



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA

Programa de juegos de roles en habilidades sociales para niños de
una institución educativa, Santiago de Cao – 2022.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

García Alfaro, Milagros Elizabeth (orcid.org/0000-0002-2574-2276)

ASESOR:

Mg. Hernández Vela, Jorge Antonio (orcid.org/0000-0002-7990-682X)

CO-ASESOR:

Mg. Díaz Agreda, Jorge Luis (orcid.org/0000-0003-1260-0727)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO – PERÚ

2023

Dedicatoria

A Dios, quien supo guiarme en cada paso que doy y permitirme cumplir con mis objetivos de mi vida personal, profesional y laboral.

A mis Padres, Antonio y Esther, por ser el pilar fundamental ya que sin ellos no hubiera logrado una meta más en mi vida profesional, quienes me brindaron valores, perseverancia, humildad y amor.

Así mismo me enseñaron, lo que se inicia siempre se termina y no rendirme en momentos de dificultad.

A mis hermanos, Carlos y Antonio, por brindarme palabras de aliento y quienes me demuestran su amor, respeto y apoyo incondicional para poder seguir cumpliendo las metas que me propongo.

García Alfaro, Milagros Elizabeth

Agradecimiento

Expreso mi gratitud a la Universidad César Vallejo y a nuestros Docentes el Asesor JORGE Antonio Hernández Vela y el Coasesor Jorge Luis Díaz Ágreda, quienes tuvieron la disponibilidad para orientarnos, compartir sus enseñanzas y experiencias que hizo culminar la presente tesis de maestría.

Así mismo agradezco a la directora y docente de la Institución Educativa Particular “Joyitas del Señor” de Santiago de Cao por permitirme aplicar mi trabajo de Investigación.

García Alfaro, Milagros Elizabeth

Índice de Contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de Tablas.....	v
Índice de Figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA.....	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	13
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.5. Procedimientos	15
3.6. Método de análisis de datos.....	16
3.7. Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS	17
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIONES	30
VII. RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS	32
ANEXOS	

Índice de Tablas

Tabla 1	<i>Distribución de Niños y Niñas de la I.E.P “Joyitas del Señor”</i>	13
Tabla 2	<i>Opinión de juicio de expertos</i>	15
Tabla 3	<i>Prueba t de Student</i>	22

Índice de Figuras

Figura 1	<i>Nivel de Habilidades Sociales de los Niños de Inicial de la I.E.P. “Joyitas del Señor”</i>	17
Figura 2	<i>Nivel de Habilidad Básicas de los Niños de Inicial de la I.E.P “Joyitas del Señor”</i>	18
Figura 3	<i>Nivel de Habilidades Avanzadas de los Niños de Inicial de la I.E.P “Joyitas del Señor”</i>	19
Figura 4	<i>Nivel de Habilidades Relacionadas a los Sentimientos de los Niños de Inicial de la I.E.P “Joyitas del Señor”</i>	20
Figura 5	<i>Nivel de Habilidades Alternativas de la Agresión de los Niños de Inicial de la I.E.P “Joyitas del Señor”</i>	21

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general Determinar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades sociales en los niños de una institución educativa de Santiago de Cao. La investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y de diseño pre experimental, se seleccionaron a 41 niños y niñas de 3 a 5 años de la I.E.P “Joyitas del Señor” se Santiago de Cao. El instrumento para la recolección de datos fue una guía de observación. Los resultados demostraron en el pretest el 46% de los niños tienen un nivel alto con relación a sus habilidades sociales, el 44% tiene un nivel medio y el 10% presentan un nivel bajo; mientras, en el posttest se tiene que el 85% de los niños han logrado alcanzar el nivel alto con relación a sus habilidades sociales y el 15% tiene un nivel medio. Se concluye que el programa de juego de roles es efectivo en la mejora de las habilidades sociales de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao, tal como lo establece la t de Student con un índice de significancia de 0,000, cuyo valor es menor a la significancia estandarizada del 5% (0,05).

Palabras clave: Habilidades sociales, juego de roles, dramatización.

Abstract

The present investigation had as general objective to determine the effectiveness of the role-playing program in the improvement of social skills in children of an educational institution in Santiago de Cao. The research was of a quantitative approach, of an applied type and with a pre-experimental design, 41 boys and girls from 3 to 5 years of age were selected from the I.E.P "Joyitas del Señor" in Santiago de Cao. The instrument for data collection was an observation guide. The results showed that in the pretest 46% of the children have a high level in relation to their social skills, 44% have a medium level and 10% have a low level; while, in the post-test, 85% of the children have managed to reach a high level in relation to their social skills and 15% have a medium level. It is concluded that the role-playing program is effective in improving the social skills of children from an educational institution in Santiago de Cao, as established by the Student's t test with a significance index of 0.000, whose value is less than the standardized significance of 5% (0.05).

Keywords: social skills, role play, dramatization.

I. INTRODUCCIÓN

Desde la antigüedad, las personas para adaptarse a su entorno han tenido que relacionarse con las demás personas, no obstante, en los últimos años, todas las relaciones sociales tienen una mayor importancia sobre todo en el ámbito educativo, esto se debe a que la educación cada día depende más de la interacción que tienen las personas con los demás, en consecuencia, el éxito de las personas en el ámbito educativo y laboral depende mucho de su habilidad de relacionarse con sus pares en un sin número de situaciones (Pacheco & Osorno, 2021).

En la actualidad, las personas se encuentran sometidas a los cambios del mundo globalizado y adelantos tecnológicos; en consecuencia, los niños desarrollaron una adicción a la tecnología, a los cuales han tenido acceso por las clases virtuales que han tenido debido a la pandemia de la COVID- 19, lo cual, no ha permitido que los niños interactúen y jueguen con otros niños, siendo estos juegos los que contribuyen con el desarrollo y ayuda a mejorar las habilidades sociales (Medina et al., 2017).

De manera que, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2020) afirma que a nivel mundial son casi 80 millones de niños, quienes debido al confinamiento al que han sido sometidos por la pandemia presentan dificultades para socializar con los demás y presentan dificultades en su desarrollo biopsicosocial. De manera que, se ha puesto en riesgo el desarrollo integral de cada uno de los niños, debido a que han dejado de recibir diversos estímulos que les ayudarían a desarrollarse de manera óptima y sólo presentan algunas limitaciones o dificultades que requieren un análisis o atención inmediata.

En el Perú, el Ministerio de Salud (MINSA, 2017) antes de la pandemia estimó que casi 300 mil personas tienen dificultades para relacionarse con su entorno, donde el 67.8% tiene una discapacidad moderada y severa, el 20% tiene problemas de comportamientos y el manejo de emociones. En consecuencia, un gran porcentaje de la población infantil en nuestro país presenta dificultades para

exteriorizar sus ideas y emociones, lo cual genera que existan niños tímidos, con una baja autoestima y sin tener la capacidad de resolución de problemas.

El Instituto Nacional de Estadística (INEI, 2019) señala que en el Perú el 35,8% de la población infantil tienen problemas para controlar sus emociones ante cualquier situación de frustración; por otro lado, a nivel de género el 37.6% de los niños presentan problemas para socializar e intercambiar sus ideas, mientras que el 34,8% de las niñas evidencian dificultades para entablar vínculos afectivos con su entorno. Por consecuencia, en nuestro país existen diversas limitaciones que exponen a los infantes y no les permiten desarrollarse de manera adecuada.

Por otro lado, algunas familias no consideran al juego como estrategia para aprender sino una forma de distraerse o pérdida de tiempo, esto se debe, a que no conocen los beneficios en el aprendizaje y desarrollo de sus hijos (Elisondo, 2018; Gil et al., 2018). En consecuencia, muchos niños de 3 a 6 años, no han logrado desarrollar adecuadamente sus habilidades sociales, y se aconseja utilizar al juego como una estrategia para facilitar el proceso de enseñanza, debido a que ayuda a los niños a desarrollar en conjunto las habilidades sociales (Baca et al., 2020).

En una Institución Educativa de Santiago de Cao, se ha observado que los niños se muestran tímidos y se rehúsan a participar de manera activa y no interactúan con sus compañeros. Asimismo, durante el envío de las evidencias de aprendizaje de los niños, se logró identificar poca comunicación entre el niño y sus familiares. Además, durante las actividades grupales, se observó que los niños no se comunican de manera fluida con sus compañeros, lo que evidencia que dependen del apoyo de los padres para poder expresar sus ideas.

En tal sentido, el presente trabajo de investigación plasma la siguiente pregunta ¿En qué medida el programa de juego de roles mejora las habilidades sociales de los niños de una Institución Educativa de Santiago de Cao, 2022?

La presente investigación tiene una justificación teórica, porque cuenta con una temática relevante en el desarrollo de los niños ya sea a nivel internacional como nacional, debido a que el juego está presente en cada actividad que los niños

realizan y es responsabilidad de las docentes brindar el acompañamiento adecuado para que este sea un medio de aprendizaje, en consecuencia, la información presentada es veraz porque ha sido extraída de las diversas bases de datos y fuentes bibliográficas las cuales cuentan con información empírica.

Asimismo, la justificación metodológica se basa en que servirá como antecedente teórico para las próximas investigaciones, quienes pretendan profundizar aún más en el estudio de las habilidades sociales y su importancia dentro del desarrollo integral de los infantes de cualquier contexto de nuestro país, es por ello, que los resultados obtenidos sobre las variables de estudio serán reales puesto que serán obtenidos con la aplicación de una guía de observación que es de autoría propia de la autora considerando las principales teorías de las habilidades sociales.

Además, se justifica de manera práctica, debido a que los resultados presentados en esta investigación serán una guía para las docentes en su búsqueda y elección de estrategias para ayudar a sus niños. De modo que, esta investigación es de tipo pre experimental, donde se aplicarán 12 actividades con la muestra seleccionada para contribuir con la mejora de sus habilidades sociales y estas actividades tendrán como principal estrategia al juego.

De manera que, la presente investigación considera como objetivo general: Determinar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades sociales en los niños de una institución educativa de Santiago de Cao.

Por otro lado, también se han considerado los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao; Identificar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades avanzadas de niños de una institución educativa de Santiago de Cao; Identificar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades relacionadas a los sentimientos de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao; Identificar la efectividad del programa de

juego de roles en la mejora de las habilidades alternativas a la agresión de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao.

En consecuencia, se tiene como hipótesis general: El programa de juego de roles tiene un impacto significativo en la mejora de las habilidades sociales en los niños de una institución educativa de Santiago de Cao y la hipótesis nula: El programa de juego de roles no tiene un impacto significativo en la mejora de las habilidades sociales en los niños de una institución educativa de Santiago de Cao.

II. MARCO TEÓRICO

Se realizó un análisis exhaustivo de antecedentes, a nivel internacional, se halló que Alvarado y Chevasco (2018) determinaron la relación entre juego y habilidades sociales en un centro infantil. La investigación fue descriptivo correlacional y se seleccionó a 56 niños de 5 años. Para recabar la información se empleó una guía de observación. Se tuvo que el 54% de los niños presentan un nivel medio de habilidades sociales, el 24% un nivel alto y el 22% un nivel bajo, luego del programa de juegos el 88% de los niños tiene un nivel alto y el 12% presenta un nivel medio. Los autores concluyen que entre el juego y las habilidades sociales existe una relación positiva fuerte, debido a que los estudiantes mejoraron su nivel de habilidades sociales.

Ylarragorry (2018) estableció la relación que tiene las habilidades sociales y el juego infantil. La investigación fue de diseño pre experimental y fueron 15 estudiantes de 4 años de un jardín de Argentina los seleccionados. Se empleó una guía de observación. Se demostró que el 76% de los niños muestran una actitud agresiva, lo que evidencia un bajo nivel de habilidades sociales y luego de la aplicación de un taller de juegos, el 21% de niños tiene una tendencia a ser individualistas y mostrar una actitud negativa ante sus compañeros. Se concluye que ambas variables tienen una relación positiva fuerte, debido a que hubo una mejora significativa en el comportamiento e interacción de los niños luego de la aplicación del taller de juegos.

González (2017) estableció la influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los párvulos de la ciudad de Villavicencio. La investigación fue descriptiva correlacional y se consideró a 143 niños para la investigación. Se utilizó una guía de observación y se demostró que el 44% de los párvulos presenta un nivel medio de habilidades sociales, el 33% un nivel bajo y el 23% un nivel alto, luego de observar a los párvulos y aplicar 10 sesiones donde el juego es la principal estrategia de mejora, se obtuvo que el 67% de los párvulos tiene un nivel alto de habilidades sociales y el 33% evidenció un nivel medio. La autora concluye que el juego influye de manera significativa en la mejora de las capacidades sociales en los párvulos.

A nivel regional, se tiene que Mamani (2018) determinó la importancia del juego de roles en las habilidades sociales de los niños del nivel inicial. La investigación

fue cuasi experimental y se consideró a 78 estudiantes de 3 a 6 años. El instrumento de evaluación fue una guía de observación. Se obtuvo que el 56.5% de los niños no tiene un nivel aceptable de habilidades sociales y el 43,5% presenta un nivel medio, estos resultados muestran un cambio luego de la ejecución del programa de juego, donde el 85,5% tiene un nivel favorable y el 14,5% un nivel medio. Se concluye que el taller de juego de roles tiene una influencia significativa en el desarrollo de las habilidades sociales, el cual se estableció con un nivel de significancia de Wilcoxon con 0.00.

Asencios y Malvas (2019) determinaron los efectos del programa de juego libre en la mejora de las habilidades sociales del nivel inicial de Huari. La investigación fue cuasiexperimental y se seleccionó a 100 niños para formar parte del estudio. El instrumento fue una guía de observación. Se obtuvo que en el pretest, el 61% de los niños presentan un nivel bajo de habilidades sociales, el 30% un nivel alto y el 9% un nivel moderado, por otro lado, en el pos test muestra que el 73% de los niños tienen un nivel alto y el 27% un nivel moderado. Los autores concluyeron que el programa de juego libre tiene un impacto positivo en la mejoría de las habilidades sociales de los niños del nivel inicial, debido a que los niños presentan una mejora significativa.

Laulate (2018) estableció la relación que tiene el juego y las habilidades sociales de los niños de inicial en una ciudad de Arequipa. La investigación fue descriptiva correlacional y se seleccionó a 56 estudiantes. Se utilizó una guía de observación. Se obtuvo que el 67% de los niños tienen un nivel medio de habilidades sociales y el 33% un nivel alto, estos resultados fueron obtenidos antes del taller de juegos a los que fueron sometidos los niños, donde luego de su aplicación se tiene que el 78% de los niños alcanzaron un nivel alto y el 22% un nivel medio. Se concluye que existe una relación positiva moderada entre las variables, siendo el juego una gran estrategia para ayudar a los niños a potenciar o mejorar sus habilidades sociales alcanzadas.

Calero et al. (2019) demostraron que el juego cooperativo influye de forma positiva en la mejora de las habilidades sociales en niños de 4 años. La metodología del estudio fue experimental y se seleccionó a 147 estudiantes. Se consideró una ficha de observación como instrumento. Se demostró que en el pretest el 53% de los niños presenta un nivel medio de habilidades sociales y el 47% un nivel bueno,

mientras que los resultados del pos test demuestran que el 88% de los niños tienen un nivel bueno y el 12% un nivel medio. Las autoras concluyeron que los juegos cooperativos ayudan a desarrollar las habilidades sociales de una manera lúdica y dinámica, lo que favorece a los niños y a las docentes de la institución educativa seleccionada.

Quispe (2021) determinó la influencia del juego en la mejora de las destrezas sociales de los niños de un jardín de Huancavelica. La investigación fue no experimental y se consideró a 12 niños. Se utilizó para ambas variables una ficha de observación. Los resultados evidencian que el 58% de los niños presenta un nivel de habilidades sociales medio, el 25% un nivel bueno y el 17% un nivel bajo, mientras que en los resultados posteriores a la aplicación de un pequeño taller de juego simbólico se tiene que el 89% de los niños presentan un nivel alto y el 11% un nivel medio. Se concluyó que el juego simbólico influye de forma significativa en la mejora de las habilidades sociales, con un nivel de confiabilidad del 94% y con un 4% (0.4) de margen de error.

A nivel local, se encontró que Del Río y Núñez (2020) identificaron el nivel de las competencias sociales que tienen los niños de 4 años. La investigación fue básica y se consideró a 26 niños. Se empleó una guía de observación. Los hallazgos evidencian que menos del 70% de los niños (67%) están en proceso y más del 30% están en el nivel logrado. Las autoras concluyen que la mayoría de los niños presentan dificultades para interactuar con su entorno y están en proceso de desarrollar aquellas competencias sociales que les permitirán socializar de manera adecuada con su entorno.

Chávez y Torres (2021) determinaron el nivel de las habilidades sociales que tienen los niños de la I.E. N°1580. La metodología de estudio fue de tipo básica de diseño descriptivo simple y se consideró a 29 niños de 4 años. Para la evaluación se empleó un cuestionario. Los resultados evidencian que más del 40% de los niños tiene un nivel medio de habilidades sociales (45%), menos del 32% tiene un nivel bajo (31%) y menos del 25% tiene un nivel alto (24%), lo que indica que ninguno de estos niños tiene la capacidad para respetar las normas de convivencia ni controla sus emociones. Las autoras concluyen que la mayoría de los niños de 4 años no se relacionan con facilidad, no escuchan las opiniones y reaccionan agresivamente.

Luego de revisar la literatura sobre las variables se encontró que Gonzáles y Soloviova (2016) definen al juego de roles como la actividad que consiste en interpretar un rol, el cual desempeña un personaje y adoptar todas las actitudes necesarias. En tal sentido, es una actividad donde se tiene que representar un determinado papel y todos los integrantes deben adoptar o asumir el guión que se establece para dar sentido y aislamiento a la escena o escenas que se quieren representar.

Por otro lado, Araujo (2017) asegura que los juegos de roles forman parte de un modelo, el cual propone una simulación de la realidad, la cual posibilita estar en un ambiente sin tensiones y sobre todo lúdico. De esta manera, los juegos se dividen en elementos físicos y humanos, donde los jugadores interactúan antes de ser asignados en sus personajes, pueden establecer reglas, para ello siempre están bajo la observación de un director o persona que dirige el juego.

Para Valencia (2017) la importancia de los juegos de roles en los niños radica en que permita desarrollar la empatía, es decir, ayuda a los niños a ponerse en el lugar de otros, para lo cual interpreta sensaciones y movimientos, de esta manera, refuerza el desarrollo de la imaginación, lo cual les permite interactuar e ir integrándose en los diferentes grupos. Del mismo modo, Wahyni et al. (2020) plantean que considerar al juego de roles como una estrategia neta de enseñanza favorece de una manera indescriptible el desarrollo del niño y sobre todo su proceso de aprendizaje, de manera, que el o los niños empiezan a aprender disfrutando e interactuando con sus pares durante una actividad que les produce gozo y diversión así como un enriquecimiento de sus conocimientos prácticos.

Asimismo, Cruz y Gamboa (2020) sostienen que el juego de roles tiene cuatro etapas que son consideradas importantes, estas están consideradas desde la motivación que se debe tener antes y durante la ejecución de la actividad, hasta el debate que se origina después de la actividad, el cual es importante porque el sujeto da sus apreciaciones sobre lo que realizó u observó y ha interiorizado el estudiante tiene la capacidad de brindar sus opiniones críticas; por otro lado, se tiene la preparación que deben tener las personas para llevar a cabo la actividad, durante esta etapa se plantean los objetivos y el propósito y finalmente se encuentra la etapa de la dramatización en sí, la cual precisa todas las acciones que se han planificado y los roles que cada uno de los participantes han asumido.

De manera que, el juego de roles está relacionado con las actitudes de los sujetos que lo practican, es decir, el juego de roles fortalece y ayuda a mejorar actitudes que les permitirán a los niños tener una mejor relación con sus compañeros en diversos contextos. Estas actitudes son: la empatía, la cual responde al aprendizaje o mensaje que obtiene el niño del juego, donde empieza a formar su criterio para ponerse en el lugar de otro y brindar su apoyo; la socialización, parte del valimiento que ofrece el niño a los demás y sobre todo del respeto que recibe, de manera que el individuo visualiza a los demás como sus iguales y siente la confianza para conversar, jugar y ayudarse entre sí; la tolerancia, parte de la aceptación que tiene el niño a sus pares, al respeto que le brinda sin considerar las diferencias que pueden existir entre ellos (Mora & Camacho, 2019).

Por otro lado, Castro et al. (2020), para que se desarrolle las actividades de juego de roles, se debe considerar tres dimensiones: Autonomía, permite la adquisición de aquellas habilidades para la toma de decisiones y a valerse por sí solos, de manera que adquiere pertinentemente hábitos que le permitan mostrar independencia, responsabilidad y manejo de sus emociones; Iniciativa, hace referencia a la habilidad para asumir la vida con metas y con la disposición que se necesita para lograr algo, de manera que ayuda a las personas a superar las adversidades que se le presentan; Curiosidad, es el interés que tienen las personas para aprender todo lo que necesitan, siendo importante desarrollar el pensamiento científico, debido a que cuando al niño le gusta algo es más fácil que logre aprenderlo, de tal manera, que mediante la curiosidad, los niños desarrollan la observación, la formulación de preguntas y el planteamiento de hipótesis.

Por otro lado, Brassard y Boehm (2017) definen a las habilidades sociales como conductas que las personas manifiestan en diversas situaciones de contacto social, donde se puede expresar y demostrar sus sentimientos, donde puede exteriorizar su manera de pensar y las posturas que tiene frente a las cosas de su entorno. Así mismo, definir habilidades sociales es hacer referencia a aquellas actitudes que evidencian las personas en los diversos grupos sociales a los que pertenecen, es decir, en su familia hasta sus amistades (Kiliç & Güngör, 2017).

Para Reyes (2016) las habilidades sociales hacen referencia a las destrezas que se necesitan para desarrollar actividades y responder de manera adecuada ante las dificultades que tienen las personas en los diversos contextos donde

frecuente. Del mismo modo, las habilidades sociales se definen como comportamientos que evidencian las personas, donde expresan lo que sienten y piensan en las algunas circunstancias de interacción, siendo vinculados de manera directa y fuerte con su estado emocional (Patricio et al., 2015; Ramírez et al., 2020).

Asimismo, De Miguel (2014) señala que las habilidades sociales son todas las conductas que posee el individuo que a su vez le permite interactuar o socializar con su entorno. Por otro lado, se define a las habilidades sociales como todas las actitudes o acciones que muestra un individuo frente a una situación, la cual puede ser cómoda o desafiante, y es menester del propio individuo evaluar la reacción a cada una de las acciones que observa o experimenta con la finalidad de ir mejorando de manera paulatina y progresiva (Almaraz et al., 2019; Bermúdez et al., 2020).

Para Bances (2019) los comportamientos sociales son aprendidos en el día a día, de manera que, el comportamiento que tienen los niños cuando están con los demás viene hacer el reflejo de todo lo que ha ido aprendiendo en cada situación; de manera que, existen algunas teorías que sustentan el desarrollo de las habilidades sociales, por ejemplo: La teoría de inteligencia social de Thorndike, esta teoría sustenta que la inteligencia está relacionada con aquella capacidad que posee el sujeto para comprender, entender y dirigir la comunicación con los demás; La teoría sociocultural de Vygotsky propone que las habilidades básicas del infante, tal como la socialización con su entorno se va desarrollando mediante la experiencia diaria, donde puede adquirir un aprendizaje colaborativo que es una parte esencial del aprendizaje social; La teoría de la inteligencia emocional de Goleman, se sustenta en que la raíz de todas las habilidades sociales está en el dominio que tiene las personas de sus emociones, es decir, la habilidad para reaccionar de manera positiva ante la frustración o incomodidad de que algo le salga mal, de manera que, si la persona logra adquirir estas habilidades podrá socializar de manera adecuada.

De tal manera que, Goldstein (1997, citado en Ibarra, 2020) ha desarrollado un enfoque social que demuestra la importancia que tienen las habilidades sociales, tiene como base la teoría de Aprendizaje Social de Bandura, donde Goldstein asegura que las personas están expuestos a diversas situaciones donde demuestran diferentes comportamientos, los cuales aportan a la formación de sus

habilidades sociales. En tal sentido, asegura que las habilidades sociales no son innatas sino son adquiridas mediante la exposición del individuo a su entorno, siendo la infancia la base principal para que las personas formen y adquieran estas habilidades, de modo que, los niños las desarrollan viendo e imitando lo que los demás realizan. De manera que, Goldstein señala que las habilidades sociales están divididas en 4 dimensiones:

Las habilidades básicas, comprenden aspectos importantes para la comunicación de las personas, puesto que, son las primeras experiencias que las personas tienen con los demás las que marcan el desarrollo de la capacidad de poder escuchar a los demás, así como empezar y mantener una comunicación activa, y sobre todo pueda formular preguntas ante cada una de sus dudas o preocupaciones.

Las habilidades avanzadas, comprenden las acciones indispensables para que las personas se relacionen de manera satisfactoria en los diferentes entornos sociales, dichas acciones tienen relación con la habilidad de interactuar con los demás, poder pedir ayuda, poder ser parte de un grupo, asumir sus responsabilidad y pedir disculpas cuando es necesario, poder lograr que las demás personas hagan lo que se les pide y sobre todo escuchar las instrucciones de una actividad para poder desarrollarla con éxito.

Las habilidades relacionadas a los sentimientos, hacen referencia a aquella capacidad que poseen las personas para controlar de manera positiva sus sentimientos y emociones, para poder identificar las emociones de los demás, para poder preocuparse por el mismo y por sus pares, para dar un premio cuando desarrollan una actividad positiva;

Las habilidades alternativas a la agresión hacen referencias a aquellas acciones que realizan las personas para resolver los problemas de manera pacífica, asimismo, como poder pedir permiso antes que empujar, lograr compartir sus cosas con sus demás compañeros, poder ofrecer apoyo a los demás sin que se lo soliciten, conocer y respetar sus derechos y de los demás, y sobre todo, no ocasionar problemas ni reaccionar con agresión ante ellos.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El presente estudio es de enfoque cuantitativo y de tipo aplicada, debido a que pretende buscar una solución a un problema determinado mediante la búsqueda de información para desarrollar la aplicación de una determinada estrategia (Lozada, 2014).

Asimismo, esta investigación cuenta con un diseño preexperimental, porque se trabajó con una muestra de estudio, con el cual se procedió a realizar un diagnóstico previo a las actividades sugeridas para desarrollar las habilidades sociales y poder alcanzar los datos necesarios (Hernández et al., 2014). Este diseño de investigación considera el esquema:

G: O₁ X O₂

Dónde:

G: Grupo de estudiantes del nivel inicial

O₁: Observaciones de las habilidades sociales previo a la ejecución del programa (pre test)

X: Programa de Juego de roles

O₂: Observaciones de las habilidades sociales luego de la ejecución del programa (pos test)

3.2. Variables y operacionalización

Variable Independiente: Juego de roles

Para Gonzáles y Soloviova (2017), el juego de roles es la actividad que consiste en interpretar un rol, el cual desempeña un personaje y adoptar todas las actitudes necesarias.

Variable Dependiente: Habilidades sociales

Según Brassard y Boehm (2017), las habilidades sociales son conductas que las personas manifiestan en diversas situaciones de contacto social, donde se puede expresar y demostrar sus sentimientos, donde puede exteriorizar

su manera de pensar y las posturas que tiene frente a las cosas de su entorno.

Asimismo, la tabla de operacionalización de variables se encuentra en el anexo N° 01, donde se precisa las dimensiones, los indicadores y la escala de dimensión de cada una de las variables.

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población

Para la presente investigación se ha seleccionado a 41 niños de inicial de la I.E.P. “Joyitas del Señor” que se encuentra ubicada en la localidad de Santiago de Cao del periodo 2022. Asimismo, por razones de accesibilidad y de tamaño reducido de la población, no se trabajará con muestra.

Tabla 1

Distribución de Niños y Niñas de la I.E.P “Joyitas del Señor”

Aula	Género				Total	
	Masculino		Femenino		f	%
	f	%	f	%		
3 años	6	46	7	54	13	100
4 años	7	58	5	42	12	100
5 años	8	50	8	50	16	100
Total	21		20		41	100

- **Criterios de inclusión:**

La presente investigación consideró como un criterio a todos los niños y niñas que están matriculados en la Institución Educativa Particular “Joyitas del Señor” en las aulas de 3,4 y 5 años.

- **Criterios de exclusión:**

Se consideró como un criterio, a todos los niños o niñas que no asisten regularmente a las clases y a los estudiantes que presentan alguna necesidad educativa especial.

Unidad de análisis

La unidad de análisis para el presente trabajo de investigación son niños de inicial de 3 a 5 años de la I.E.P “Joyitas del Señor” ubicada en Santiago de Cao.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

La presente investigación utilizó la observación como técnica. Para Arias (2012) la observación es una estrategia para registrar mediante la vista cualquier acción o comportamiento de un determinado grupo de personas, de las cuales se necesita conocer algo.

Instrumento

El presente estudio consideró como instrumento una guía de observación, la cual es un documento que permite registrar todos los datos que se necesitan sobre un grupo de personas que están siendo investigadas (Behar, 2008). En tal sentido, se redactó y aplicó una guía de observación para evaluar el nivel de las habilidades sociales de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao. Dicha guía de observación tiene 20 ítems, que están divididos entre las 4 dimensiones de las habilidades sociales, considerando 5 preguntas por cada una de las dimensiones, además, sus respuestas son de tipo politómicas.

Validez

Cuando se hace referencia a la validez de un instrumento se refiere explícitamente a que dicho documento que ha sido elaborado para recolectar la información mida lo que tiene que medir y recaude la información relevante o importante de los miembros de la muestra de estudio en una determinada investigación (Villasis et al., 2018). De manera que, el instrumento empleado en el presente estudio fue sometido a la validez de opinión de juicios de expertos, quienes evaluaron la calidad del instrumento en su fondo y forma, para garantizar que este guarde relación con cada objetivo planteado en la investigación. De manera que, según la prueba de Aiken obtuvo un valor de

validez de 0.97, el cual establece que el instrumento es válido y puede ser aplicado.

Tabla 2

Opinión de juicio de expertos

Juez	Promedio de Aplicación
Mg. Juana de la Asunción Coronel Montalvo	Aceptable
Mg. María del Rosario Vega Gamboa	Aceptable
Mg. Cynthia Lissette Lamas Villacorta	Aceptable
Mg. Jorge Antonio Hernández Vela	Aceptable
Mg. Ruthy Jakeline Burga Bendezú	Aceptable

Confiabilidad

El instrumento considerado en el presente estudio obtuvo su confiabilidad mediante una prueba piloto donde se evaluó a 20 niños y niñas que guardaron relación con las características de los niños de la muestra y los resultados encontrados fueron sometidos al coeficiente de Alfa de Cronbach, el cual obtuvo el valor de 0.911, el cual establece que es un instrumento muy confiable y está listo para ser aplicado.

3.5. Procedimientos

El presente trabajo de investigación se desarrollará en diversas etapas, donde primero, se realizó las coordinaciones necesarias con la directora de la institución educativa para obtener el permiso necesario, luego se elaboró una guía de observación, después, se aplicó el instrumento a los 41 niños y niñas que son la muestra de estudio. Después, se aplicó el taller de juego de roles, donde se desarrollaron 12 actividades para mejorar las habilidades sociales de los niños, posteriormente, a la ejecución del taller se aplicó el instrumento para evaluar y medir la efectividad del taller. En consecuencia, los resultados obtenidos en las aplicaciones del instrumento serán procesados, analizados y luego interpretados mediante gráficos y figuras, que permitirán poder comprender los resultados y poder elaborar la discusión de la investigación.

3.6. Método de análisis de datos

A partir de los resultados encontrados luego de la aplicación del instrumento, se procedió a realizar el cálculo de los puntajes tanto de manera individual como grupal.

Para ello, se realizó una hoja de cálculo Excel y el programa estadístico SPSS para realizar los cálculos y analizar los resultados obtenidos, de manera que para el análisis se empleó la estadística inferencial para contrastar las hipótesis planteadas a través de la prueba estadística de comparación de medias con muestras relacionadas. Donde se estableció un nivel de significancia del 5%, es decir $p < 0.05$.

3.7. Aspectos éticos

Para Martin (2013), para realizar una investigación se debe considerar algunos aspectos éticos, los cuales son importantes para establecer que la investigación está respetando las normas de la investigación científica. En tal sentido, la presente investigación ha considerado, la confidencialidad de los datos encontrados, este aspecto fue considerado para brindarles la confianza a los investigados que sus datos personales o cualquier información que brindaron no será divulgada (Winkler et al., 2018).

Por otro lado, se consideró el consentimiento de los tutores de los participantes en la investigación, el cual es un documento que respalda a la investigación debido a que garantiza que los participantes han sido informados y están participando de manera voluntaria en la investigación (Santos & Hespanol, 2017).

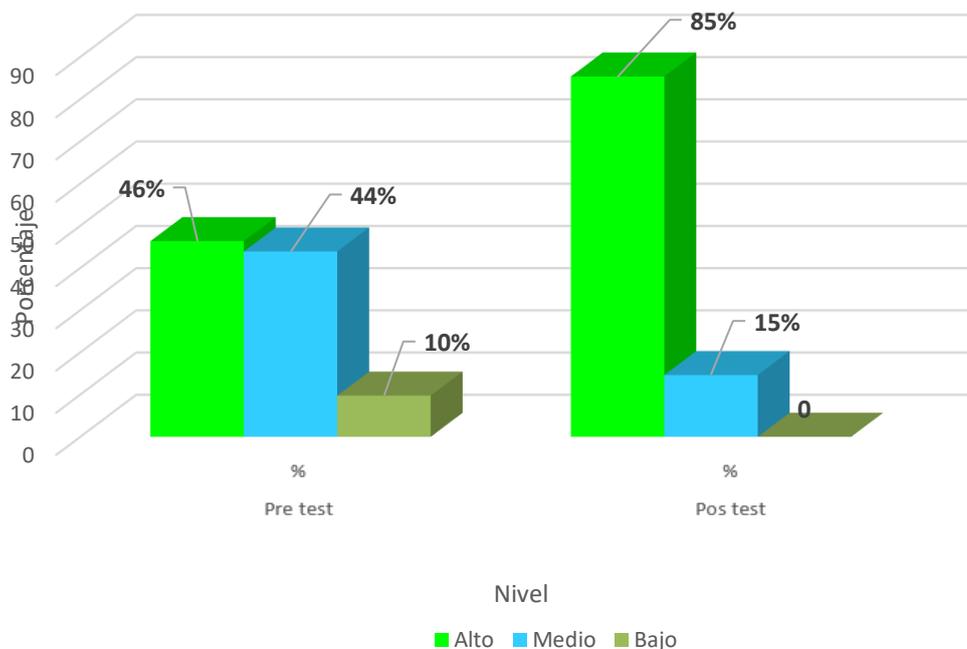
Asimismo, se realizó las coordinaciones necesarias con la directora y profesoras de la I.E.P. "Joyitas del Saber" de Santiago de Cao para poder desarrollar la investigación y aplicar el instrumento de evaluación. Además, se ha tenido en cuenta las políticas de investigación de la Universidad César Vallejo y las normas APA en su séptima edición.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados descriptivos

Figura 1

Nivel de Habilidades Sociales de los Niños de Inicial de la I.E.P. “Joyitas del Señor”

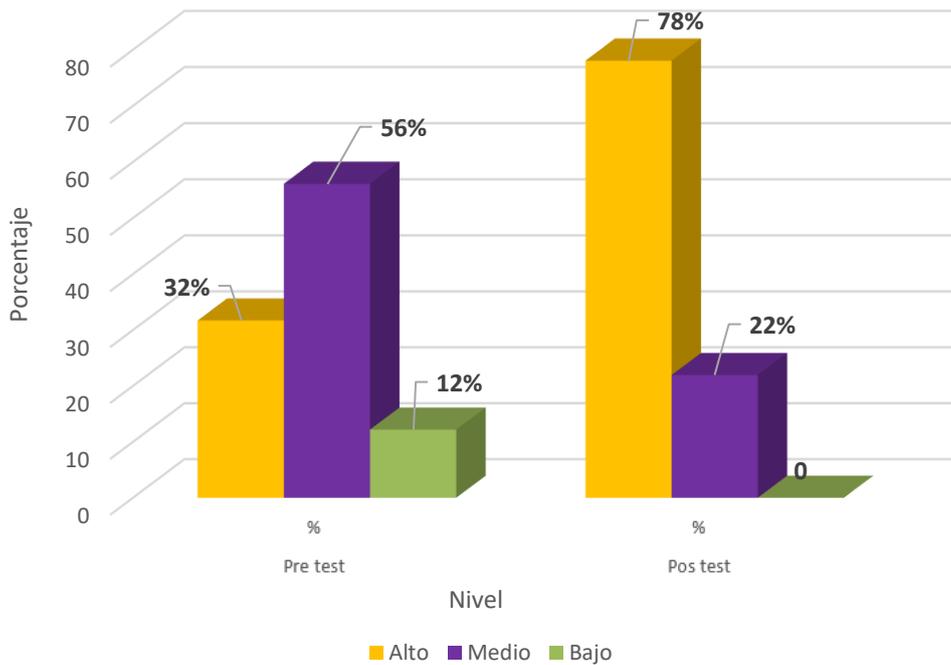


La figura 1 muestra los resultados alcanzados por los niños del nivel inicial de la I.E.P “Joyitas del Señor” de Santiago de Cao antes y después de la aplicación del programa de juego de roles. En el pretest se tiene que el 46% de los niños tienen un nivel alto de habilidades sociales, el 44% tiene un nivel medio y el 10% presentan un nivel bajo; mientras que, en los resultados del postest se tiene que el 85% de los niños han logrado alcanzar el nivel alto con relación a sus habilidades sociales y el 15% tiene un nivel medio.

Lo que significa que el programa de juego de roles tuvo un impacto significativo en la mejora de las habilidades sociales de los niños, lo que se infiere que estos niños han logrado desarrollar capacidades que les permiten ser empáticos, tolerantes, que tienen seguridad en sí mismos, que se preocupan por los demás y que reaccionan de manera positiva ante alguna dificultad.

Resultados específicos:

Figura 2 *Nivel de Habilidad Básicas de los Niños de Inicial de la I.E.P “Joyitas del Señor”*

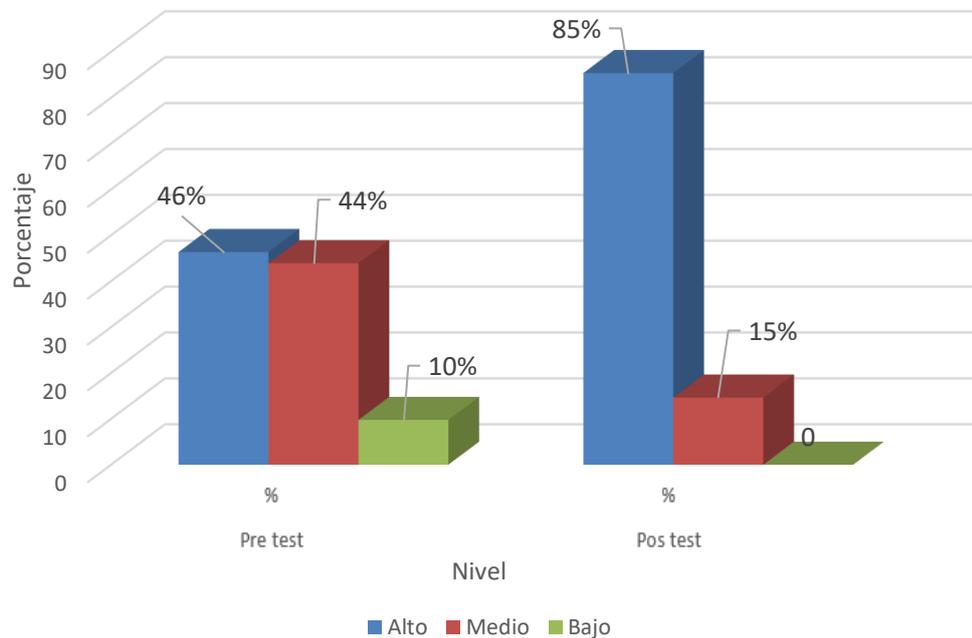


En la figura 2 se puede apreciar las diferencias en la dimensión de las habilidades sociales básicas, donde se observan diferencias significativas entre los resultados del pretest y postes. Se tiene que antes de la aplicación del programa de juego de roles el 56% de los niños presentaba un nivel medio de habilidades básicas, el 32% un nivel alto y el 12% un nivel bajo; mientras que luego de aplicar el programa se obtuvo que el 78% de los niños lograron alcanzar el nivel alto y el 22% presenta un nivel medio.

Lo que significa, que las actividades desarrolladas como parte del programa ayudaron a mejorar estas habilidades en los niños, logrando que los niños puedan interactuar de manera más fluida con sus pares, tienen la capacidad de plantear preguntas cuando tienen dudas sobre un determinado tema y son capaces de respetar las normas de convivencia dentro de un grupo.

Figura 3

Nivel de Habilidades Avanzadas de los Niños de Inicial de la I.E.P “Joyitas del Señor”

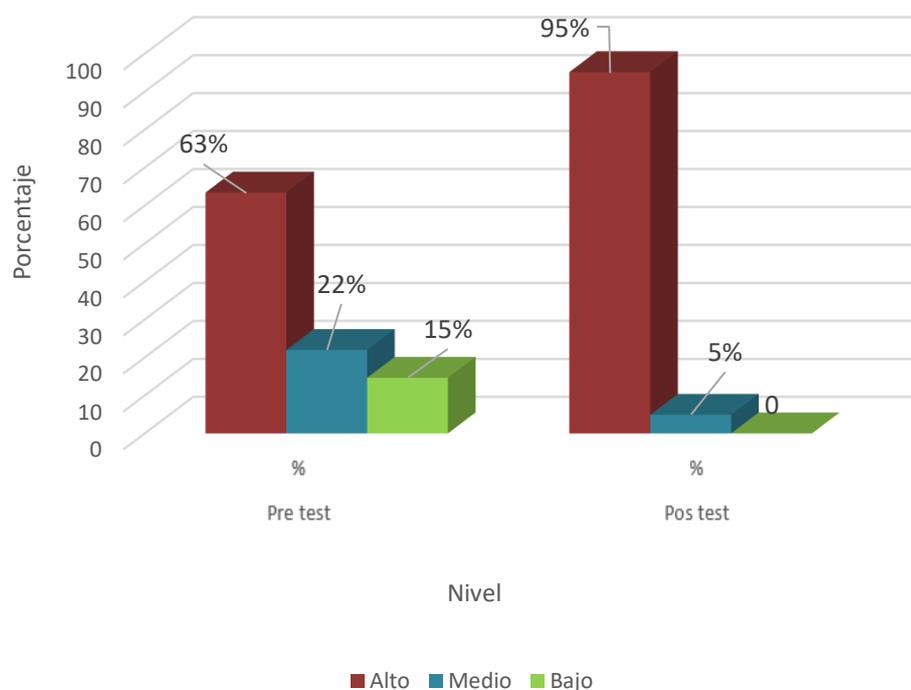


La figura 3 es una síntesis de los resultados obtenidos en el pretest y postest mediante la aplicación de instrumento de evaluación para determinar la efectividad del programa de juego de roles. Donde, los resultados del pretest muestran que el 46% de los niños presentó un nivel alto de habilidades avanzadas, el 44% tiene un nivel medio y el 10% tiene un nivel bajo; mientras que, en los hallazgos del postest se tiene que el 85% de los niños lograron alcanzar un nivel alto y el 15% presenta un nivel medio.

Lo que significa, que el programa tuvo un impacto positivo en el fortalecimiento de las habilidades avanzadas de los niños, lo cual se evidencia porque los niños piden ayuda de manera espontánea y sin tener vergüenza, da las gracias y pide por favor con mucha más facilidad.

Figura 4

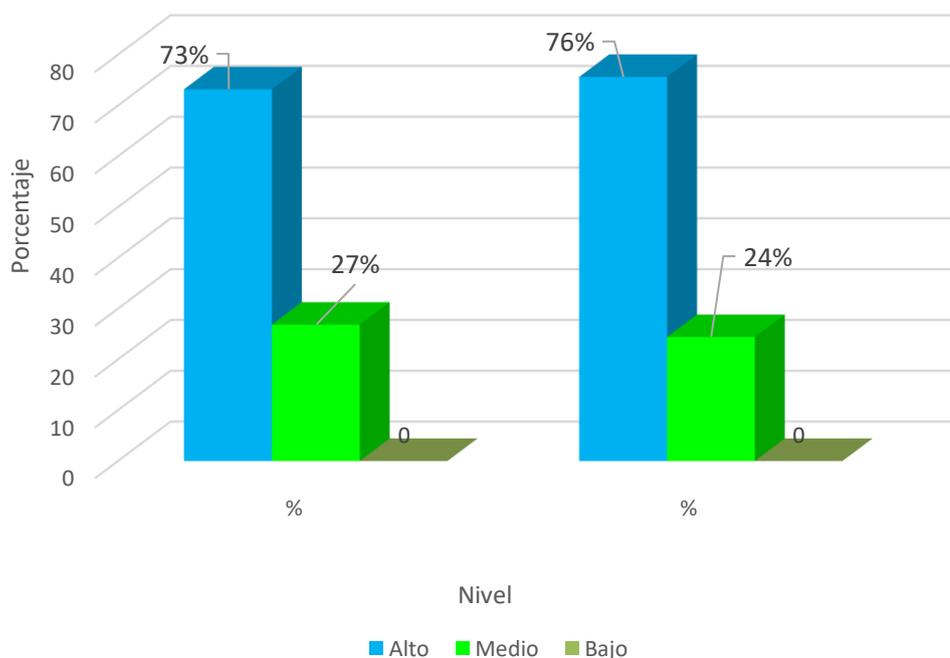
Nivel de Habilidades Relacionadas a los Sentimientos de los Niños de Inicial de la I.E.P “Joyitas del Señor”



En la figura 4 se observa que en los resultados del pretest los niños alcanzaron un 63% que se ubican en el nivel alto con relación a las habilidades relacionadas con los sentimientos, el 22% presenta un nivel medio y el 15% tiene un nivel bajo; mientras que, en los resultados obtenidos luego de la aplicación del programa de juego de roles, se tiene que el 95% de los niños alcanzó un nivel alto y solo el 5% tiene un nivel medio.

Sin duda alguna, el programa tiene un impacto significativo y muy importante en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños, y esto se evidencia cuando los niños lograron expresar y entender las emociones de él y de los demás, y son capaces de mostrarse tal y como son ante los demás.

Figura 5 Nivel de Habilidades Alternativas de la Agresión de los Niños de Inicial de la I.E.P “Joyitas del Señor”



La figura 5 muestra los resultados encontrados antes y luego de haber aplicado actividades significativas y aplicando el juego de roles. Donde el 73% de los estudiantes lograron alcanzar un nivel alto y el 27% tiene un nivel medio con relación a las habilidades alternativas a la agresión; mientras que en los resultados obtenidos luego de la aplicación se tiene que el 76% de los niños tienen un nivel alto y un 24% presenta un nivel medio.

Como se puede observar esta es la dimensión que no ha logrado cambios significativos, pero se tiene que los niños gozan de la capacidad de resolver sus dificultades de manera pacífica y respeta sus derechos y los de los demás.

4.2 Resultados inferenciales

Contrastación de la hipótesis general:

Ho: El programa de juego de roles no tiene un impacto significativo en la mejora de las habilidades sociales en los niños de una institución educativa de Santiago de Cao, 2022.

Hi: El programa de juego de roles tiene un impacto significativo en la mejora de las habilidades sociales en los niños de una institución educativa de Santiago de Cao, 2022

Nivel de significancia estadística: 5%

Tabla 3

Prueba t de Student

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pretest - Posttest	-4,910	2,334	,457	-5,876	-3,842	10,385	41	,000

Nota. Resultados estadísticos según la prueba de t de Student

Para establecer la normalidad de los resultados se aplicó la prueba t de Student de donde el nivel de significancia es de 0,000, cuyo valor es menor a la significancia estandarizada del 5% (0,05), lo permite rechazar la hipótesis nula (Ho), es decir, el programa de juego de roles no tiene un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

V. DISCUSIÓN

Luego de aplicar el programa de juego de roles en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Joyitas del Señor”, se aplicó el postest para determinar el impacto que ha tenido este programa en el desarrollo de sus habilidades sociales. Y se tiene que en el pretest el 46% de los niños tienen un nivel alto con relación a sus habilidades sociales, el 44% tiene un nivel medio y el 10% presentan un nivel bajo; mientras que, en los resultados del postest se tiene que el 85% de los niños han logrado alcanzar el nivel alto con relación a sus habilidades sociales y el 15% tiene un nivel medio. Lo que significa que el programa de juego de roles tuvo un impacto significativo en la mejora de las habilidades sociales de los niños, lo que se infiere que estos niños han logrado desarrollar capacidades que les permiten ser empáticos, tolerantes, que tienen seguridad en sí mismos, que se preocupan por los demás y que reaccionan de manera positiva ante alguna dificultad.

Estos resultados se asemejan a los presentados por Alvarado y Chevasco (2018), quienes encontraron que el 54% de los estudiantes presentan un nivel medio de habilidades sociales, el 24% evidencia un nivel alto y el 22% presente un nivel bajo, y luego de la aplicación de un programa de juegos se obtuvo que el 88% de los estudiantes alcanzaron el nivel alto de habilidades sociales y el 12% presenta un nivel medio. Asimismo, son semejantes a los presentados por Asencios y Malvas (2019), quienes determinaron en el pretest, el 61% de los niños presentan un nivel bajo de habilidades sociales, el 30% un nivel alto y el 9% un nivel moderado, por otro lado, en el pos test muestra que el 73% de los niños tienen un nivel alto y el 27% un nivel moderado. De igual manera, son similares a los presentados por Laulate (2018), quien demostró que el 67% de los niños tienen un nivel medio de habilidades sociales y el 33% un nivel alto, estos resultados fueron obtenidos antes del taller de juegos a los que fueron sometidos los niños, donde luego de su aplicación se tiene que el 78% de los niños alcanzaron un nivel alto y el 22% un nivel medio.

Por otro lado, se contraponen a los presentados por Ylarragorry (2018), quien demostró que el 76% de los niños muestran una actitud agresiva ante

sus compañeros, lo cual evidencia un bajo nivel de habilidades sociales y posterior a la aplicación de un taller de juegos se obtuvo que el 21% de niños tiene una cierta tendencia a ser individualistas y mostrar una actitud negativa ante sus compañeros.

Asimismo, estos resultados se respaldan con lo establecido por Goldstein (1997, citado en Ibarra, 2020), quien asegura que el enfoque social demuestra la importancia que tienen las habilidades sociales, este enfoque tiene como base la teoría de Aprendizaje Social de Bandura, donde Goldstein asegura que las personas se encuentran expuestas a diversas situaciones que le permiten demostrar diferentes comportamientos, los cuales aportan a la formación de sus habilidades sociales en el trayecto de sus vidas. En tal sentido, asegura que las habilidades sociales no son innatas sino son adquiridas mediante la exposición del individuo a su entorno, siendo la infancia la base principal para que las personas formen y adquieran estas habilidades, de modo que, los niños las desarrollan mediante: la interpretación propia de las situaciones que vive, las cuales puede adecuar a su pensamiento para luego imitarlas, es decir, aprenden viendo e imitando lo que los demás realizan.

Del mismo, se respaldan teóricamente con lo señalado por Mora y Camacho (2019), quienes aseguran que el juego de roles está relacionado con las actitudes de los sujetos que lo practican, es decir, el juego de roles fortalece y ayuda a mejorar actitudes que les permitirán a los niños tener una mejor relación con sus compañeros en diversos contextos. Estas actitudes son: la empatía, la cual responde al aprendizaje o mensaje que obtiene el niño del juego, donde empieza a formar su criterio para ponerse en el lugar de otro; la socialización, parte del valimiento que ofrece el niño a los demás y sobre todo del respeto que recibe; la tolerancia, parte de la aceptación que tiene el niño a sus pares, al respeto que le brinda sin considerar las diferencias que pueden existir entre ellos.

Con relación al primer objetivo específico Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao se

obtuvo que antes de la aplicación del programa de juego de roles el 56% de los niños presentaba un nivel medio de habilidades básicas, el 32% un nivel alto y el 12% un nivel bajo; mientras que luego de aplicar el programa se obtuvo que el 78% de los niños lograron alcanzar el nivel alto y el 22% presenta un nivel medio. Lo que significa, que las actividades desarrolladas como parte del programa ayudaron a mejorar estas habilidades en los niños, logrando que los niños puedan interactuar de manera más fluida con sus pares, tienen la capacidad de plantear preguntas cuando tienen dudas sobre un determinado tema y son capaces de respetar las normas de convivencia dentro de un grupo.

Estos resultados se contraponen a los presentados por Quispe (2021), quien determinó que el 58% de los niños presenta un nivel de habilidades sociales medio, el 25% presenta un nivel bueno y el 17% tiene un nivel bajo, mientras que en los resultados posteriores a la aplicación de un pequeño taller de juego simbólico se tiene que el 89% de los niños presentan un nivel alto de habilidades sociales y el 11% tiene un nivel medio. La autora concluye que el juego simbólico influye de forma significativa en la mejora de las habilidades sociales, con un nivel de confiabilidad del 94% y con un 4% (0.4) de margen de error.

Por otro lado, los resultados de la presente investigación se respaldan con lo establecido por Goldstein, quien señala que las habilidades básicas comprenden aspectos importantes para la comunicación de las personas, puesto que, son las primeras experiencias que las personas tienen con los demás las que marcan el desarrollo de la capacidad de poder escuchar a los demás, así como empezar y mantener una comunicación activa, y sobre todo pueda formular preguntas ante cada una de sus dudas o preocupaciones.

Asimismo, se sustentan con lo establecido por Mora y Camacho (2019), quienes aseguran que el juego de roles está relacionado con las actitudes de los sujetos que lo practican, es decir, el juego de roles fortalece y ayuda a mejorar actitudes que les permitirán a los niños tener una mejor relación con sus compañeros en diversos contextos. Estas actitudes son: la empatía, la cual

responde al aprendizaje o mensaje que obtiene el niño del juego, donde empieza a formar su criterio para ponerse en el lugar de otro; la socialización, parte del valimiento que ofrece el niño a los demás y sobre todo del respeto que recibe; la tolerancia, parte de la aceptación que tiene el niño a sus pares, al respeto que le brinda sin considerar las diferencias que pueden existir entre ellos.

Con relación al segundo objetivo específico Identificar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades avanzadas de niños de una institución educativa de Santiago de Cao, se encontró que los resultados del pretest muestran que el 46% de los niños presentó un nivel alto de habilidades avanzadas, el 44% tiene un nivel medio y el 10% tiene un nivel bajo; mientras que, en los hallazgos del posttest se tiene que el 85% de los niños lograron alcanzar un nivel alto y el 15% presenta un nivel medio. Lo que significa, que el programa tuvo un impacto positivo en el fortalecimiento de las habilidades avanzadas de los niños, lo cual se evidencia porque los niños piden ayuda de manera espontánea y sin tener vergüenza, dan las gracias y piden por favor con mucha más facilidad.

Estos resultados se asemejan a los presentados por González (2017), quien demostró que el 44% de los párvulos presenta un nivel medio de habilidades sociales, el 33% presenta un nivel bajo y el 23% logró un nivel alto, luego de observar a los párvulos en sus actividades escolares y aplicar 10 sesiones donde el juego es la principal estrategia de mejora, se obtuvo que el 67% de los párvulos tiene un nivel alto de habilidades sociales y el 33% evidenció un nivel medio. La autora concluye que el juego influye de manera significativa en la mejora de las capacidades sociales en los párvulos.

Asimismo, los resultados de la presente investigación se sustentan en lo establecido por Goldstein, quien señala que las habilidades avanzadas comprenden las acciones indispensables para que las personas se relacionen de manera satisfactoria en los diferentes entornos sociales, dichas acciones tienen relación con la habilidad de interactuar con los demás, poder pedir

ayuda, poder ser parte de un grupo, asumir sus responsabilidad y pedir disculpas cuando es necesario, poder lograr que las demás personas hagan lo que se les pide y sobre todo escuchar las instrucciones de una actividad para poder desarrollarla con éxito.

Con relación al tercer objetivo específico Identificar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades relacionadas a los sentimientos de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao, se encontró que en los resultados del pretest los niños alcanzaron un 63% que se ubican en el nivel alto con relación a las habilidades relacionadas con los sentimientos, el 22% presenta un nivel medio y el 15% tiene un nivel bajo; mientras que en los resultados obtenidos luego de la aplicación del programa de juego de roles, se tiene que el 95% de los niños alcanzó un nivel alto y solo el 5% tiene un nivel medio. Sin duda alguna, el programa tiene un impacto significativo y muy importante en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños, y esto se evidencia cuando los niños lograron expresar y entender las emociones de él y de los demás, y son capaces de mostrarse tal y como son ante los demás.

Estos resultados se asemejan a los presentados por Chávez y Torres (2021), quienes determinaron que el 43% de los niños tienen un buen nivel, con lo que se puede inferir que estos niños son capaces de demostrar sus gustos o preferencias y manifestar sus desagradados ante los demás, el 37% se presentan un el nivel medio y el 20% de los niños posee un nivel bajo en esta dimensión. Por otro lado, son similares a los presentados por Del Río y Núñez (2020), quienes encontraron que el 64% de los niños tiene un nivel de logro en el componente afectivo -emocional y el 34% tiene un nivel en proceso en esta dimensión, pese a que el nombre de la dimensión no es la misma, los componentes o aspectos que evaluaron guardan relación con los aspectos evaluados en la presente investigación.

Los resultados de la presente investigación se respaldan con lo establecido por Asimismo, Cruz y Gamboa (2020), quienes sostienen que el juego de roles

tiene cuatro etapas que son consideradas importantes, estas están consideradas desde la motivación que se debe tener antes y durante la ejecución de la actividad, hasta el debate que se origina después de la actividad, el cual es importante porque el sujeto da sus apreciaciones sobre lo que realizó u observó y ha interiorizado el estudiante tiene la capacidad de brindar sus opiniones críticas; por otro lado, se tiene la preparación que deben tener las personas para llevar a cabo la actividad, durante esta etapa se plantean los objetivos y el propósito y finalmente se encuentra la etapa de la dramatización en sí, la cual precisa todas las acciones que se han planificado y los roles que cada uno de los participantes han asumido.

Finalmente, con relación al cuarto objetivo específico Identificar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades alternativas a la agresión de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao, se encontró que el 73% de los estudiantes lograron alcanzar un nivel alto y el 27% tiene un nivel medio con relación a las habilidades alternativas a la agresión; mientras que en los resultados obtenidos luego de la aplicación se tiene que el 76% de los niños tienen un nivel alto y un 24% presenta un nivel medio. Como se puede observar esta es la dimensión que no ha logrado cambios significativos, pero se tiene que los niños gozan de la capacidad de resolver sus dificultades de manera pacífica y respeta sus derechos y la de los demás.

Estos resultados se asemejan a los presentados por Chévez y Torres (2021), quienes demostraron que la mitad de los niños que evaluaron presentaban un nivel alto en la dimensión de habilidades alternativas a la agresión, lo que orienta a inferir que estos niños tienen la capacidad de buscar soluciones pacíficas, cerca del 30% de los niños alcanzaron un nivel medio (28%) y el 20% de los niños presentan un nivel bajo en esta dimensión.

Estos resultados se relacionan con lo establecido por Goldstein, quien establece que las habilidades alternativas a la agresión, hacen referencias a aquellas acciones que realizan las personas para resolver los problemas de

manera pacífica, asimismo, como poder pedir permiso antes que empujar, lograr compartir sus cosas con sus demás compañeros, poder ofrecer apoyo a los demás sin que se lo soliciten, conocer y respetar sus derechos y de los demás, y sobre todo, no ocasionar problemas ni reaccionar con agresión ante ellos.

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó que el programa de juego de roles es efectivo en la mejora de las habilidades sociales de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao, tal como lo estableció la prueba de t de Student con un índice de significancia de 0,000, cuyo valor es menor a la significancia estandarizada del 5% (0,05).
2. Se identificó que en antes de la aplicación del programa de juego de roles el 46% de los niños tienen un nivel alto de habilidades sociales, el 44% tiene un nivel medio y el 10% presentan un nivel bajo; mientras que, luego de la aplicación del programa, el 85% de los niños han logrado alcanzar el nivel alto con relación a sus habilidades sociales y el 15% tiene un nivel medio.
3. Se identificó que antes del programa el 56% de los niños presentaba un nivel medio de habilidades básicas, el 32% un nivel alto y el 12% un nivel bajo; mientras que luego de aplicar el programa el 78% de los niños lograron alcanzar el nivel alto y el 22% presenta un nivel medio.
4. Se identificó que antes del programa el 46% de los niños presentó un nivel alto de habilidades avanzadas, el 44% tiene un nivel medio y el 10% tiene un nivel bajo; mientras que luego del programa el 85% de los niños lograron alcanzar un nivel alto y el 15% presenta un nivel medio.
5. Se identificó que antes del programa el 63% que se ubican en el nivel alto con relación a las habilidades relacionadas con los sentimientos, el 22% presenta un nivel medio y el 15% tiene un nivel bajo; mientras que luego del programa el 95% de los niños tiene un nivel alto y el 5% tiene un nivel medio.
6. Se identificó que antes del programa el 73% de los estudiantes lograron alcanzar un nivel alto y el 27% tiene un nivel medio con relación a las habilidades alternativas a la agresión; mientras que en los resultados obtenidos luego de la aplicación se tiene que el 76% de los niños tienen un nivel alto y un 24% presenta un nivel medio.

VII. RECOMENDACIONES

1. A la directora de la Institución Educativa Particular “Joyitas del Señor” se le recomienda considerar dentro de su planificación curricular y su plan de trabajo implementen diversos proyectos que integren al juego de roles como una de sus estrategias para que los estudiantes mejoren las diversas capacidades que poseen y puedan alcanzar su desarrollo integral.
2. A las docentes de aula se les sugiere desarrollar de manera más específica el juego de roles en sus actividades de clase, para que los niños se vayan acostumbrando y estimulando de manera progresiva y puedan integrarse de manera adecuada con sus compañeros, para de esta manera los niños sigan potenciando sus habilidades sociales básicas.
3. A los padres de familia se les pide involucrase en el proceso de aprendizaje de sus hijos, para que ayuden en el desarrollo de cada una de las habilidades, capacidades y competencias que deben alcanzar para desarrollarse de manera óptima y adecuada, de esta manera contribuirán en el proceso de control de las emociones de los niños y son parte de la búsqueda de soluciones pacíficas.

REFERENCIAS

- Almaraz, D., Coeto, G., & Camacho, E. (2019). Social skills in elementary school children. *Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 10(19), 191 – 206.
- Alvarado, V., & Chevasco, E. (2018). *El juego como herramienta en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes* [tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Institucional ULADECH. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/21531>
- Araujo, J. (2017). Actividades abiertas con vacío de información y juego de roles en la enseñanza de la expresión oral en lengua extranjera. *Íkala, revista de Lenguaje y Cultura*, 22(3), 404 – 425. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v22n03a03>.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6ª Edición). Episteme.
- Asencios, N. & Malvas, A. (2019). *Efecto del programa Juego Libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017* [tesis de pregrado, Universidad Católica Sedes Sapientiae, Ancash]. Repositorio Institucional UCSS. https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/610/Asencios_Malvas_tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Baca, L. Rivera, J., Andía, H. & Alarcón, M. (2020). Role play: Quasiexperiment for the development of social skills. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 12(1), 496 – 502. [10.9756/INT-JECSE/V12I1.201030](https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V12I1.201030)
- Bances, R. (2019). *Habilidades sociales: una revisión teórica del concepto* [tesis de pregrado, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio Institucional USS. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/5731>
- Behar, D. (2008). *Introducción a la metodología de la investigación: Metodología de la investigación*. Colombia: Editorial Shalom.
- Bermúdez, K., Aviña, V., Chiquet, R., Olivas, S., & Sánchez, F. (2020). Effect of Behavioral Skills Training on the establishment of social skills in children with autism. *Revista Unam*, 28(1), 23 – 36.

- Brassard, M., & Boehm, A. (2017). *Preschool evaluation: Principles and practices*. Editorial Guilford Press.
- Calero, I., Carhuas, V. & Fretel, E. (2019). *El juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 066 “Viña del Rio”, Huánuco – 2018* [tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco]. Repositorio Institucional UNHEVAL. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/4920>
- Castro, G., García, D., Castro, A., & Erazo, J. (2020). Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 20(1), 27 – 46.
- Chávez, D. & Torres, M. (2021). *Las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I N° 1580, Trujillo, 2021* [tesis de pregrado, Universidad César Vallejo, Trujillo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/85030>
- Cruz, M., & Gamboa, E. (2020). The role play to critical thinking in students of regular basic Education. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(12), 1029 – 1048. <http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i12.3423>.
- De Miguel, P. (2014). Enseñanza de habilidades de interacción social en niños con riesgo de exclusión. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 1(1), 17 – 26.
- Del Rio, M. & Núñez, T. (2020). *Habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa N.º 207, Trujillo* [tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/51397>
- Elisondo, R. (2018). Todos podemos ser creativos jugando. *Diálogos sobre educación: Temas actuales en investigación educativa*, 11(20), 231 – 244.
- Gil, F., Romance, A. & Nielsen, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Revista Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 34(189), 252 – 257.
- González, A. (2017). Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del grado pre - jardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular – Villavicencio [tesis de pregrado, Corporación Universitaria

Minuto de Dios]. Repositorio Institucional
<http://hdl.handle.net/10656/7046>

González, C. & Solovieva, Y. (2016). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287 – 308.
<https://www.redalyc.org/pdf/799/79930906008.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta edición). México DF: Mc Graw Hill.

Ibarra, M. (2020). *Las habilidades sociales desde la tipología de Goldstein; un análisis psicosocial en niños de 5 a 8 años en la ciudad de Victoria de Durango* [tesis de posgrado, Universidad Juárez del Estado de Durango].
Repositorio Institucional UJED.
<http://repositorio.ujed.mx/jspui/handle/123456789/66>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (INEI, 2019). Encuesta Demográfica y de Salud Familiar. Lima: INEI
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lb1735/Libro.pdf

Kilic, K. M., & Güngör, A. (2017). The Effect of Social Skills Training on Social Skills in Early Childhood, the Relationship between Social Skills and Temperament. *Egitim ve Bilim - Education and Science*, 42(191), 185 - 204. <http://dx.doi.org/10.15390/EB.2017.7162>

Laulate, N. (2018). *El juego cooperativo y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tres años de la Institución Educativa pública inicial N° 40 “Santa Rosa de Lima”, distrito Teniente Cesar López Rojas, Loreto, 2018* [tesis de pregrado, Universidad Alas Peruanas, Lima]. Repositorio Institucional UAP.
https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12990/6297/Tesis_El%20Juego%20Cooperativo%20y%20el%20Desarrollo%20de%20Habilidades.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: definición, propiedad intelectual e industria. *CienciAmérica: Revista de Divulgación Científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 1(14), 47 – 50.

Mamani, Y. (2018). *Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades*

- sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. 322 – Puno del 2017* [tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional UNAP. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/9183>
- Martin, S. (2013). Aplicación de los principios éticos a la metodología de la investigación. *Revista de Investigación*, 2(4), 27 – 30.
- Medina, N., Velásquez, M., Alhuay, J. y Aguirre, F. (2017). La creatividad y el juego simbólico en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio de Educación*, 15(2), 153-181.
- Ministerio de Salud (MINSA, 2017). *Informe sobre la Carga de Enfermedad en el Perú*. Minsa: Lima. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/informes-publicaciones/276778-carga-de-enfermedad-en-el-peru-estimacion-de-los-años-de-vida-saludables-perdidos-2016>
- Mora, M. & Camacho, J. (2019). Classcraft: English and role play in the primary school classroom. *Apertura*, 11(1), 56-73. <https://doi.org/10.32870/ap.v11n1.1433>
- Pacheco, M., & Osorno, G. (2020). Incidencia de competencias parentales en el desarrollo de habilidades sociales en hijos únicos. *Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 38(1), 101 – 116.
- Patricio, M., Maia, F. & Bezerra, C. (2015). Las habilidades sociales y el comportamiento infractor en la adolescencia. *Revista Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 19(2), 17 – 38.
- Quispe, H. (2021). *Juego simbólico para mejorar las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 229 de Buenavista- Lircay* [tesis de pregrado, Universidad de Desarrollo Andino, Huancavelica]. Repositorio Institucional UDEA. http://repositorio.udea.edu.pe/bitstream/UDEA/178/1/Tesis_HAYDEE%20QUISPE%20CHANCAS.pdf
- Ramírez, A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestan, P., Torrachi, E. & Carpio, M. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Revista AVFT*, 39(2), 209 – 214.
- Reyes, M. (2016). Relación entre habilidades sociales y el desempeño docente desde la percepción de estudiantes de un centro de estudios de Lima.

- Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 10(2), 17 – 31. <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.10.465>.
- Santos, P. y Hespanhol, A. (2017). Informed Consent for Case Reports – an Ethical Perspective. *Acta Bioethica*, 23(2), 271-278. <https://dx.doi.org/10.4067/S1726-569X2017000200271>
- UNICEF (2020). *Global status report on preventing violence against children 2020*. <https://www.who.int/teams/social-determinants-of-health/violence-prevention/global-status-report-on-violence-against-children-2020>
- Valencia, L. (2017). *Programa de juego de roles para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños (as) de cinco años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2017* [tesis de pregrado, Universidad César Vallejo, Trujillo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/15247>
- Villasis, M., Márquez, H., Zurita, J., Miranda, G. & Escamilla, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista Alergia México*, 61 (4), 414 – 421.
- Wahyuni, S., Rahmatan, H., Mahidin, A. & Sulastri, W. (2020). The effect of role-playing model on students' critical thinking skills and interest in learning chemical bonds concept. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(14), 12 – 19. <http://dx.doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012088>
- Winkler, M. I., Villarroel, R. & Pasmanik, D. (2018). The Promise of Reliability: New Lights for Scientific Research and Professional Practice in Mental Health. *Acta Bioethica*, 24(1), 127 – 136. <https://dx.doi.org/10.4067/S1726-569X2018000100127>
- Ylarrogory, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales* [tesis de pregrado, Universidad Pontificia Católica Argentina]. Repositorio Institucional UCA. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/563>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia de la tesis

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	TIPO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN	TÉCNICAS	MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS
¿En qué medida el programa de juego de roles mejora las habilidades sociales de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao, 2022?	<p>O.G: Determinar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades sociales en los niños de una institución educativa de Santiago de Cao.</p> <p>O.E: Identificar el nivel de habilidades sociales de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao.</p> <p>O.E: Identificar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades avanzadas de niños de una institución educativa de Santiago de Cao</p> <p>O.E: Identificar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades relacionadas a los sentimientos de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao.</p> <p>O.E: Identificar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades alternativas a la agresión de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao</p>	<p>Hipótesis general: El programa de juego de roles tiene un impacto significativo en la mejora de las habilidades sociales en los niños de una institución educativa de Santiago de Cao</p> <p>Hipótesis nula: El programa de juego de roles no tiene un impacto significativo en la mejora de las habilidades sociales en los niños de una institución educativa de Santiago de Cao.</p>	<p>Variable independiente: Juego de roles</p>	Aplicada	41 niños y niñas de 3 años de una Institución Educativa de Santiago de Cao.	La observación	El estudio aplicará un cuestionario para conocer la influencia del juego en la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211, los resultados obtenidos serán sometidos a cálculos estadísticos tanto de manera individual como general, para lo cual se utilizará el programa Microsoft Excel y el programa estadístico SPSS 25.
	DISEÑO		MUESTRA	INSTRUMENTO			
			<p>Variable dependiente: Habilidades sociales</p>	Pre experimental	Toda la población de estudio	La guía de observación	

Anexo 2: Tabla de Operacionalización de Variable

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
<p>Juego de roles</p>	<p>El juego de roles es la actividad que consiste en interpretar una temática donde se precisa tanto personajes como actitudes que cada participante debe optar (González & Soloviova, 2017)</p>	<p>La variable juego de roles será utilizado en un programa para mejorar las habilidades sociales de los niños, dicho programa consta de 12 actividades los cuales serán evaluadas constantemente mediante una lista de cotejo por actividad.</p>	<p>Autonomía</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Toman sus propias decisiones para desarrollar un juego. - Se ofrece como responsable de una o más actividades que realiza. - Admite de manera responsable sus errores y dificultades. 	<p>No Aplica</p>
			<p>Iniciativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Propone los roles en un determinado juego. - Elige a los personajes respetando siempre las opiniones de sus compañeros. - Ayuda a los demás sin que se lo soliciten. 	
			<p>Curiosidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se interesa por aprender cosas nuevas dentro de los juegos que realiza. - Observa con atención las actividades que realizan los demás para aprender. - Pregunta frecuentemente cuando tienes dudas. 	

Habilidades sociales	Las habilidades sociales son las conductas que el individuo manifiesta en determinadas situaciones de interacción social, donde expresa y recibe sentimientos, opiniones y deseos dentro de un contexto de respeto a él y hacia los demás (Brassard & Boehm, 2017)	La variable será medida por medio de una guía de observación de habilidades sociales (Goldstein, 1997, citado en Ibarra, 2020) que cuenta con 4 dimensiones y 5 ítems en cada una de ellas.	Habilidades básicas	<ul style="list-style-type: none"> - Presta atención a todas las indicaciones. - Plantea algunas interrogantes con facilidad. - Establece conversaciones con sus pares con cordialidad 	5 – 8 bajo 9 – 12 medio 13 – 16 alto
			Habilidades avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> - Solicita ayuda a las demás personas cuando lo necesita. - Participa voluntariamente en algunas actividades. - Escucha atentamente las instrucciones para desarrollar una actividad. 	5 – 8 bajo 9 – 12 medio 13 – 16 alto
			Habilidades relacionadas con los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica sus sentimientos y los sentimientos de los demás. - Se interesa y preocupa por los demás. - Reconoce su esfuerzo y el de los demás brindando un incentivo. 	5 – 8 bajo 9 – 12 medio 13 – 16 alto
			Habilidades alternativas a la agresión	<ul style="list-style-type: none"> - Resuelve pacíficamente un problema. - Emplea las palabras de cortesía con los demás. - Reacciona de manera pacífica ante las burlas e insultos. 	5 – 8 bajo 9 – 12 medio 13 – 16 alto

Anexo 3: Instrumento de Evaluación

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS

Instrucciones: Estimado docente a continuación se le presenta una guía de observación que tiene como objetivo: Medir el nivel de las habilidades sociales que presentan los niños y niñas del nivel inicial. De manera que, se pide que observe detenidamente a los niños y marque con una X según corresponda.

(3) **Inicio (1)** **Proceso (2)** **Logrado**

Ítems	Alternativas		
	inicio	proceso	logrado
Dimensión 1: Habilidades Sociales Básicas			
1. Presta atención e interviene coherentemente en las conversaciones con los demás.			
2. Se relaciona fácilmente con niños a los que no conoce.			
3. Evidencia su curiosidad planteando algunas preguntas sobre un tema.			
4. Saluda amablemente a las personas cuando llega a un lugar.			
5. Respeta las normas de convivencia.			
Dimensión 2: Habilidades Sociales Avanzadas			
6. Pide ayuda cuando lo requiere y para ello utiliza las palabras “por favor” y “gracias”.			
7. Tiene facilidad para convencer a los demás para que realicen una acción o actividad de su agrado.			
8. Brinda ayuda de manera espontánea cuando los demás cuando lo necesitan.			
9. Pide disculpas cuando la acción o comportamiento que realizó no fue la correcta.			
10. Escucha atentamente las instrucciones para desarrollar una actividad.			
Dimensión 3: Habilidades relacionadas a los sentimientos			
11. Expresa sus emociones cuando realiza actividades que son de su agrado.			
12. Muestra y expresa su malestar ante situaciones que no le gustan.			
13. Muestra interés y preocupación por los demás.			
14. Busca resolver situaciones que generen miedo a sus compañeros.			
15. Reconoce el esfuerzo realizado por los demás con palabras de elogio o agradecimiento.			
Dimensión 4: Habilidades Alternativas a la Agresión:			
	inicio	proceso	logrado

16. Busca solucionar de manera pacífica los problemas que se le presentan.			
17. Pide permiso a sus compañeros de manera amable y cordial.			
18. Presta y comparte sus cosas o juguetes con los demás niños.			
19. Acepta un NO de manera positiva.			
20. Tolera y respeta las ideas de los demás			

Muchas gracias

FICHA TÉCNICA DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS

1. DESCRIPCIÓN

Características	Descripción
Nombre del instrumento	“Guía de observación para evaluar las habilidades sociales”
Objetivo	Determinar el nivel de habilidades sociales en los niños de inicial de una Institución Educativa de Santiago de Cao, 2022.
Dimensiones que mide	Habilidades básicas Habilidades avanzadas Habilidades relacionadas a los sentimientos Habilidades alternativas a la agresión
Total de ítems	20
Tipo de puntuación	Numérica/opción: Inicio, Proceso y Logrado
Valor total de la prueba	60 puntos
Tipo de administración	Individual
Tiempo de administración	Aproximadamente 45 minutos
Autor	García Alfaro, Milagros Elizabeth
Fecha de elaboración	Octubre, 2022
Constructo que se evalúa	Habilidades sociales en los niños
Área de aplicación	Pedagogía
Base teórica	Enfoque Social de Goldstein

2. CALIFICACIÓN GENERAL

Variable	Total Ítems	Valor de ítems	Escala	Valoración
Habilidades sociales	20	60	20 - 33	Bajo
			34 - 47	Medio
			48 - 61	Alto

3. CALIFICACIÓN DIMENSIONAL

Dimensión	Ítems	Total Ítems	Valor total ítems	Escala	Valoración
Habilidades básicas	1, 2, 3, 4, 5	5	15	5 - 8	Bajo
				9 - 12	Medio
				13 -16	Alto
Habilidades avanzadas	6, 7, 8, 9, 10	5	15	5 - 8	Bajo
				9 - 12	Medio
				13 -16	Alto
Habilidades relacionadas a los sentimientos	11, 12, 13, 14, 15	5	15	5 - 8	Bajo
				9 - 12	Medio
				13 -16	Alto
Habilidades de alternativas a la agresión	16, 17, 18, 19, 20	5	15	5 - 8	Bajo
				9 - 12	Medio
				13 -16	Alto

Anexo 4: Validez del instrumento

Opinión de juicio de expertos

Juez	Promedio de Aplicación
Mg. Juana de la Asunción Coronel Montalvo	Aceptable
Mg. María del Rosario Vega Gamboa	Aceptable
Mg. Cynthia Lissette Lamas Villacorta	Aceptable
Mg. Jorge Antonio Hernández Vela	Aceptable
Mg. Ruthy Jakeline Burga Bendezú	Aceptable

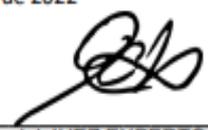
MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones y/o recomendaciones
			Objetividad		Pertinencia		Relevancia		claridad		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable Habilidades Sociales	1. Habilidades básicas	1. Presta atención e interviene coherentemente en las conversaciones con los demás.	x		x		x		x		
		2. Se relaciona fácilmente con niños a los que no conoce.	x		x		x		x		
		3. Evidencia su curiosidad planteando algunas preguntas sobre un tema.	x		x		x		x		
		4. Saluda amablemente a las personas cuando llega a un lugar.	x		x		x		x		
		5. Respeta las normas de convivencia.	x		x		x		x		
	2. Habilidades avanzadas	6. Pide ayuda cuando lo requiere y para ello utiliza las palabras "por favor" y "gracias".	x		x		x		x		
		7. Tiene facilidad para convencer a los demás para que realicen una acción o actividad de su agrado.	x		x		x		x		
		8. Brinda ayuda de manera espontánea cuando los demás cuando lo necesitan.	x		x		x		x		
		9. Pide disculpas cuando la acción o comportamiento que realizó no fue la correcta.	x		x		x		x		
		10. Escucha atentamente las instrucciones para desarrollar una actividad.	x		x		x		x		
	3. Habilidades relacionadas con las emociones	11. Expresa sus emociones cuando realiza actividades que son de su agrado.	x		x		x		x		
		12. Muestra y expresa su malestar ante situaciones que no le gustan.	x		x		x		x		
		13. Muestra interés y preocupación por los demás.	x		x		x		x		
		14. Busca resolver situaciones que generen miedo a sus compañeros.	x		x		x		x		
		15. Reconoce el esfuerzo realizado por los demás con palabras de elogio o agradecimiento.	x		x		x		x		
	4. Habilidades alternativas a la agresión	16. Busca solucionar de manera pacífica los problemas que se le presentan.	x		x		x		x		
		17. Pide permiso a sus compañeros de manera amable y cordial.	x		x		x		x		
		18. Presta y comparte sus cosas o juguetes con los demás niños.	x		x		x		x		
		19. Acepta un NO de manera positiva.	x		x		x		x		
		20. Tolera y respeta las ideas de los demás	x		x		x		x		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena () c) muy buena (x)

PROMEDIO DE VALORACIÓN 18

Fecha: 28 de Octubre de 2022


Firma del JUEZ EXPERTO(A)

DNI 00252206

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones y/o recomendaciones
			Objetividad		Pertinencia		Relevancia		claridad		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable Habilidades Sociales	1. Habilidades básicas	1. Presta atención e interviene coherentemente en las conversaciones con los demás.	X		X		X		X		
		2. Se relaciona fácilmente con niños a los que no conoce.	X		X		X		X		
		3. Evidencia su curiosidad planteando algunas preguntas sobre un tema.	X		X		X		X		
		4. Saluda amablemente a las personas cuando llega a un lugar.	X		X		X		X		
		5. Respeta las normas de convivencia.	X		X		X		X		
	2. Habilidades avanzadas	6. Pide ayuda cuando lo requiere y para ello utiliza las palabras "por favor" y "gracias".	X		X		X		X		
		7. Tiene facilidad para convencer a los demás para que realicen una acción o actividad de su agrado.	X		X		X		X		
		8. Brinda ayuda de manera espontánea cuando los demás cuando lo necesitan.	X		X		X		X		
		9. Pide disculpas cuando la acción o comportamiento que realizó no fue la correcta.	X		X		X		X		
		10. Escucha atentamente las instrucciones para desarrollar una actividad.	X		X		X		X		
	3. Habilidades relacionadas con las emociones	11. Expresa sus emociones cuando realiza actividades que son de su agrado.	X		X		X		X		
		12. Muestra y expresa su malestar ante situaciones que no le gustan.	X		X		X		X		
		13. Muestra interés y preocupación por los demás.	X		X		X		X		
		14. Busca resolver situaciones que generen miedo a sus compañeros.	X		X		X		X		
		15. Reconoce el esfuerzo realizado por los demás con palabras de elogio o agradecimiento.	X		X		X		X		
	4. Habilidades alternativas a la agresión	16. Busca solucionar de manera pacífica los problemas que se le presentan.	X		X		X		X		
		17. Pide permiso a sus compañeros de manera amable y cordial.	X		X		X		X		
		18. Presta y comparte sus cosas o juguetes con los demás niños.	X		X		X		X		
		19. Acepta un NO de manera positiva.	X		X		X		X		
		20. Tolera y respeta las ideas de los demás	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena () c) muy buena (X)

PROMEDIO DE VALORACIÓN Aceptable

Fecha 28 de noviembre del 2022

Maxia del Rosario Vega Gamboa
Firma del JUEZ EXPERTO(A)

DNI 18877243

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

VALIDACIÓN POR JUCIO DE EXPERTOS

EXPERTO N° 3

DATOS GENERALES

Respetado juez: Cynthia Lissette Lamas Villacorta

Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Guía de observación para medir el nivel de habilidades sociales de los niños” que hace parte de la investigación “Juego de Roles en Habilidades Sociales en los Niños de una Institución Educativa, Santiago de Cao, 2022”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de este sean utilizados eficientemente. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Nombres y apellidos del juez: Cynthia Lissette Lamas Villacorta
2. Formación académica: Magister en Psicología Educativa
3. Áreas de experiencia profesional: Área Educativa
4. Tiempo: 3 años cargo actual: Coordinadora del departamento de Psicología
5. Institución: Colegio de Ciencias Lord Kelvin
6. Objetivo de la investigación: Determinar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades sociales de los niños de una institución educativa de Santiago de Cao.
7. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones y/o recomendaciones
			Objetividad		Pertinencia		Relevancia		claridad		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable Habilidades Sociales	1. Habilidades básicas	1. Presta atención e interviene coherentemente en las conversaciones con los demás.	X		X		X		X		
		2. Se relaciona fácilmente con niños a los que no conoce.	X		X		X		X		
		3. Evidencia su curiosidad planteando algunas preguntas sobre un tema.	X		X		X		X		
		4. Saluda amablemente a las personas cuando llega a un lugar.	X		X		X		X		
		5. Respeta las normas de convivencia.	X		X		X		X		
	2. Habilidades avanzadas	6. Pide ayuda cuando lo requiere y para ello utiliza las palabras "por favor" y "gracias".	X		X		X		X		
		7. Tiene facilidad para convencer a los demás para que realicen una acción o actividad de su agrado.	X		X		X		X		
		8. Brinda ayuda de manera espontánea cuando los demás cuando lo necesitan.	X		X		X		X		
		9. Pide disculpas cuando la acción o comportamiento que realizó no fue la correcta.	X		X		X		X		
		10. Escucha atentamente las instrucciones para desarrollar una actividad.	X		X		X		X		
	3. Habilidades relacionadas con las emociones	11. Expresa sus emociones cuando realiza actividades que son de su agrado.	X		X		X		X		
		12. Muestra y expresa su malestar ante situaciones que no le gustan.	X		X		X		X		
		13. Muestra interés y preocupación por los demás.	X		X		X		X		
		14. Busca resolver situaciones que generen miedo a sus compañeros.	X		X		X		X		
		15. Reconoce el esfuerzo realizado por los demás con palabras de elogio o agradecimiento.	X		X		X		X		
	4. Habilidades alternativas a la agresión	16. Busca solucionar de manera pacífica los problemas que se le presentan.	X		X		X		X		
		17. Pide permiso a sus compañeros de manera amable y cordial.	X		X		X		X		
		18. Presta y comparte sus cosas o juguetes con los demás niños.	X		X		X		X		
		19. Acepta un NO de manera positiva.	X		X		X		X		
		20. Tolera y respeta las ideas de los demás	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena () c) muy buena (X)

PROMEDIO DE VALORACIÓN Aceptable

Fecha 15 de noviembre del 2022


 Psicóloga
 C.F.P. 2182

Firma del JUEZ EXPERTO(A)

DNI 43952895

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEM	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones y/o recomendaciones
			Objetividad		Pertinencia		Relevancia		claridad		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable Habilidades Sociales	1. Habilidades básicas	1. Presta atención e interviene coherentemente en las conversaciones con los demás.	X		X		X		X		
		2. Se relaciona fácilmente con niños a los que no conoce.	X		X		X		X		
		3. Evidencia su curiosidad planteando algunas preguntas sobre un tema.	X		X		X		X		
		4. Saluda amablemente a las personas cuando llega a un lugar.	X		X		X		X		
		5. Respeta las normas de convivencia.	X		X		X		X		
	2. Habilidades avanzadas	6. Pide ayuda cuando lo requiere y para ello utiliza las palabras "por favor" y "gracias".	X		X		X		X		
		7. Tiene facilidad para convencer a los demás para que realicen una acción o actividad de su agrado.	X		X		X		X		
		8. Brinda ayuda de manera espontánea cuando los demás cuando lo necesitan.	X		X		X		X		
		9. Pide disculpas cuando la acción o comportamiento que realizó no fue la correcta.	X		X		X		X		
		10. Escucha atentamente las instrucciones para desarrollar una actividad.	X		X		X		X		
	3. Habilidades relacionadas con las emociones	11. Expresa sus emociones cuando realiza actividades que son de su agrado.	X		X		X		X		
		12. Muestra y expresa su malestar ante situaciones que no le gustan.	X		X		X		X		
		13. Muestra interés y preocupación por los demás.	X		X		X		X		
		14. Busca resolver situaciones que generen miedo a sus compañeros.	X		X		X		X		
		15. Reconoce el esfuerzo realizado por los demás con palabras de elogio o agradecimiento.	X		X		X		X		
	4. Habilidades alternativas a la agresión	16. Busca solucionar de manera pacífica los problemas que se le presentan.	X		X		X		X		
		17. Pide permiso a sus compañeros de manera amable y cordial.	X		X		X		X		
		18. Presta y comparte sus cosas o juguetes con los demás niños.	X		X		X		X		
		19. Acepta un NO de manera positiva.	X		X		X		X		
		20. Tolera y respeta las ideas de los demás	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena () c) muy buena (X)

PROMEDIO DE VALORACIÓN Aceptable

Fecha 20 de noviembre del 2022



Firma del JUEZ EXPERTO

DNI 44424034

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACION								Observaciones y/o recomendaciones
			Objetividad		Pertinencia		Relevancia		claridad		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable Habilidades Sociales	1. Habilidades básicas	1. Presta atención e interviene coherentemente en las conversaciones con los demás.	X		X		X		X		
		2. Se relaciona fácilmente con niños a los que no conoce.	X		X		X		X		
		3. Evidencia su curiosidad planteando algunas preguntas sobre un tema.	X		X		X		X		
		4. Saluda amablemente a las personas cuando llega a un lugar.	X		X		X		X		
		5. Respeta las normas de convivencia.	X		X		X		X		
	2. Habilidades avanzadas	6. Pide ayuda cuando lo requiere y para ello utiliza las palabras "por favor" y "gracias".	X		X		X		X		
		7. Tiene facilidad para convencer a los demás para que realicen una acción o actividad de su agrado.	X		X		X		X		
		8. Brinda ayuda de manera espontánea cuando los demás cuando lo necesitan.	X		X		X		X		
		9. Pide disculpas cuando la acción o comportamiento que realizó no fue la correcta.	X		X		X		X		
		10. Escucha atentamente las instrucciones para desarrollar una actividad.	X		X		X		X		
	3. Habilidades relacionadas con las emociones	11. Expresa sus emociones cuando realiza actividades que son de su agrado.	X		X		X		X		
		12. Muestra y expresa su malestar ante situaciones que no le gustan.	X		X		X		X		
		13. Muestra interés y preocupación por los demás.	X		X		X		X		
		14. Busca resolver situaciones que generen miedo a sus compañeros.	X		X		X		X		
		15. Reconoce el esfuerzo realizado por los demás con palabras de elogio o agradecimiento.	X		X		X		X		
	4. Habilidades alternativas a la agresión	16. Busca solucionar de manera pacífica los problemas que se le presentan.	X		X		X		X		
		17. Pide permiso a sus compañeros de manera amable y cordial.	X		X		X		X		
		18. Presta y comparte sus cosas o juguetes con los demás niños.	X		X		X		X		
		19. Acepta un NO de manera positiva.	X		X		X		X		
		20. Tolera y respeta las ideas de los demás	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) regular () b) buena () c) muy buena (X)

PROMEDIO DE VALORACIÓN: Aceptable

Fecha: 20 de noviembre del 2022



Firma del JUEZ EXPERTO(A)

DNI 41342579

Prueba de Aiken del instrumento:

Ítems	Criterio	JUECES					Acuerdos	V Aiken	Decisión
		1	2	3	4	5			
1	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
2	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
3	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
4	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
		1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
5	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
6	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	0	1	1	1	4	0.80	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
7	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
8	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	0	1	4	0.80	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
9	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
10	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si

11	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
12	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
13	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
14	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
15	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	1	1	0	1	4	0.80	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
16	Pertinencia	1	1	0	1	1	4	0.80	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	0	1	1	1	1	4	0.80	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
17	Pertinencia	1	0	1	1	1	4	0.80	Si
	Relevancia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Objetividad	1	1	0	1	1	4	0.80	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
18	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	0	1	1	1	1	4	0.80	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	0	1	4	0.80	Si
19	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	0	1	1	1	4	0.80	Si
	Objetividad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Claridad	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
20	Pertinencia	1	1	1	1	1	5	1.00	Si
	Relevancia	1	0	1	1	1	4	0.80	Si
	Objetividad	1	1	1	0	1	4	0.80	Si
	Claridad	0	1	1	1	1	4	0.80	Si

- Anexo 5: Confiabilidad del instrumento

PRUEBA PILOTO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS

N° Encuestas	Preguntas/ítems																				Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Sum fila (t)
1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3	2	3	41
2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	2	3	2	48
3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56
4	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	43
5	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	32
6	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	1	3	3	3	3	50
7	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	49
8	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	51
9	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	1	2	1	47
10	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	46
11	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3	2	3	42
12	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	2	3	2	48
13	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56
14	2	2	2	3	2	2	1	3	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	43
15	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	32
16	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	3	3	3	3	48
17	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	34
18	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	51
19	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	1	2	1	46
20	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	46
PROMEDIO	2.50	2.10	2.50	2.20	2.30	2.30	1.90	2.70	2.20	2.20	1.60	2.20	2.50	2.40	2.00	2.00	2.30	2.20	2.30	2.20	Varianza Total
DESV EST S	0.53	0.32	0.71	0.63	0.48	0.67	0.74	0.48	0.63	0.79	0.52	0.63	0.53	0.84	0.47	0.82	0.48	0.79	0.48	0.79	Columnas
VARIANZA por ítem	0.28	0.10	0.50	0.40	0.23	0.46	0.54	0.23	0.40	0.62	0.27	0.40	0.28	0.71	0.22	0.67	0.23	0.62	0.23	0.62	Varianzas total de ítems
SUMA DE VARIANZAS de los ítems	7.40																				53.16

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

N° ítems: K= 18
Reemplazando:



α= 0.911



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, HERNÁNDEZ VELA JORGE ANTONIO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Programa de Juegos de Roles en Habilidades Sociales para Niños de una Institución Educativa, Santiago de Cao – 2022.", cuyo autor es GARCIA ALFARO MILAGROS ELIZABETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de %, 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.

TRUJILLO, 03 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
HERNÁNDEZ VELA JORGE ANTONIO DNI: 44424034 ORCID: 0000-0002-7990-682X	Firmado electrónicamente por: JHERNANDEZV el 20-01-2023 08:31:12

Código documento Trilce: TRI - 0507340