effect of role-playing with symbolic elements on the neuropsychological development of preschool children. *Revista De La Facultad De Medicina*, 67(2), 299-306. doi:<https://doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>
- Benadretti.S. (2002). *Liderazgo Infantil.Niños que Mueven Masas*. México: Padres O.K.
- Bulker, k. (1980). *Teoria de la expresión*. Madrid: Alianza. Castañeda.L. (2000). *Lider en acción*. México: Trillas.
- Castillo, G., & Castro, R. (2019). *Estilos de liderazgo y desempeño académico en estudiantes que realizan prácticas pre profesionales en un Centro de Formación Tecnológica*. Obtenido de https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/10169/Estilos_CastilloRueda_Gladis.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cruz, M. (2022). *El juego de roles para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular*. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/85481/Cruz_BMR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González, C. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, vol. LII, núm. 1, 299-320.
- Guachi, M. (2020). *Desarrollo del liderazgo infantil en los juegos grupales en niños y niñas de preparatoria*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/532516056/TESIS-FINALIZADA-ELIZABETH-GUACHI>

- González, C. X. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. [The Relevance of Thematic Social Role Play in Preschool Age] *Revista Latinoamericana De Estudios Educativos*, 52(1),0_1,299-319. doi:<https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>
- Hernandez.M. (2005). Opinión docente sobre el liderazgo en niños de educación preescolar. Mérida: Universidad de los Andes.
- hernandez. R. (2006). Metodología de Investigación. México: Mc Graw-Hill interamericana Editores.
- Hernandez,R.,Fernandez,C. y Baptista,P.,(2010) Metodología de la Investigacion (5ª ed.) MEXICO:Mc Graw-Hill
- Hernandez,R.,Fernandez,C.y Baptista,P., (2014) Metodología de la Investigacion (6ªed.) MEXICO:Mc Graw-Hill
- Jimenez, P. G. (2006). El rol: Hacia una propuesta. Alianza.
- Sandoval,M.(2019) Programa de juegos de roles para potenciar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de una institución educativa. Tesis de grado. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3172>
- Sullca C. y Fernández,O. (2020). Revisión teórica de género, juego infantil y liderazgo directivo. Tesis de grado. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. <http://hdl.handle.net/10757/653847>
- Morrison, G. (2004). Educación infantil. Pearson Educación.
- MINEDU. (2016). Diseño curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de Educación.
- Monjas , M.I (1999) Programa de enseñanza de habilidades de interaccion social para niños y niñas en edad escolar .Madrid:CEPE.
- Papalia, D. (2004). Psicología del desarrollo humano. México: 2da ed. Mc Graw.
- Piaget, J. (1946/1978). El desarrollo de la noción de tiempo en el niño. México:Fondo de Cultura Económica

Sanchez, C. (2022). *Juego De Roles Como Estrategia Para Mejorar La Expresión Oral En Los Niños De 05 Años De La I.E.I. N°121 Helí Adelfo Pelaez Castro - Sihuas, 2020*. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26337/ESTRATEGIA_EXPRESION_SANCHEZ_VEGA_CECILI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tierno, B. (2002). *El Niño Popular y Lider*. España: Narcea.

Urcia,A.(2021) los programas de liderazgo incrementan la autoestima de los niños en los últimos 10 años en Latinoamérica. Universidad Cesar Vallejo. Grado de Maestría. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/74156>

Vasquez, J. G. (2005). *Metodos y tecnicas de aprendizaje*. Perú.

Velásquez, G. A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera influye el juego de roles como estrategia en el desarrollo de liderazgo en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS ¿De qué manera influye el juego de roles como</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo de liderazgo en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS Determinar la influencia del juego de roles como</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL HG: El juego de roles como estrategia influye significativamente en el desarrollo de liderazgo en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICOS HE₁: El juego de roles como estrategia influye</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Juego de roles</p>	<p>Comunicación</p> <p>Personal social</p>	<p>- Lee diversos tipos de texto escrito en su lengua materna.</p> <p>-Construye su identidad</p> <p>-Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>ENFOQUE: Cuantitativo</p> <p>TIPO: experimental.</p> <p>NIVEL: Descriptivo</p> <p>DISEÑO: Cuasi experimental</p>

<p>estrategia en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana,2022? ¿De qué manera influye el juego de roles como estrategia en el desarrollo personal en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana,2022? ¿De qué manera influye el juego de</p>	<p>estrategia en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022. Determinar la influencia del juego de roles como estrategia en el desarrollo personal en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022. Determinar la influencia del juego</p>	<p>significativamente en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana,2022. HE2: El juego de roles como estrategia influye significativamente en el desarrollo personal en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE Liderazgo</p>	<p>Expresión oral Personal. Social</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se apoya en gestos y movimientos al decir algo ✓ Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción ✓ Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias ✓ Demuestra fluidez en su expresión ✓ Se siente seguro de sí mismo ✓ Es altruista ✓ Actúa y toma decisiones propias en 	<p>MÉTODO: Hipotético – Deductivo</p> <p>POBLACIÓN : Conformada por 30 niños de 4 y 5 años</p> <p>MUESTRA: Conformada por 15 niños de 4 años y 15 niños de 5 años niños.</p> <p>TECNICA: Observación</p>
---	--	--	---	--	---	--

<p>roles como estrategia en el desarrollo social en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022?</p>	<p>de roles como estrategia en el desarrollo social en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022.</p>	<p>HE3: El juego de roles como estrategia influye significativamente en el desarrollo social en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022.</p>			<p>situaciones cotidianas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Demuestra autonomía y seguridad al realizar acciones ✓ Comparte emociones y sentimientos con su entorno ✓ Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza ✓ Demuestra empatía. ✓ Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones. 	<p>INSTRUMENTO: Ficha de observación</p>
--	---	--	--	--	---	--

ANEXO N° 02: Matriz de operacionalización de variables

Juego de roles como estrategia en el desarrollo del liderazgo en los niños de Educación inicial de Cabana, 2022

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS CATEGORÍAS
Variable independiente: Juego de roles	Comunicación	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	Guía de Observación
	Personal Social	Construye su identidad Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	
Variable dependiente: Liderazgo	Expresión oral	<ul style="list-style-type: none"> • Se apoya en gestos y movimientos al decir algo • Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción • Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias • Demuestra fluidez en su expresión 	Guía de Observación A= Logro Previsto B= En Proceso C= En Inicio
	Personal	<ul style="list-style-type: none"> • Se siente seguro de sí mismo • Es altruista • Actúa y toma decisiones propias en 	

		<p>situaciones cotidianas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demuestra autonomía Y seguridad al realizar acciones. 	
	Social	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte emociones y sentimientos con su entorno • Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que realiza • Demuestra empatía. • Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones. 	

ANEXO N° 3: FICHA DE OBSERVACIÓN DE LIDERAZGO

N°	DIMENSION	EXPRESIÓN ORAL				PERSONAL				SOCIAL			
	INDICADOR	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción	Expresa con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y	Demuestra fluidez en su expresión	Se siente seguro de sí mismo	Es altruista	Actúa y toma decisiones propias y situaciones	Demuestra autonomía, seguridad al realizar acciones	Comparte emociones y sentimientos con su entorno	Demuestra empatía y responsabilidad en las actividades que	Demuestra empatía	Ayuda a sus compañeros en diferentes situaciones
	APELLIDOS Y NOMBRES												
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													

LEYENDA:

A= LOGRO PREVISTO B= EN PROCESO

C= EN INICIO

ANEXO 04: Ficha Técnica

Nombre de la variable	Liderazgo
Autor	Yovana Arias Guevara y Lady Veronica Sosa Paucar
Tipo de Instrumento	Ficha de Observación
Forma de administración	Es de carácter individual aplicado a niños del nivel inicial
Objetivos	Mide el nivel de liderazgo a niños de 4 y 5 años de la IE. N 315 del distrito de Cabana
Finalidad	Identificar los niveles del liderazgo en los niños del nivel inicial.
Población a aplicar	4 y 5 años de edad
Tiempo de aplicación	45 minutos
Información a brindarnos	Evalúa las dimensiones del nivel de liderazgo en los niños de 4 y 5 años
Nº de ítems de la variable: Liderazgo	12 ítems dividido en 3 dimensiones: Expresión oral, personal y social
Escala de medición	Ordinal
Escala valorativa	Inicio, proceso, logro previsto
Baremo de la variable	De [0,10>Inicio De [11,16>proceso De [17,20>logro previsto

ANEXO N° 5: Validación de expertos

Tabla 1

Validación de contenido mediante el juicio por expertos de la variable: Liderazgo

N°	Experto	Pertinencia	Precisión	Claridad	Calificación del instrumento
1	Carlos Javier Quiza Mamani	100%	100%	100%	Aplicable
2	Jorge Rosales Gallego	100%	100%	100%	Aplicable
3	Lino Vilca Mamani	100%	100%	100%	Aplicable

FICHA DE VALIDACIÓN INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

Título de la Investigación: "Gestión de liderazgo en niños mediante el juego de roles en la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022."

Nombre de los Instrumentos motivo de la evaluación: FICHA DE OBSERVACIÓN DE GESTIÓN DE LIDERAZGO PRE-TEST, POS TES

1.1. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				Excelente			
		0	3	6	9	12	15	18	22	25	28	31	35	38	41	44	48	51	54	57	60
1. CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado.											X									
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.														X						
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica.															X					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																X				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.											X									
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación.																X				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.																X				
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores.																X				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.															X					
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.																X				

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

MUY BUENO

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Regular c) Bueno d) Muy bueno e) Excelente

Nombres y apellidos:	Carlos Javier Quiza Mamani	DNI N°	02174010
Dirección domiciliaria:	Av. Circunvalación sur N° 2071	Teléfono celular:	957714556
Grado Académico:	Doctor		
Mención:	Doctor en Educación		

Universidad Nacional del Altiplano



Firmado digitalmente por CARLOS JAVIER QUIZA MAMANI Carlos Javier P.A.U. 201428480175 e-09
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 12.08.2022 15:30:34 -05:00

Lugar y fecha: PUNO AGOSTO DE 2022

**FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES

Título de la Investigación: "Gestión de liderazgo en niños mediante el juego de roles en la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022."

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: FICHA DE OBSERVACIÓN DE GESTIÓN DE LIDERAZGO PRE-TEST, POS TES

1.1.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				Excelente			
		0 2	3 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 37	38 42	43 47	48 52	53 58	59 63	64 68	65 73	74 80	81 85	86 90	91 95	96 100
1. CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado.												X								
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.													X							
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica.										X										
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.														X						
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.												X								
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación.															X					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.														X						
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores.												X								
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.													X							
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.												X								

68 muy bueno

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos:	Jorge Rosales Gallegos	DNI N°	43800600
Dirección domiciliaria:	Jr. Ignacio Frisancho 217	Teléfono celular:	951405066
Grado Académico:	Maestro		
Mención:	Didáctica de la educación superior		

LUGAR Y FECHA: PUNO, AGOSTO DE 2022


JORGE ROSALES GALLEGOS
DOCENTE
UNA-PUNO

**FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES

Título de la Investigación: "Gestión de liderazgo en niños mediante el juego de roles en la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022."

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: FICHA DE OBSERVACIÓN DE GESTIÓN DE LIDERAZGO PRE-TEST, POS TES

1.1.

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				Excelente			
		0 2	3 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 37	38 42	43 47	48 52	53 58	59 63	64 68	65 73	74 80	81 85	86 90	91 95	96 100
1. CLARIDAD	Está formado con lenguaje apropiado.												X								
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.													X							
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica.														X						
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.															X					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.											X									
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación.															X					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.											X									
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores.												X								
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.														X						
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación.															X					

66 MUY BUENO

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y apellidos:	Lino Vilca Mamani	DNI N°	02146354
Dirección domiciliaria:	Jr manzanos 480	Teléfono celular:	980202090
Grado Académico:	Doctor		
Mención:	Educación		



UNA
PUNO

Escrito digitalmente por VILCA
MAMANI Lino FAKU 3014098170 aut
Móvil: 951 405 066 Cel: 980202090
Fecha: 07/08/2022 12:57:31 -08:00

Lugar y fecha: PUNO AGOSTO DE 2022

ANEXO N° 6: ANÁLISIS DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD.

N°	Expresión oral				Personal				Social			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	2	2	0	0	0	2	0	2	2	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	2	2	0	2	2	0	0	2	2	2	2	2
5	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2
6	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0
9	2	0	0	2	2	0	0	0	2	0	0	2
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	2	0	2	0	0	2	0	2	2	0	2	0
12	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	0	2
13	0	2	0	0	0	0	2	0	0	2	2	0
14	0	2	2	0	2	0	0	2	0	0	2	2
15	2	0	2	2	0	2	0	0	2	2	2	0

Fuente: Muestra Piloto.

1. Prueba de Validez Interna del instrumento de estudio “r”
Correlación de Pearson

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \times \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Dónde:

r: Correlación de Pearson
x: Puntaje impar obtenido

x²: Puntaje impar al cuadrado obtenido
y: Puntaje par obtenido

y²: Puntaje par al cuadrado obtenido
n: Número de personas

∑: Sumatoria

Cálculos estadísticos:

Estadístico	x	y	x ²	y ²	xy
Suma	78	80	652	624	604

$$r = \frac{15 \times 468 - 72 \times 78}{\sqrt{15 \times 600 - (72)^2} \times \sqrt{15 \times 628 - (78)^2}} = 853 > 0.70 \rightarrow \text{Válido}$$

2. Prueba de Confiabilidad del Instrumento que evalúa el instrumento “α” de Cronbach.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dónde:

K: Número de ítems

S_i^2 : Varianza de cada ítem

S_t^2 : Varianza del total de ítems

Σ : Sumatoria

k	$\Sigma(S_i^2)$	S_t^2
12	12.114	58.552

$$\alpha = \frac{69}{69-1} \times \left(1 - \frac{118.439}{2091.397} \right) = 0.865 > 0.70 \Rightarrow \text{Confiable}$$

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,865	12

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	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem1	9.6000	46.971	0.743	0.841
Ítem2	9.4667	53.410	0.270	0.872
Ítem3	9.4667	51.124	0.431	0.862
Ítem4	9.6000	51.543	0.401	0.864

Ítem5	9.7333	47.924	0.684	0.846
Ítem6	10.0000	52.000	0.433	0.861
Ítem7	10.1333	52.838	0.418	0.862
Ítem8	9.6000	47.543	0.698	0.844
Ítem9	9.6000	46.971	0.743	0.841
Ítem10	9.4667	49.981	0.514	0.857
Ítem11	9.4667	49.410	0.556	0.854
Ítem12	9.7333	47.924	0.684	0.846

ANEXO N° 7: PRUEBA DE NORMALIDAD

Prueba de normalidad del desarrollo de liderazgo en los niños de 4 y 5 años de edad de la IEI N° 315 del distrito de Cabana, 2022.

PRUEBA DE NORMALIDAD				
Grupo	VARIABLE / DIMENSIONES	SHAPIRO WILK		
		Estadístico	gl	Sig.
Experimental	Liderazgo	0.919	15	0.185
	Expresión oral	0.763	15	0.001
	Personal	0.713	15	0.000
	Social	0.882	15	0.050
Control	Liderazgo	0.771	15	0.002
	Expresión oral	0.284	15	0.000
	Personal	0.694	15	0.000
	Social	0.284	15	0.000

ANEXO N° 8 Programación de talleres sobre JUEGO DE ROLES

PROGRAMACIÓN DE TALLERES

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. UGEL : San Román
- 1.2. Institución Educativa : N 315 de Cabana
- 1.3. Distrito : Cabana
- 1.4. Nivel : Inicial
- 1.5. Turno : Mañana
- 1.6. Equipo Directivo:
- Directora : Nelly Vilca Jove
- 1.7. N ° de Docentes : 2 docentes
- Año Lectivo 2022
- 1.8. Correo Institucional : sucasa98@hotmail.com

II. FUNDAMENTACIÓN:

2.1. Legal:

- Ley General de Educación N° 28044, Reglamento aprobado por DS. N°011-2012-ED.
- RM N° 0547-2012-ED, Aprueban lineamientos denominados “Marco del Buen Desempeño Docente de EBR”.
- R.M. N° 281-2016-MINEDU, Aprueba el Currículo Nacional de EducaciónBásico Regular.
- R.M. N° 649-2016-MINEDU, Aprueba los Programas Curriculares de Educación Inicial, Primaria y Secundaria.
- RGR N° 00383-2016-GRLL-GGR/GRSE, Aprueba la Directiva N° 001-2016.GRLLGGR/GRSE-SGGP “Lineamientos para la incorporación,

aplicación y evaluación de Ejes Temáticos Regionales en la planificación curricular.

2.2. Técnica:

El presente plan pedagógico, se ha elaborado con el propósito de continuar con la planificación curricular

III. OBJETIVOS:

3.1 OBJETIVO GENERAL:

Programar actividades a desarrollar, por y con la comunidad educativa de la I.E a fin de garantizar el inicio y desarrollo del año escolar 2022 con los instrumentos, planes y herramientas virtuales adecuadas al contexto en que desenvuelve la sociedad; orientadas al desarrollo de las competencias previstas en el CNEB.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Establecer una ruta de talleres pedagógicos para continuar con la planificación curricular en las áreas de comunicación y personal social
- Hacer uso de estrategias como es el desarrollo Taller de Juego de roles para desarrollar liderazgo en los niños propuesto en el programa curricular anual y de corta duración.
- Garantizar el abordaje pedagógico en la institución educativa.

IV. ALCANCES:

Equipo Directivo, Docentes, Estudiantes y Padres de Familia.

V. RECURSOS Y MATERIALES

N° sesión	Título de la sesión o taller	Duración en minutos
1	Asumimos el rol de la ratita presumida	45 minutos
2	Asumimos el rol de blanca nieves y los 7 enanos	45 minutos

3	La mariposa caprichosa	45 minutos
4	Hoy asumimos el rol de los 3 chanchitos	45 minutos
5	Hoy asumimos el rol de la cenicienta	45 minutos
6	Mi linda familia	45 minutos
7	Yo quiero ser un gran profesional	45 minutos
8	Hoy soy un chef	45 minutos
9	La granja de don pedrito	45 minutos
10	Yo quiero ser un gigante	45 minutos
11	Mi campaña electoral	45 minutos
12	Hoy soy reportero	45 minutos

VI. EVALUACION:

Los talleres ejecutados estarán enmarcados en las actividades del PAT de la IE, la cual sean monitoreados por el equipo directivo.

Los docentes recibirán el cronograma con los temas a elegir por medio del WPS grupal de la IE

Los productos de los talleres serán compartidos en las reuniones de interaprendizaje con los docentes.

TALLER N° 1

1. TÍTULO DEL TALLER: ASUMIMOS EL ROL DE LA RATITA PRESUMIDA	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N° 315
EDAD Y SECCIÓN	4 y 5 AÑOS
INVESTIGADORA	NELLY EPIFANIA VILCA JOVE
DURACIÓN	45 MINUTOS

Propósito del taller: que los niños y niñas participen en juegos grupales representando personajes.	
Situación desafiante: que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en los juegos grupales transmitiendo sus emociones, intereses.

4 APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	Interactúa estratégicamente con diversos interlocutores.	Expresa sus necesidades, emociones, interés y dan cuenta sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar o local.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
ASUMIMOS EL ROL DE LA RATITA PRESUMIDA.	INICIO Reunimos a los niños y niñas nos sentamos en semicírculo Seguidamente presentamos una caja de sorpresa en la que contiene máscaras de animales. En seguida realizamos las siguientes preguntas: ¿qué creen que habrá dentro de esta caja?, ¿quieren saber qué hay dentro?, ¿qué animales son? etc. Una vez recogido sus saberes previos presentaremos el cuento de la “ratita presumida.	hoja voz imágenes audio trajes casa escoba moneda	10 min
	DESARROLLO Los niños y niñas se organizarán por grupos para escenificar el cuento de la RATITA PRESUMIDA, tendrán que cumplir roles de cada personaje que contenga dicho cuento (perro, gato, ratón, gallo, etc.) No sin antes preguntarles: ¿Cómo se llama la ratita? ¿Que encontró? ¿Qué hacia la ratita por las noches? ¿Cuál es el animal que se le acercó primero? ¿Qué les dijo los animales que le acercaron? ¿Con quién se quedó al final?	Ficha de observación	25 min
	CIERRE Una vez culminada con la dramatización reflexionan como lo hicieron cada grupo. - ¿Que hicimos hoy? - ¿Cómo te sentiste? - ¿Cómo lo realizamos? - ¿les gusto lo que hicimos?		10min

TALLER N° 02

1. TÍTULO DEL TALLER: ASUMIMOS EL ROL DE BLANCA NIEVES Y LOS 7 ENANOS	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N° 315
EDAD Y SECCIÓN	4 y 5 AÑOS
INVESTIGADORA	NELLY EPIFANIA VILCA JOVE
DURACIÓN	45 MINUTOS

Propósito del taller: que los niños y niñas participen en juegos grupales representando personajes y realizando movimientos corporales en diversos volúmenes de vos.	
Situación desafiante: que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en los juegos grupales transmitiendo el uso de palabras a través de movimientos corporales.

APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de texto escrito en su lengua materna.	Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.	Utiliza palabras de uso frecuente estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
ASUMIMOS EL ROL DE BLANCA NIEVES Y LOS 7 ENANOS	INICIO Los niños y niñas se pondrán en asamblea, en media luna, seguidamente se hará un recuerdo del trabajo de la anterior clase. En seguida se les preguntara: ¿Qué creen que haremos hoy?, ¿será algo parecido a la anterior clase?, ¿les gustaría hacer algo parecido?, etc. Se presentará un video del cuento “Blanca Nieves y los 7 enanitos” observaran el video muy atentamente.	Hojas Imágenes	10 min
	DESARROLLO Una vez que terminaron de observar el cuento los niños resolverán algunas preguntas: ¿Cómo era blanca nieves? ¿Quién le invito a blanca nieves? ¿Qué le ocurrió después de comerse la manzana? ¿Quién le perdonó la vida?, una vez haber respondido a las preguntas los niños y niñas se organizarán por grupos para realizar un juego dramático de dicho cuento; de manera organizada los niños y niñas elegirán el rol al que representaran y se hará entrega de los respectivos disfraces para representar a los personajes respectivos.	Disfraces Voz humana	25 min
	CIERRE Terminada la dramatización se les formula las siguientes preguntas: - ¿Cómo se sintieron? - Cada niño da su opinión y verbalizan.		10min

TALLER N° 03

1. TÍTULO DEL TALLER: LA MARIPOSA CAPRICHOSA	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N° 315
EDAD Y SECCIÓN	4 y 5 AÑOS
INVESTIGADORA	NELLY EPIFANIA VILCA JOVE
DURACIÓN	45 MINUTOS

Propósito del taller: que los niños y niñas participen en los juegos grupales representando personajes hechos o situaciones de la vida cotidiana transmitiendo sus características y cualidades.

Situación desafiante: que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.

Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en los juegos grupales transmitiendo situaciones de la vida cotidiana.
---	---

APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	Interactúa estratégicamente con diversos interlocutores.	Comenta sobre lo que le disgusta o gusta de persona y personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
LA MARIPOSA CAPRICHOSA	<p>INICIO Se narrará el cuento de la mariposa caprichosa, luego se realizará preguntas ¿Quiénes son los personajes del cuento? ¿Qué paso con la mariposa? ¿Ustedes hubieran actuado como la mariposa? ¿Por qué se comportaba así la mariposa? ¿Qué paso finalmente con la mariposa?</p> <p>DESARROLLO Los niños y niñas se organizarán por grupos para realizar el juego dramático de la mariposa caprichosa; de manera organizada los niños y niñas elegirán el rol al que desean representar.</p> <p>CIERRE ¿Qué juego realizaron? ¿Quiénes lo conformaban? ¿Qué actividades realiza la mariposa? ¿Qué hacía la mamá de la mariposa? ¿Por qué era así la mariposa? ¿Quiénes más conforman la familia de la mariposa? ¿Les gusto interpretar los roles del cuento de la mariposa caprichosa? Dibujan lo que más les gustó del cuento realizado.</p>	<p>Siluetas Fondo</p> <p>Disfraces</p> <p>Cartel de evaluación</p>	<p>10 min</p> <p>25 min</p> <p>10min</p>

TALLER N° 04

1. TÍTULO DEL TALLER: HOY ASUMIMOS EL ROL DE LOS 3 CHANCHITOS	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N° 315
EDAD Y SECCIÓN	4 y 5 AÑOS
INVESTIGADORA	NELLY EPIFANIA VILCA JOVE
DURACIÓN	45 MINUTOS

Propósito del taller: que los niños y niñas participen en los juegos grupales representando personajes transmitiendo la expresión con ayuda de gestos y tono de voz.	
Situación desafiante: que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en los juegos grupales transmitiendo sus gestos y expresiones corporales.

APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua.	Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.	Recupera información explícita "IEI, familia, comunidad" y son expresados con ayuda de gestos y expresiones corporales.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
HOY ASUMIMOS ELROL DE LOS 3 CHANCHITOS	INICIO Los niños y niñas se ponen en media luna para hacer acuerdos y realizar la actividad. Cantamos la canción de los 3 cerditos luego preguntamos: ¿De qué trata la canción?, ¿Cuántos eran?, ¿de qué creen que tratará la actividad entonces?, ¿les gustaría saber cuál es?, etc.	Imágenes	10 min
	DESARROLLO Escuchan el audio del cuento de los tres chanchitos atentamente. Se realiza preguntas sobre el audio escuchado luego de responder las preguntas los niños y niñas se organizarán por grupos para representar el cuento con títeres, elegirán el rol al que representaran. Arman en paletas a los personajes del cuento.	Títeres, voz humana, retablo	25 min
	CIERRE ¿Qué hicimos? ¿Quiénes eran los personajes del cuento?, les gusto?, ¿cómo se sintieron? Cada niño da su opinión y verbalizan.		10min

TALLER N° 05

1. TÍTULO DEL TALLER: HOY ASUMIMOS EL ROL DE LA CENICIENTA	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N° 315
EDAD Y SECCIÓN	4 y 5 AÑOS
INVESTIGADORA	NELLY EPIFANIA VILCA JOVE
DURACIÓN	45 MINUTOS

Propósito del taller: que los niños y niñas participen en juegos grupales representando personajes y realicen movimientos corporales modulando la voz.	
Situación desafiante: que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en los juegos grupales transmitiendo sus señas y gestos.

APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	Utiliza recursos no verbales y verbales de forma estratégica.	Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente como sonrisas, miradas, señas, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
HOY ASUMIMOS ELROL DE LA CENICIENTA	INICIO Se narrará el cuento de la Cenicienta. Luego se realizará preguntas ¿Quiénes son los personajes del cuento? ¿Quién era Cenicienta? ¿Ustedes como hubieran actuado si recibieran el trato que recibía Cenicienta? ¿Quiénes conformaban la familia de Cenicienta? ¿por qué perdió Cenicienta su zapato?	Siluetas Fondo	10 min
	DESARROLLO Los niños y niñas se organizarán por grupos para realizar un juego dramático sobre Cenicienta de manera organizada elegirán el rol al que representaran y se hará entrega de los respectivos disfraces para representar a los personajes respectivos.	Disfraces	25 min
	CIERRE ¿Qué juego realizaron? ¿Quiénes lo conformaban? ¿Qué actividades realiza la Cenicienta? ¿Por qué maltrataba a Cenicienta su madrastra?, ¿Les gusto interpretar los roles del cuento de la Cenicienta? Dibujan a los personajes interpretados del cuento.	Cartel de evaluación	10min

TALLER N° 06

1. TÍTULO DEL TALLER: MI LINDA FAMILIA	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N° 315
EDAD Y SECCIÓN	4 y 5 AÑOS
INVESTIGADORA	NELLY EPIFANIA VILCA JOVE
DURACIÓN	45 MINUTOS

Propósito del taller: que los niños y niñas participen en juegos grupales transmitiendo sus características y cualidades.	
Situación desafiante: que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en los juegos grupales transmitiendo sus características y cualidades.

APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Reconoce su interés como preferencias, características y cualidades, las diferencias de los otros a través de la palabra y acciones.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
MI LINDA FAMILIA	INICIO Se narrará el cuento de la familia del oso dormilón. Luego se formularán preguntas ¿Quiénes son los personajes del cuento? ¿Qué paso con el oso pequeño? ¿Qué harían si ustedes estuvieran en el lugar del oso pequeño? ¿Quiénes conformaban la familia del oso? ¿quiénes conforman nuestra familia?	Osos de peluche Cajas de cartón Hojas de colores	10 min
	DESARROLLO Los niños y niñas se organizarán para realizar el rol que cumple la familia, cada uno elegirá el rol al que representará y la labor que cumple cada miembro de la familia (el papá, la mamá, hijos)	Disfraces	25 min
	CIERRE ¿Qué juego realizaron? ¿Quiénes lo conformaban? ¿Qué actividades realiza la mamá? ¿Qué hace el papá?, ¿Quiénes más conforman nuestra familia? ¿Les gusto interpretar los roles de su familia?	Cartel de evaluación	10min

TALLER N° 07

1. TÍTULO DEL TALLER: YO QUIERO SER UN GRAN PROFESIONAL	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N° 315
EDAD Y SECCIÓN	4 y 5 AÑOS
INVESTIGADORA	NELLY EPIFANIA VILCA JOVE
DURACIÓN	45 MINUTOS

Propósito del taller: que los niños y niñas participen en juegos grupales transmitiendo sus características y cualidades.	
Situación desafiante: que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en los juegos grupales por iniciativa propia para realizar acciones.

APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora así mismo.	Toma iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma y dar razón a las decisiones que toma.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
<p>YO QUIERO SER UN GRAN PROFESIONISTA</p>	<p>INICIO Se presentará una caja de diferentes distintivos de cada profesión los niños y niñas comentan sobre cada uno de los trajes ¿a quién le pertenece este traje? ¿Qué función cumple? ¿Dónde trabaja cada uno de ellos?</p> <p>DESARROLLO Los niños y niñas se organizarán por grupos para realizar la dramatización de las profesiones; de manera organizada, elegirán el rol al que representaran y se hará entrega de los respectivos disfraces para representar a los personajes y así desarrollaran el juego de roles. Cada grupo elegirá su espacio a representar su centro de trabajo.</p> <p>CIERRE ¿Qué juego realizaron? ¿Quiénes lo que trabajaban en el hospital? ¿Qué actividades realiza el policía? ¿Qué hace tu papa? ¿Qué te gustaría ser de grande? ¿Les gusto interpretar los roles de un profesional? Dialogaran con sus padres sobre la actividad realizada en clase y dibujaran lo que les gustaría ser en el futuro.</p>	<p>Disfraces</p> <p>Cartel de evaluación</p>	<p>10 min</p> <p>25 min</p> <p>10min</p>

TALLER N° 08

1. TÍTULO DEL TALLER: HOY SOY UN CHEF	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N° 315
EDAD Y SECCIÓN	4 y 5 AÑOS
INVESTIGADORA	NELLY EPIFANIA VILCA JOVE
DURACIÓN	45 MINUTOS

Propósito del taller: que los niños y niñas realicen juegos grupales representados personajes, reconociendo las emociones de los demás.	
Situación desafiante: que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en los juegos grupales dando una muestra de simpatía o desacuerdo.

APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Autorregula sus emociones	Reconoce las emociones de los demás y muestra simpatía, desacuerdo o preocupación.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
<p>HOY SOY UN CHEF</p>	<p>INICIO Los niños y niñas sentados en semicírculo, observan un video sobre el tema “hoy soy un chef” luego preguntamos sobre lo observado ¿Qué preparo el chef?, ¿Qué ingredientes utilizo?, ¿Que hizo primero?, etc.</p> <p>DESARROLLO Los niños y niñas se colocan su indumentaria de chef luego inician con la preparación de la ensalada de frutas siguiendo los pasos de la receta, sacan los ingredientes y utensilios a usar inician con la preparación de la ensalada de frutas. Degustan la ensalada.</p> <p>CIERRE Se realiza preguntas sobre la actividad realizada ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto lo que hicimos?</p>	<p>Siluetas Fondo</p> <p>Carteles de la preparacióne ingredientes</p>	<p>10 min</p> <p>25 min</p> <p>10min</p>

TALLER N° 09

1. TÍTULO DEL TALLER: LA GRANJA DE DON PEDRITO	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N° 315
EDAD Y SECCIÓN	4 y 5 AÑOS
INVESTIGADORA	NELLY EPIFANIA VILCA JOVE
DURACIÓN	45 MINUTOS

Propósito del taller: que los niños y niñas realicen juegos grupales representado personajes asumiendo distintos roles.	
Situación desafiante: que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en los juegos grupales transmitiendo distintos roles.

APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora así mismo	Participa en diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles sin hacer distinción de género.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
<p>LA GRANJA DE DON PEDRITO</p>	<p>INICIO Se narrará el cuento de la granja de don pedrito Luego se realizará preguntas ¿Quiénes son los personajes del cuento? ¿Qué animales tenía don pedrito? ¿Cómo le pedían comida sus animales? ¿Qué animales conformaban la granja de don pedrito? ¿Les gustaría ser parte de la granja de don pedrito?</p> <p>DESARROLLO Los niños y niñas se organizarán por grupos para realizar un juego dramático sobre la granja; de manera organizada los niños y niñas elegirán el rol al que representaran y se hará entrega de los respectivos disfraces para representar a los personajes respectivos.</p> <p>CIERRE ¿Qué juego realizaron? ¿Quiénes lo conformaban? ¿Qué actividades realiza don pedrito? ¿Qué hacen los animales para pedir comida? ¿Cuál es el animal que ayuda a don pedrito? ¿Les gusto interpretar los roles de la granja de don pedrito? Dialogaran con sus padres sobre la actividad realizada en clase y dibujaran a los animales que representaron.</p>	<p>Siluetas Fondo</p> <p>Disfraces</p> <p>Cartel de evaluación</p>	<p>10 min</p> <p>25 min</p> <p>10min</p>

TALLER N° 10

1. TÍTULO DEL TALLER: YO QUIERO SER UN GIGANTE	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N° 315
EDAD Y SECCIÓN	4 y 5 AÑOS
INVESTIGADORA	NELLY EPIFANIA VILCA JOVE
DURACIÓN	45 MINUTOS

Propósito del taller: que los niños y niñas realicen juegos grupales representando personajes realizando acciones de cuidado personal.	
Situación desafiante: que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en los juegos grupales transmitiendo la autonomía y la toma de decisiones.

APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora así mismo	Toma iniciativa para realizar acciones de cuidado personal de manera autónoma y dar razón a las decisiones que toma.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
<p>YO QUIERO SER UN GIGANTE</p>	<p>INICIO Los niños y niñas jugaran con telas harán caminos con ellas y caminaran sobre ellas aduciendo que es un caminito, seguidamente se le mostrara una lámina de un paisaje urbano y se le preguntara ¿qué es más alto?, ¿qué cosa es más bajo? ¿Qué cosas observan? Delimitaremos el espacio en donde trabajaremos, establecemos las normas para el desarrollo del juego.</p> <p>DESARROLLO Se les pedirá que se agrupen de dos grupos de niñas y niños, posteriormente se medirán entre ellos y tallaran quien es el más alto del grupo y más bajo: en seguida escogerán quien será el líder del grupo luego les entregamos los materiales para empezar a jugar a la elaboración de sus gigantes. Se les dará un tiempo determinado y concluido esto el representante de cada grupo mostrará su gigante y ganará el gigante más alto.</p> <p>CIERRE Una vez culminada con el juego reflexionan como lo hicieron cada grupo. - ¿Que hicimos hoy? - ¿Cómo te sentiste? - ¿Cómo lo realizamos? - ¿les gusto lo que hicimos? - ¿Que roles cumplieron? Dialogaran con sus padres sobre la actividad realizada en clase</p>	<p>Telas Periódicos Latas Cajas etc.</p>	<p>10 min</p> <p>25 min</p> <p>10min</p>

TALLER N° 11

1. TÍTULO DEL TALLER: MI CAMPAÑA ELECTORAL	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N° 315
EDAD Y SECCIÓN	4 y 5 AÑOS
INVESTIGADORA	NELLY EPIFANIA VILCA JOVE
DURACIÓN	45 MINUTOS

Propósito del taller: que los niños y niñas realicen juegos grupales representando personajes logrando relacionarse independientemente con los adultos.	
Situación desafiante: que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en los juegos grupales transmitiendo una relación independiente con su entorno.

APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños, se integra en actividades grupales de aula.

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
MI CAMPAÑA ELECTORAL	INICIO Se les presentara en láminas las imágenes del presidente de la república, del alcalde del distrito, al alcalde de la institución educativa ¿a quienes observamos en las imágenes? ¿Dónde trabajan?, ¿a qué se dedican?, ¿a ustedes les gustaría ser como dichos personajes?, ¿te gustaría ser autoridad en tu futuro? ¿Qué harías si tu fueras alcalde?	Laminas	10 min
	DESARROLLO Los niños y niñas en asamblea se organizan en diferentes grupos por afinidad logrando elegir un líder para cada grupo y así elegirán el rol a representar cada uno de los integrantes de cada grupo. Los niños y niñas organizarán el debate donde darán a conocer sus propuestas según el rol que le corresponde a cada uno de ellos, finalizando con la elección de una junta directiva del salón.	carteles ánfora cedula de votación	25 min
	CIERRE ¿Qué juego realizaron? ¿Quiénes lo conformaban? ¿Qué actividades realiza los candidatos? ¿Qué hace el alcalde? ¿Cuál es la labor de los regidores? ¿Quiénes más la junta directiva del salón? ¿Les gusto interpretar los roles de los candidatos? Dialogaran con sus padres sobre la actividad realizada en clase y dibujaran a los miembros de su campaña electoral	Cartel de evaluación	10min

TALLER N° 12

1. TÍTULO DEL TALLER: HOY SOY REPORTERO	
2. DATOS INFORMATIVOS:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL	N° 315
EDAD Y SECCIÓN	4 y 5 AÑOS
INVESTIGADORA	NELLY EPIFANIA VILCA JOVE
DURACIÓN	45 MINUTOS

Propósito del taller: que los niños y niñas realicen juegos grupales transmitiendo sus costumbres.	
Situación desafiante: que los niños y niñas representen personajes y situaciones de su vida cotidiana.	
Aprendizajes esperados/ situación de aprendizaje	Que los niños y niñas participen en los juegos grupales transmitiendo sus costumbres.

APRENDIZAJES ESPERADOS			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bien común.	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por compartir sus costumbres.

HOY SOY REPORTERO	<p>INICIO Los niños y niñas prestarán atención para iniciar con la actividad, para tal razón se observará un noticiero de los programas de televisión y entrevistas; luego se realizarán preguntas ¿Quiénes son los personajes? ¿De qué trata el noticiero? ¿Qué hicieron? ¿De qué trata la noticia? ¿Les gustaría ser reporteros?, ¿alguna vez vieron uno en persona?, etc.</p>	Televisión	10 min
	<p>DESARROLLO Los niños y niñas se organizarán por grupos y se les designará aleatoriamente cámaras y micros, representando a periodistas, camarógrafos y entrevistados. Los niños empezarán a representar a los personajes respectivos, a entrevistar a los demás y narrarán una noticia.</p>	Micrófonos cámaras	25 min
	<p>CIERRE ¿Qué realizaron? ¿Quiénes fueron los periodistas? ¿Qué y cuáles fueron las noticias? ¿Les gustó representar un noticiero?, realizarán la dramatización similar en cascada uno de los niños</p>		10min

ANEXO N° 9 Constancia de Aplicación de Instrumentos

"Año del fortalecimiento de la soberanía nacional"

AUTORIZACIÓN

La directora de la Institución Educativa Inicial N° 315 de Cabana perteneciente a la UGEL San Román,

AUTORIZA:

A la docente Nelly Epifania Vilca Jove estudiante de la Escuela de post grado de la Universidad Cesar Vallejo.

APLICAR los instrumentos necesarios para el desarrollo de su tesis titulado "gestión de liderazgo en niños mediante el juego de roles en la IEI N° 315 del distrito de Cabana, durante el presente año lectivo 2,022.

Se expide el presente documento para los fines pertinentes.

Cabana, mayo del 2022.



ANEXO N° 11

BASE DE DATOS DEL DESARROLLO DEL LIDERAZGO, SEGÚN GRUPO EXPERIMENTAL PRE TEST.

N°	pre TEST																			
	expresión oral						Personal						Social						Liderazgo	
	P1	P2	P3	P4	Ptje	Nivel	P5	P6	P7	P8	Ptje	Nivel	P9	P10	P11	P12	Ptje	Nivel	Total	Nivel
1	0	0	2	0	2	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	2	Inicio
2	0	0	2	2	4	Inicio	0	0	0	2	2	Inicio	0	2	2	0	4	Inicio	10	Inicio
3	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	0	Inicio
4	2	2	0	2	6	Proceso	0	2	0	2	4	Inicio	2	2	2	0	6	Proceso	16	Proceso
5	0	0	2	2	4	Inicio	2	0	0	0	2	Inicio	2	2	0	0	4	Inicio	10	Inicio
6	0	2	0	0	2	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	2	Inicio
7	0	2	0	0	2	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	2	Inicio
8	0	0	0	2	2	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	0	2	0	0	2	Inicio	4	Inicio
9	2	0	0	2	4	Inicio	2	0	0	0	2	Inicio	2	0	0	2	4	Inicio	10	Inicio
10	2	0	2	0	4	Inicio	0	0	2	0	2	Inicio	2	0	2	0	4	Inicio	10	Inicio
11	2	0	2	0	4	Inicio	0	2	0	2	4	Inicio	2	0	2	0	4	Inicio	12	Inicio
12	2	2	0	2	6	Proceso	2	2	0	2	6	Proceso	2	2	0	2	6	Proceso	18	Proceso
13	0	2	0	0	2	Inicio	0	0	2	0	2	Inicio	0	2	2	0	4	Inicio	8	Inicio
14	0	2	0	2	4	Inicio	0	2	0	2	4	Inicio	0	0	2	2	4	Inicio	12	Inicio
15	2	0	2	0	4	Inicio	2	2	0	0	4	Inicio	2	2	2	0	6	Proceso	14	Proceso

BASE DE DATOS DEL DESARROLLO DEL LIDERAZGO, SEGÚN GRUPO EXPERIMENTAL POS TEST.

Nº	post TEST																			
	expresión oral						Personal						Social						Liderazgo	
	P1	P2	P3	P4	Ptje	Nivel	P5	P6	P7	P8	Ptje	Nivel	P9	P10	P11	P12	Ptje	Nivel	Total	Nivel
1	0	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	0	6	Proceso	2	2	0	2	6	Proceso	18	Proceso
2	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	24	Logro
3	2	2	2	0	6	Proceso	0	2	2	2	6	Proceso	2	2	0	2	6	Proceso	18	Proceso
4	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	24	Logro
5	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	24	Logro
6	2	0	2	2	6	Proceso	2	2	2	0	6	Proceso	2	0	2	2	6	Proceso	18	Proceso
7	2	2	2	0	6	Proceso	0	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	2	8	Logro	20	Logro
8	2	2	2	2	8	Logro	0	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	2	8	Logro	22	Logro
9	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	24	Logro
10	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	24	Logro
11	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	24	Logro
12	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	24	Logro
13	2	2	2	2	8	Logro	2	0	2	2	6	Proceso	2	2	2	2	8	Logro	22	Logro
14	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	24	Logro
15	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	2	2	2	2	8	Logro	24	Logro

BASE DE DATOS DEL DESARROLLO DEL LIDERAZGO, SEGÚN GRUPO CONTROL PRE TEST.

Nº	pre TEST																			
	expresión oral						Personal						Social						Liderazgo	
	P1	P2	P3	P4	Ptje	Nivel	P5	P6	P7	P8	Ptje	Nivel	P9	P10	P11	P12	Ptje	Nivel	Total	Nivel
1	2	0	0	2	4	Inicio	0	0	2	0	2	Inicio	0	0	0	2	2	Inicio	8	Inicio
2	0	2	0	2	4	Inicio	0	2	0	0	2	Inicio	0	0	2	0	2	Inicio	8	Inicio
3	0	0	2	0	2	Inicio	0	2	0	0	2	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	4	Inicio
4	2	2	0	2	6	Proceso	2	2	0	0	4	Inicio	0	2	2	0	4	Inicio	14	Proceso
5	2	0	0	2	4	Inicio	0	2	0	2	4	Inicio	0	2	0	0	2	Inicio	10	Inicio
6	2	2	2	0	6	Proceso	2	2	2	0	6	Proceso	2	2	0	2	6	Proceso	18	Proceso
7	0	0	2	0	2	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	2	Inicio
8	2	0	2	2	6	Proceso	2	2	0	2	6	Proceso	2	0	2	2	6	Proceso	18	Proceso
9	2	2	0	0	4	Inicio	2	2	0	0	4	Inicio	0	0	0	2	2	Inicio	10	Inicio
10	2	0	2	0	4	Inicio	2	2	0	0	4	Inicio	2	2	0	0	4	Inicio	12	Inicio
11	0	2	0	0	2	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	2	Inicio
12	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	0	Inicio
13	2	2	0	0	4	Inicio	0	0	2	2	4	Inicio	2	2	0	0	4	Inicio	12	Inicio
14	0	0	2	0	2	Inicio	0	0	0	2	2	Inicio	0	0	0	2	2	Inicio	6	Inicio
15	0	0	2	0	2	Inicio	0	0	0	2	2	Inicio	0	0	0	2	2	Inicio	6	Inicio

BASE DE DATOS DEL DESARROLLO DEL LIDERAZGO, SEGÚN GRUPO CONTROL POS TEST.


Nº	post TEST																			
	expresión oral						Personal						Social						Liderazgo	
	P1	P2	P3	P4	Ptje	Nivel	P5	P6	P7	P8	Ptje	Nivel	P9	P10	P11	P12	Ptje	Nivel	Total	Nivel
1	2	2	0	0	4	Inicio	0	2	0	0	2	Inicio	0	0	2	0	2	Inicio	8	Inicio
2	2	0	0	2	4	Inicio	2	0	0	0	2	Inicio	0	2	0	0	2	Inicio	8	Inicio
3	0	0	0	2	2	Inicio	0	2	0	0	2	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	4	Inicio
4	2	2	2	0	6	Proceso	2	2	2	0	6	Proceso	2	2	0	2	6	Proceso	18	Proceso
5	0	2	2	0	4	Inicio	0	0	0	2	2	Inicio	2	0	0	0	2	Inicio	8	Inicio
6	2	2	0	2	6	Proceso	2	2	0	2	6	Proceso	2	2	2	0	6	Proceso	18	Proceso
7	0	0	0	2	2	Inicio	0	0	2	0	2	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	4	Inicio
8	2	0	2	2	6	Proceso	2	2	0	2	6	Proceso	0	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
9	0	0	2	2	4	Inicio	2	0	0	2	4	Inicio	0	2	0	0	2	Inicio	10	Inicio
10	2	2	0	0	4	Inicio	0	2	2	0	4	Inicio	0	2	2	0	4	Inicio	12	Inicio
11	0	2	0	0	2	Inicio	0	2	0	0	2	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	4	Inicio
12	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	Inicio	0	Inicio
13	0	2	0	2	4	Inicio	2	0	0	2	4	Inicio	0	2	2	0	4	Inicio	12	Inicio
14	2	0	0	0	2	Inicio	2	0	0	0	2	Inicio	0	0	2	0	2	Inicio	6	Inicio
15	2	0	2	0	4	Inicio	0	0	2	0	2	Inicio	0	2	0	0	2	Inicio	8	Inicio

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, **Rosa Luz Vargas Flores**; docente de la Escuela de posgrado, del Programa académico de Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo – filial Trujillo, asesor del Trabajo de Tesis titulado “**Juego de roles como estrategia en el desarrollo de liderazgo en los niños de educación inicial, Cabana – 2022**”, de la estudiante **Nelly Epifania Vilca Jove** constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

Apellidos y Nombres del Asesor: Vargas Flores Rosa Luz	
DNI: 17910940	Firma 
ORCID: 0000-0002-7570-2467	