



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
DOCENCIA UNIVERSITARIA**

Programa juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Administración de la Educación

AUTOR:

Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido (orcid.org/0000-0002-8913-6865)

ASESORAS:

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

Dra. Abad Bautista, Leonor (orcid.org/0000-0002-1908-9338)

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

PIURA – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A DIOS con mucho amor y gratitud.

A mi madre querida por su apoyo constante en mi vida y por su ardua preocupación y entrega en mi formación personal y académica, a mi Familia por haberme forjado como la persona que soy.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Cesar Vallejo, por brindarme su apoyo, así mismo a los maestros y maestras por darme los buenos consejos que me servirán mucho para mi carrera Profesional



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

Yo, **LEONOR ABAD BAUTISTA**, docente de la Escuela de Posgrado / Programa Académico de Maestría en Docencia Universitaria de la Universidad César Vallejo (Piura), asesor del Trabajo de Investigación / Tesis titulada: “**Programa juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024**”; del autor **RODOLFO WILFRIDO MORENO TORRES**; constato que la investigación tiene un índice de similitud de **18%** 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 el trabajo de investigación / 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.

Piura, 21 junio del 2024.

Dra. Leonor Abad Bautista	
DNI: 16414790	
orcid.org/0000-0002-1908-9338	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MORENO TORRES RODOLFO WILFRIDO estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Programa juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
MORENO TORRES RODOLFO WILFRIDO CARNET EXT.: 0916665227 ORCID: 0000-0002-8913-6865	Firmado electrónicamente por: RMORENOTO el 18- 07-2024 19:44:15

Código documento Trilce: INV - 1640951

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
INDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
3.1 Tipo y diseño de investigación	21
3.2 Variables y operacionalización.....	23
3.3 Población, muestra, muestreo y unidad de medida.....	25
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.5 Confiabilidad.....	28
3.6 Procedimiento	28
3.7 Método de análisis de datos	28
3.8 Aspectos éticos	29
IV. RESULTADOS	30
V. DISCUSIÓN	41
VI. CONCLUSIONES	46
VII. RECOMENDACIONES.....	47
REFERENCIAS	48
ANEXOS.....	56

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Población de estudio	25
Tabla 3: Validez de instrumentos	27
Tabla 4: resultados del objetivo general.....	30
Tabla 5 Resultado del objetivo específico1	32
Tabla 6: Resultados de objetivo específico 2.....	34
Tabla 7: Resultado del objetivo específico 3.....	35
Tabla 8: Resultado de la hipótesis general	38
Tabla 9: Resultado de la hipótesis específica 1	39
Tabla 10: Resultado de hipótesis específica 2.....	39
Tabla 11: Resultado de hipótesis específica 3.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1: Diseño de Investigación	22
Figura 2: Pretest y Postets del impacto de juegos de roles	31
Figura 3: Comparación de los objetivos específicos	33
Figura 4: Resultado del pretest y postest.....	35
Figura 5: Resultado del pretest y postest.....	36

RESUMEN

La investigación Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024. Evaluar el impacto del programa de juegos de roles en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil, 2024. Se utilizó un enfoque cuantitativo con diseño cuasiexperimental. La muestra fue de 55 estudiantes de tercer año de bachillerato, seleccionados mediante muestreo probabilístico aleatorio simple. La evaluación del programa de juegos de roles se realiza mediante un análisis estadístico detallado utilizando cuestionarios pretest y posttest para medir las habilidades socioemocionales de los estudiantes. En el pretest, el 30% de los estudiantes se encuentra en la etapa inicial de desarrollo socioemocional, el 70% está en proceso, y solo el 1.25% ha logrado un desarrollo completo. Tras la implementación del programa, los resultados del posttest revelan mejoras significativas: ningún estudiante permanece en la etapa inicial, el 11.25% está en proceso y el 88.75% ha alcanzado un desarrollo completo de sus habilidades. Observando una fuerte correlación positiva entre la participación en los juegos de roles y el aumento en la autoeficacia de los estudiantes.

Palabras clave: Empatía, eficacia, clima escolar, desarrollo integral, aprendizaje

ABSTRACT

The research Role-playing program to strengthen socioemotional skills in high school students of a Fiscal Educational Unit, Guayaquil 2024. To evaluate the impact of the role-playing program in the strengthening of socioemotional skills in high school students of a Fiscal Educational Unit in Guayaquil, 2024. A quantitative approach with a quasi-experimental design was used. The sample consisted of 55 third year high school students, selected by simple random probability sampling. The evaluation of the role-playing program is performed through a detailed statistical analysis using pretest and posttest questionnaires to measure the students' socioemotional skills. In the pretest, 30% of the students are in the initial stage of socioemotional development, 70% are in process, and only 1.25% have achieved full development. After the implementation of the program, the posttest results reveal significant improvements: no student remains in the initial stage, 11.25% are in process, and 88.75% have achieved full development of their skills. A strong positive correlation was observed between participation in the role-plays and the increase in students' self-efficacy.

Keywords: Empathy, efficacy, school climate, integral development, learning.

I. INTRODUCCIÓN

La pandemia de COVID-19 y el aislamiento han despertado un gran interés global en el uso de programas de juegos de roles para fortalecer las habilidades socioemocionales en estudiantes de secundaria. Al permitirles practicar situaciones de la vida real en un entorno seguro, los juegos de roles facilitan la construcción de competencias emocionales esenciales para su bienestar y desarrollo personal (Soto et al., 2024). Al participar en ejercicios de juego de roles, los estudiantes pueden perfeccionar sus habilidades de comunicación, negociación y manejo de objeciones, todas las cuales son habilidades decisivas para afrontar su vida diaria (Bajaj et al., 2024).

El crecimiento integral de los adolescentes requiere de la inclusión de la educación socioemocional junto a la educación académica. Este programa abordara un requisito decisivo en la educación moderna, que es la de abordar competencias socioemocionales que permitan a los adolescentes navegar por las complejidades del mundo actual (Noordzij et al., 2024). El bienestar emocional de los estudiantes se está convirtiendo en un tema cada vez más preocupante, con numerosos obstáculos que dificultan su desarrollo socioemocional, incluidas presiones académicas, acoso y falta de espacios seguros para la expresión y el manejo emocional (Soto et al., 2024). Reconocidas como vitales para el éxito personal, académico y profesional, las habilidades socioemocionales como una sociedad globalizada y tecnológicamente avanzada. (Soria- Aldavero et al., 2023).

La investigación educativa respalda la eficacia de los métodos de aprendizaje activo, como los juegos de roles, para fomentar habilidades prácticas, la participación de los estudiantes y brindar oportunidades para la experimentación y la reflexión dentro de contextos ricos (Martínez et al., 2023). Estos métodos abarcan una gran bondad de los estudiantes que escriben mensajes edificantes, la utilización de gráficos de anclaje para impartir habilidades socioemocionales, la participación en ejercicios de juegos de roles para cultivar la empatía y la facilitación de clases.

reuniones para fomentar la responsabilidad colectiva por el entorno de aprendizaje (Holguin-Alvarez & Cruz-Montero, 2023).

Se espera que los estudiantes desarrollen habilidades de autoconciencia, autogestión, conciencia social, habilidades de preocupación y toma de decisiones responsable (Gray, 2024). Este crecimiento puede generar una mayor resiliencia frente a las barreras emocionales y sociales. Adoptamos diferentes perspectivas para que los estudiantes puedan comprender en profundidad las perspectivas de otras personas y eso ayudará a crear un entorno escolar inclusivo y colaborativo (Vollmann et al., 2024). Fortalecer las habilidades socioemocionales también puede conducir a una mayor motivación y dedicación al aprendizaje y, en última instancia, a mejorar el rendimiento académico (Orellana et al., 2022). Además, al desarrollar habilidades esenciales muy demandadas en el mercado laboral, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la resolución creativa de problemas, los estudiantes estarán mejor preparados para enfrentar futuros desafíos profesionales (Perron et al., 2024).

La incorporación de iniciativas que se enfoquen en potenciar las habilidades socioemocionales juega un papel fundamental en la construcción de un entorno educativo más favorable. Los programas que lo hagan contribuirán a disminuir los incidentes de violencia y acoso escolar y, al mismo tiempo, los potenciarán al construir mejores vínculos entre estudiantes y docentes (Gómez-González et al., 2024). Cabe mencionar que para maximizar los beneficios de un programa de juego de roles destinado a fortalecer habilidades socioemocionales, es decisivo integrarlo adecuadamente al currículo, capacitar a los docentes para su implementación y adaptarlo a las necesidades específicas de la comunidad educativa (Sandholm et al., 2023). Asimismo, llevar a cabo una evaluación permanente de la iniciativa posibilita efectuar las modificaciones y perfeccionamientos requeridos, con el propósito de garantizar su eficacia en el fomento del desarrollo holístico de los educandos.

En América del Sur, hay un enfoque en el crecimiento integral de los estudiantes de secundaria a través de programas especializados. Las áreas clave de énfasis incluyen la autoconciencia, el autocontrol, la comunicación efectiva, el respeto, la negociación y la resolución de conflictos (Kamola et al., 2024). Los elementos ya descritos juegan con los elementos comunes de los tipos y la naturaleza del motociclismo y son fundamentales para la dimensión emocional y social de los niños. Las actividades de juego de roles, junto con otros juegos didácticos como los juegos con reglas, los juegos físicos, los juegos de construcción y los juegos simbólicos, no solo estimulan la creatividad y la imaginación, sino que también desempeñan un papel muy importante en el desarrollo de la autorregulación y la gestión de las emociones. A través de ellas, los adolescentes tienen una excelente oportunidad de explorar y mejorar sus habilidades socioemocionales, sentando una buena base para un crecimiento holístico y saludable (Páez et al., 2024). La educación emocional y el cultivo de habilidades socioemocionales a través de juegos de roles y otras actividades pedagógicas han ganado reconocimiento en diversos entornos educativos de América del Sur. La implementación de esta perspectiva no se limita únicamente a favorecer el estado emocional y las habilidades sociales de los alumnos, sino que además les proporciona las herramientas necesarias para desarrollar resiliencia y capacidad de adaptación, cualidades esenciales para afrontar de manera efectiva los retos venideros.

En Ecuador, en la ciudad de Guayaquil, la ausencia de programas destinados a mejorar las habilidades socioemocionales entre los estudiantes de secundaria puede tener efectos perjudiciales en varios aspectos de su crecimiento. Es fundamental contar con estos programas, ya que ofrecen oportunidades estructuradas para practicar valores sociales fundamentales (Tan et al., 2022). Además, sin exposición a actividades que fomenten la autoconciencia y la autorregulación emocional, los estudiantes pueden tener dificultades para controlar el estrés y las emociones negativas, lo que en última instancia afecta su bienestar general. La ausencia de métodos de enseñanza innovadores e interactivos puede contribuir a una percepción negativa de la escuela, lo que lleva a una menor motivación y tasas potencialmente más altas de deserción escolar. Las faltas en el progreso de las habilidades socioemocionales pueden constituir

un importante obstáculo para el desempeño académico de los estudiantes, ya que estas capacidades están estrechamente interrelacionadas con su rendimiento académico. La falta de autorregulación emocional y empatía, la deficiencia en las técnicas de comunicación efectiva y resolución de conflictos pueden impedir la concentración, la motivación y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Martí et al., 2022). La ausencia de capacidades para abordar eficazmente los desacuerdos y regular las emociones puede dar lugar a mayores casos de discordia entre los estudiantes, afectando así la atmósfera general y el estándar educativo dentro de las escuelas.

¿Cuál es la influencia la aplicación del programa juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa fiscal, guayaquil 2024

En el contexto de la situación problema antes mencionada, se indica como problema general: ¿Cuál es la influencia la aplicación del programa juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa fiscal, guayaquil 2024; Los problemas específicos fueron: a) ¿En qué medida el programa de juegos de roles para el desarrollo del Autoconocimiento Emocional en los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?; b) ¿Cuáles son los desafíos para medir y evaluar el impacto del programa de juegos de roles en el desarrollo de la Empatía de los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?; c) ¿Cómo influye la integración del programa de juegos de roles en las habilidades sociales de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?

La justificación teórica del programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil- 2024, se sustenta en varias bases teóricas que dan la importancia del desarrollo socioemocional. Desde la perspectiva constructivista, el aprendizaje se ve como un proceso activo de construcción del conocimiento, más que como una simple adquisición de información. Los juegos de roles involucran a

los estudiantes en la construcción de su comprensión y habilidades socioemocionales a través de la participación activa y la interacción con sus pares. Desde la perspectiva de la Educación Holística, enfatiza el desarrollo de todas las dimensiones del ser humano: intelectual, físico, social y emocional. Los juegos de roles apoyan este enfoque al abordar el aspecto emocional y social del aprendizaje, complementando la educación académica tradicional y promoviendo un desarrollo más integral de los estudiantes. Esto se basa en sólidos fundamentos psicoeducativos y pedagógicos que destacan la importancia del aprendizaje social, experiencial y emocional. Este enfoque no solo contribuye al desarrollo personal y social de los estudiantes sino que también apoya su éxito académico y profesional a largo plazo. La justificación práctica del programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil- 2024, se fundamenta en la necesidad real y urgente de abordar el desarrollo integral de los estudiantes, particularmente en el ámbito socioemocional. Esta necesidad se hace aún más crítica en el contexto educativo actual, donde los jóvenes enfrentan numerosos desafíos sociales, emocionales y académicos. La justificación práctica del programa de juegos de roles se centra en su capacidad para abordar desafíos educativos actuales, mejorar el clima escolar, desarrollar habilidades críticas para el futuro, atender la diversidad de necesidades estudiantiles, aumentar la participación y el compromiso, y apoyar la salud mental y el bienestar de los estudiantes, que no solo enriquece la experiencia educativa de los estudiantes de bachillerato sino que también los prepara para enfrentar con éxito los desafíos de la vida. La justificación metodológica del programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil se centra en la selección y aplicación de estrategias pedagógicas que optimizan el desarrollo socioemocional de los estudiantes, garantizando la relevancia, efectividad y adaptabilidad del programa. Esto nos subraya la importancia de adoptar un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, que sea dinámico, interactivo y reflexivo. Al enfatizar la experiencia directa, la adaptabilidad, la interacción social y la evaluación continua, esta metodología se presenta como una estrategia educativa óptima

La investigación tiene como objetivo general: Determinar el impacto del Programa juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024. Los objetivos específicos: a) Determinar la observación y Modelado para fortalecer habilidades socioemocionales en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024; b) Determinar la autoeficacia para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024; c) Determinar el reforzamiento vicario y consecuencias de los comportamientos para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

Las hipótesis que se plantea en la presente investigación se basan en H_1 : El programa de juegos de roles influye positivamente para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024. Asimismo la H_0 : El Programa de juegos de roles no influye positivamente para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024.

II. MARCO TEÓRICO

Dentro de los antecedentes internacionales que se tienen están el trabajo investigativo de Gonzalez, (2020), para la validez de constructo de la Escala de Habilidades Sociales y para observar las características distintivas, se contó con una muestra de 400 estudiantes universitarios de tres universidades de México. Al respecto, se arrojó que los estudiantes: (a) de la Universidad del Sur muestran mejores habilidades que los del Instituto Superior de Zaragoza, (b) son hombres más comunicativos que las mujeres, y (c) los estudiantes con orientación psicológica puntúan más alto en comparación con sus colegas de otras especialidades (incluidos los estudiantes de Ingeniería Química) en las mismas habilidades.

De acuerdo con Chaparro y Suescun, (2020) el objetivo de este estudio fue identificar si existe una relación entre las habilidades sociales y emocionales de los maestros de preescolar y la gestión del clima en el aula. Se tomó una muestra total de 68 maestros y 1,493 estudiantes de Madrid, España, con herramientas de medición como la Escala de Inteligencia Emocional, el Sistema de Evaluación de Puntos en el Aula y la Escala de Evaluación Ambiental Temprana. Sorprendentemente, no se encontró evidencia que indicara la relación que es necesaria entre estas variables. Sin embargo, otros autores como Hidalgo, (2020) se realizó un estudio sobre la relación entre las habilidades sociales y la asistencia a la guardería en niños de 4 años. Los instrumentos de recolección de datos aplicados fueron la Escala de Observación del Profesor y la Escala de Observación de Habilidades de Interacción Social. Los resultados indicaron que los niveles moderados de habilidades sociales no difirieron significativamente entre los grupos de guardería y los otros grupos. No hubo diferencias relevantes en el desempeño de los niños de los grupos estudiados en términos de competencia social, agresión, inhibición, amabilidad y respeto.

Yolanda y Lara, (2020) realizó un estudio sobre un programa de clases extraescolares en Argentina y concluyó que este programa ayudó a mejorar las habilidades socioemocionales de los niños, aunque la apertura a los demás tuvo un impacto negativo debido al tiempo adicional en las instalaciones. Lozada, (2020) analizaron la relación entre la competencia social de los adolescentes y su

rendimiento académico, encontrando una relación optimista entre las habilidades sociales y los logros en las esferas social y personal.

Se realizó un análisis exhaustivo de antecedentes nacionales, un estudio realizado por Milton, (2023) otro trabajo coincidió en que, a través de la práctica de juegos, se pueden desarrollar habilidades socioemocionales en los estudiantes de primaria y, por lo tanto, mejores resultados en términos de comportamiento y aprendizaje. Los hallazgos del estudio demostraron que los juegos de rol pueden mejorar la empatía, la apertura a la diversidad y la autorregulación en los estudiantes, habilidades valiosas para el éxito en la escuela y más allá. Estos resultados implican que los juegos de rol podrían usarse como una intervención viable para el desarrollo de habilidades socioemocionales relacionadas con el desempeño conductual y académico en estudiantes peruanos. En esa misma línea Espiritu, (2022), con su programa de Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la Institución Educativa, El objetivo principal de la tesis es aplicar un juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de los estudiantes de la Institución Educativa. Se utilizó un diseño muestral no probabilístico de tipo intencional para seleccionar la muestra de estudio. Se validó la plantilla del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos y el coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach. Se implementaron sesiones de aprendizaje en Personal Social, se evaluó el nivel de desarrollo de las habilidades sociales y se realizó un tratamiento estadístico de los datos utilizando Excel y SPSS. En ese sentido Marmolejo, (2022) realizó un censo de 59 estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Lima, medidos mediante la Escala de Habilidades Sociales (González, 2000) y la Escala de Clima Social del Centro Escolar (Moos, Bernice, Moos & Trickett, 1984). Los resultados más significativos que obtuvo mostraron una correlación moderada entre las variables estudiadas ($r = 0,658$; sig. = 0,000).

Otro autor es Díaz, (2022) en un estudio descriptivo relacionado, 210 estudiantes del VI ciclo de escuelas secundarias de Huacho (provincia de Huará) participaron en una muestra censal. Sus herramientas de medición son la Encuesta de Habilidades Sociales (MINEDU, 2020), la Encuesta de Habilidades Comunicativas (Jara, 2022) y la Encuesta de Estilo de Gestión de Conflictos (Rodríguez, 2022). El resultado general fue que las tres variables estudiadas se correlacionaron moderada y positivamente ($r = 0,664$). También tenemos a Herrera, (2020) en una investigación básica niveles descriptivos relativos, de método cuantitativo, diseño transversal no experimental, donde la población se constituía de 150 alumnos, para los que se tomaron 100 individuos de los mismos pertenecientes al centro de estudio de La Victoria (Lima Metropolitana). Su herramienta de recaudación de información es propia, denominada “Cuestionario de Habilidades y Competencias Sociales en Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico y Social”. Los hallazgos que llamaron la atención significativamente fueron las correlaciones positivas, directas y moderadas ($r = 0,63$) entre las variables de estudio.

De igual manera se tiene a la autora Villena, (2020) el estudio básico utilizó el nivel descriptivo explicativo, métodos cuantitativos, diseño no experimental de corte transversal, censo de 35 alumnos del nivel secundario de una institución educativa de Piura. La herramienta de medición seleccionada fue el Inventario de Habilidades Sociales para Niños en Edad Preescolar, acrónimo LCHS-PE (McGinnis & Goldstein, 2020). El resultado principal fue que los estudiantes desarrollaron habilidades sociales con diferencia en los niveles de logro. En lo que está catalogado como competencia, los 8 primeros se encontraron en habilidades sociales, habilidades que guardan relación con la institución educativa, habilidades relacionadas con la amistad y habilidades relacionadas con las relaciones. Se encontró que las habilidades sustitutas agresivas y las habilidades para el desarrollo de la capacidad que permite enfrentar el estrés estaban en la medida.

Además Lozada, (2020) dentro de su estudio, el objetivo principal fue, determinar la correlación entre los estudiantes del I.E del nivel secundario. La competencia social de los adolescentes y el objetivo alcanzados en el entorno

académico relacionados con el ámbito social personal. Para ello, se seleccionaron estudios descriptivos con un diseño de correspondencia mínima utilizando fichas de observación como herramienta de medición de habilidades sociales y otras herramientas de medición de dominios de productividad académica. Trabajadores sociales para una muestra de 16 estudiantes del nivel secundario de ambos sexos. Por lo tanto, los resultados obtenidos luego de aplicar el método de correlación estadística del índice de personas con $r = 0.678$ lograron una correlación promedio favorable entre las habilidades sociales y los resultados individuales de aprendizaje del campo social, lo que confirma la hipótesis confirmada en el estudio.

Las bases teóricas fundamentales dan cuenta que en los Juegos de roles, se precisa a La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, (1974) postula que el aprendizaje ocurre en un contexto social y puede ser facilitado mediante la observación, la imitación y el modelado. Bandura, (2013) sostiene que los individuos no solo aprenden a través de sus propias experiencias, sino también observando las acciones de otros y las consecuencias que esas acciones tienen. En el contexto de los juegos de roles, esta teoría se aplica directamente, ya que los estudiantes observan comportamientos y habilidades socioemocionales modelados por sus compañeros y docentes, y luego intentan replicar o adaptar esos comportamientos en situaciones simuladas (Pérez et al., 2023). Este tipo de práctica puede ayudar a los estudiantes a probar libremente y sin miedo diferentes roles, ver qué tan bien pueden adoptar perspectivas y desarrollar su capacidad de respuesta empática junto con una buena comunicación para resolver conflictos. Según Bandura, (2013) la observación implica aprender al mirar el comportamiento de los demás y las consecuencias de ese comportamiento. Bandura destacó que los individuos no necesitan experimentar un refuerzo o castigo directamente para aprender; en cambio, pueden aprender observando cómo otros son reforzados o castigados por sus comportamientos (aprendizaje vicario). De acuerdo con Bandura, (2016) el modelado se refiere a la imitación del comportamiento observado. Según Bandura, las personas pueden adquirir nuevas respuestas mediante la observación de otros sin necesidad de manifestar ningún comportamiento nuevo ellos mismos o recibir refuerzos. El modelado es decisivo en el aprendizaje de nuevas habilidades, actitudes y formas de comportamiento.

Uno de los aportes más significativos de Bandura, (1974) e trata del concepto de autoeficacia, que Bandura (1977) definió como la creencia de un individuo en su capacidad para ejecutar acciones que produzcan determinados logros. La autoeficacia influye en la motivación y en el grado en que se modifican el pensamiento, la conducta y las reacciones emocionales. Los individuos que actúan con una alta autoeficacia tendrán más probabilidades de tomar la iniciativa cuando se enfrenten a dificultades y de persistir ante los desafíos. Nos precisa Villagómez et al., (2023) que el reforzamiento vicario de la teoría de Bandura, (1974) ocurre cuando un individuo observa las consecuencias de las acciones de otro y luego ajusta su propio comportamiento en consecuencia, incluso sin haber experimentado personalmente el refuerzo o el castigo. Este concepto amplía la comprensión del aprendizaje más allá de la experiencia directa, destacando la importancia de los ejemplos sociales.

Bandura, (1974) puso énfasis en los procesos cognitivos en el aprendizaje social. Sostuvo que la observación y la imitación de la conducta estaban conectadas por procesos de la mente que aprenden a pensar y actuar. Esto hizo que su visión sobre la contribución de la cognición a la psicología del aprendizaje fuera un cambio con respecto a la perspectiva conductista en la que la cognición no desempeñaba un papel activo en el aprendizaje. Según la teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura, el aprendizaje se produce a través de la observación de otros en un contexto social; es un fenómeno complejo que incluye la atención, la retención, la motivación y la memoria. (J. Li et al., 2024). Este marco teórico ha influido en la educación, psicología, comunicación y gestión organizacional, promoviendo el desarrollo de estrategias innovadoras. Ha mejorado la comprensión de las dinámicas emocionales y sociales, optimizando tanto el aprendizaje como las relaciones interpersonales y el clima laboral (Bajaj et al., 2024).

El estudio de la variable Juegos de roles se fundamenta en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, (1974), para entender cómo los juegos de roles pueden ser efectivos en el proceso educativo, especialmente en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Podemos identificar tres dimensiones, que explican su eficacia:

En cuanto a la variable Juegos de roles tenemos a la primera dimensión a la Observación y Modelado. En los juegos de roles, los estudiantes observan activamente las acciones, reacciones y decisiones de sus compañeros en diferentes roles y situaciones (Noordzij et al., 2024). Este proceso de observación permite a los estudiantes aprender a través del modelado, donde los comportamientos observados sirven como ejemplos a seguir o evitar (Nadew et al., 2024). Los estudiantes pueden modelar habilidades de comunicación efectiva, resolución de conflictos, y empatía observando cómo sus compañeros manejan estas situaciones en el contexto de un juego de roles (Gray, 2024). Este aprendizaje observacional es reforzado por la experiencia directa cuando los estudiantes asumen diferentes roles ellos mismos. Por otro lado podemos identificar indicadores específicos que reflejan cómo esta dimensión se manifiesta en el contexto educativo (Perron et al., 2024). Estos indicadores permiten evaluar y comprender la efectividad de los juegos de roles en promover el aprendizaje social a través de la observación y el modelado de comportamientos. Aquí se presentan dos indicadores vitales que nos ayudaran:

Imitación de Comportamientos Positivos: Este indicador se refiere a la frecuencia y precisión con la que los estudiantes imitan o replican comportamientos positivos observados durante los juegos de roles (Gómez-González et al., 2024). Los comportamientos positivos pueden incluir, pero no se limitan a, estrategias efectivas de comunicación, técnicas de resolución de conflictos, demostraciones de empatía, y actitudes colaborativas. Se puede medir observando y registrando la cantidad de veces que los estudiantes adoptan comportamientos específicos que han sido modelados por sus compañeros o instructores durante las actividades de juego de roles (Casey et al., 2024). Esto puede incluir el uso de lenguaje positivo, gestos de apoyo, o acciones que demuestren escucha activa y comprensión.

Comprensión y Aplicación de Normas Sociales. Este indicador evalúa hasta qué punto los estudiantes internalizan y aplican normas sociales y de comportamiento observadas durante los juegos de roles (Morote & Hernández, 2024). Puede ser evaluado a través de discusiones reflexivas posteriores a las sesiones de juego de roles, donde los estudiantes expresan su entendimiento de

las normas observadas y discuten cómo estas normas influyen en sus propias decisiones y comportamientos. Además, la aplicación efectiva de estas normas puede ser observada en interacciones subsecuentes dentro y fuera del entorno de juego de roles, indicando la transferencia de aprendizaje a contextos reales (Kamola et al., 2024). Esto nos permite a los educadores e investigadores evaluar cómo la observación y el modelado dentro de roles contribuyen al progreso socioemocional y epistemológico de los estudiantes (Páez et al., 2024). Al enfocarse en la imitación de comportamientos positivos y en la comprensión y aplicación de normas sociales, se puede obtener una imagen más clara del impacto de estas actividades en el aprendizaje y la adaptación social de los alumnos.

En cuanto a los Juegos de roles, veremos a la Autoeficacia. La participación en juegos de roles puede fortalecer la autoeficacia de los estudiantes al proporcionarles experiencias controladas donde pueden ensayar y superar desafíos, resolver problemas y negociar con éxito situaciones sociales complejas (Khaledi et al., 2024). Al experimentar éxito en estas situaciones simuladas, los estudiantes desarrollan una creencia más fuerte en su capacidad para manejar situaciones similares en la vida real (Jefferies et al., 2024). Este proceso refuerza la percepción de que son capaces de influir positivamente en su entorno y relaciones. Se pueden destacar dos indicadores importantes que reflejan cómo se manifiesta y se puede evaluar la autoeficacia en el contexto de los juegos de roles educativos:

Confianza en la Ejecución de Roles: Este indicador mide el nivel de confianza que los estudiantes sienten al asumir y desempeñar diferentes roles dentro de los juegos de roles. Se refleja a la afirmación de los estudiantes para actuar adecuadamente los roles asignados, incluyendo la adaptación a situaciones inesperadas y la resolución de problemas dentro del escenario del juego (Li, 2024). Se puede evaluar a través de encuestas o entrevistas auto informadas, antes y después de participar en los juegos de roles, preguntando a los estudiantes sobre su nivel de confianza para desempeñar los roles antes de la experiencia y si esta confianza ha cambiado después de participar. También, se pueden observar las actuaciones de los estudiantes durante el juego

de roles para evaluar su desenvolvimiento y seguridad al encarnar diferentes personajes o situaciones (Wanniachchi & Sumanasena, 2024).

Iniciativa para Participar y Enfrentar Desafíos: Este indicador se centra en la disposición, voluntad y situaciones de juego de roles, especialmente cuando se enfrentan a desafíos o problemas complejos (Linderoth et al., 2024). Un alto sentido de autoeficacia se manifiesta en la tendencia a participar activamente y enfrentar desafíos con una actitud positiva, en lugar de evitar la participación o mostrar reluctancia debido a la incertidumbre o el miedo al fracaso (Rodríguez et al., 2023). También, se pueden realizar autoevaluaciones o reflexiones escritas por los estudiantes después de las actividades, donde expresen cómo se sintieron al enfrentar situaciones desafiantes y si se percibieron a sí mismos como capaces de superarlas eficazmente (Stoeth & Carter, 2023). Estos indicadores ayudan a comprender cómo pueden influir en la autoeficacia de alumnos, promoviendo una mayor confianza en sus capacidades y una actitud proactiva frente a los desafíos. Al evaluar la confianza en la ejecución de roles y la iniciativa para participar y enfrentar desafíos, los educadores pueden adaptar y mejorar los juegos de roles para maximizar su impacto positivo en la autoeficacia de los estudiante (Adamson & Sloan, 2023)

En cuanto a la variable Juegos de roles tenemos a la tercera dimensión el Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos. Se sostiene que no solo aprendemos de las consecuencias de nuestras propias acciones, sino también de las consecuencias de las acciones de otros, un proceso conocido como reforzamiento vicario (Woods & Jones, 2023). Los juegos de roles ofrecen un espacio seguro para explorar las consecuencias de diferentes acciones y decisiones dentro de un marco ficticio, lo que permite a los estudiantes aprender de los errores sin riesgos reales (Zhang et al., 2023). Observar cómo diferentes enfoques de la comunicación o resolución de conflictos llevan a diferentes resultados puede enseñar a los estudiantes lecciones valiosas sobre las estrategias más efectivas para interactuar con los demás (Magill, 2023). Estos indicadores son cruciales para entender cómo los estudiantes aprenden de las consecuencias de

las acciones de otros dentro de un entorno simulado, y cómo este aprendizaje influye en sus propios comportamientos (Chen, 2023).

Cambio en la Percepción de Consecuencias: Este indicador evalúa cómo la participación en juegos de roles afecta la comprensión de los estudiantes sobre las consecuencias de ciertos comportamientos, basándose en las experiencias observadas de sus compañeros dentro del juego. Refleja el proceso mediante el cual los estudiantes ajustan sus propias percepciones y expectativas sobre las consecuencias de acciones específicas, después de ver las recompensas o castigos que esos comportamientos producen en otros (Schulz et al., 2023). Además, cuestionarios o entrevistas pueden ser utilizados para capturar lo que es socialmente aceptable o inaceptable, basado en las consecuencias observadas durante el juego (Drmola & Kraus, 2023).

Modificación de Comportamientos Basada en Observaciones: Este indicador mide la extensión en la que los estudiantes modifican sus propios comportamientos en respuesta a las consecuencias observadas de los comportamientos de otros durante los juegos de roles (Fox et al., 2023). Para aprender vicariamente las experiencias de otros, aplicando este aprendizaje en situaciones futuras para evitar castigos o buscar recompensas (Fox et al., 2023). Además, se pueden emplear diarios de comportamiento o autoinformes donde los estudiantes detallen cualquier cambio consciente en su comportamiento basado en lo que han aprendido a través de la observación de los roles jugados por otros (Paige et al., 2023).

El estudio de la variable Habilidades Socioemocionales se basa en la Teoría de la Inteligencia Emocional, Daniel Goleman, (1999) popularizó el concepto de inteligencia emocional (IE) como el siguiente: la capacidad de reconocer, comprender y gestionar nuestras propias emociones, así como reconocer, comprender e influir en las emociones de los demás. Goleman, (2002) propone un marco para entender la inteligencia más allá de las capacidades cognitivas tradicionales medidas por el CI (Cociente Intelectual). Goleman argumenta que la inteligencia emocional (IE) es tan

importante, si no más, que el CI para el éxito en la vida, incluyendo el éxito académico, profesional y personal. La IE implica la capacidad de reconocer, comprender, manejar y utilizar las emociones de manera efectiva en uno mismo y en las relaciones con los demás. Goleman, (2012) argumenta que la inteligencia emocional es importante en varias áreas de la existencia. Dentro del ámbito profesional, la IE puede ser un parámetro más significativo de éxito en comparación con el CI, debido a que los destellos de interrelación son fundamentales para la gran mayoría de oficios. El término inteligencia emocional refiere a nuestra habilidad de notar, estudiar y gestionar las emociones propias y las de los que nos rodean. Implica la habilidad de ejercer influencia sobre la conducta impulsiva, lidiar con el estrés, comunicarse de manera eficaz, solucionar problemas y tomar decisiones correctas que estén influenciadas por el ánimo (Soto et al., 2024). La inteligencia emocional nos permite navegar a través de nuestras propias emociones y las de los demás de una manera reflexiva y constructiva, ejerciendo así una profunda influencia tanto en nuestra esfera personal como profesional (Soria-Aldavero et al., 2023).

Dentro de esta teoría, podemos identificar tres dimensiones cruciales que se relacionan directamente con el desarrollo de habilidades socioemocionales, especialmente aplicables en contextos educativos:

En cuanto a la variable de Habilidades Socioemocionales, tenemos su primera dimensión: Autoconocimiento Emocional. Esta dimensión se refiere a la capacidad de una persona para ser consciente de sus propias emociones y entender cómo influyen en sus pensamientos y conductas. Algunos pueden agregar las dos dimensiones siguientes en una segunda, etiquetada de forma más amplia. Por ejemplo, otras fuentes utilizan una dimensión de Control de la Agresión seguida de una dimensión de Control de la Depresión (Martínez et al., 2023). La piedra angular de la inteligencia emocional es la autoconciencia emocional, que permite a las personas saber cuándo y por qué se sienten de una determinada manera, facilitando así una autorregulación adecuada (Holguin-Alvarez & Cruz-Montero, 2023). La autoconciencia emocional en el desarrollo de las habilidades socioemocionales permite a los estudiantes reconocer sus reacciones y emociones en diversas situaciones sociales, una premisa muy

importante para la gestión eficaz de las interrelaciones con otras personas y la toma de decisiones conscientes en entornos sociales complicados (Huang & Zeng, 2023).

Los indicadores que reflejan la manifestación y evaluación de esta dimensión en individuos, especialmente en contextos educativos (Sehrawy, 2023). Estos indicadores son decisivos para entender cómo los estudiantes perciben y manejan sus propias emociones, un aspecto fundamental del desarrollo de habilidades emocionales.

Reconocimiento de Emociones Propias: Este indicador describe a la capacidad del individuo para nivelar y nombrar sus oportunas turbaciones en tiempo real (Nygaard et al., 2023). Implica una conciencia continua de las emociones que experimenta uno mismo a medida que ocurren, incluyendo tanto emociones positivas como negativas, y la habilidad para entender las causas o los desencadenantes de esas emociones (Watts & Pattnaik, 2023). Se puede medir a través de autoinformes donde los estudiantes reflexionen y registren sus emociones en diferentes situaciones, o mediante ejercicios específicos que los pongan en contacto con sus reacciones emocionales frente a estímulos variados. También pueden emplearse entrevistas o cuestionarios diseñados para evaluar la frecuencia y la claridad con la que los estudiantes pueden identificar y describir sus emociones (Sandholm et al., 2023).

Comprensión de la Influencia de las Emociones en el Comportamiento: Este indicador evalúa el entendimiento que tiene el individuo sobre cómo sus emociones afectan su pensamiento, decisiones y comportamiento general. No solo se trata de reconocer las emociones, sino también de comprender el impacto que estas tienen en cómo se actúa, se reacciona ante los demás, y se toman decisiones en la vida cotidiana (Orellana et al., 2022). Además, se pueden utilizar escenarios hipotéticos en los que los estudiantes deban prever cómo sus emociones podrían influir en su comportamiento en diversas situaciones, seguido de discusiones grupales que permitan una exploración más profunda de estas influencias (Jones et al., 2022). Contribuye a fomentar la inteligencia emocional en los estudiantes ya que el autoconocimiento emocional es la base sobre la que se construyen otras áreas de la inteligencia emocional (Biasi et al., 2022). Los educadores pueden, al aumentar su conciencia y comprensión de sus emociones, ayudar a los estudiantes a

gestionar mejor sus reacciones y comportamientos, lo cual es muy importante para alcanzar el éxito en el ámbito académico y en la vida personal (Tan et al., 2022).

En cuanto a la variable de Habilidades socioemocionales tenemos a su segunda dimensión Empatía, se identifica como una dimensión decisiva dentro de las habilidades emocionales. Goleman, (2002) define la empatía como la capacidad de comprender y sintonizar con los sentimientos, pensamientos y experiencias de otra persona, desde la perspectiva de esta última, más que desde la propia (Martí et al., 2022). En entornos educativos, especialmente entre estudiantes de bachillerato, fomentar la empatía puede llevar a una mayor cooperación, una mejor resolución de conflictos y un ambiente de aprendizaje más inclusivo y respetuoso (Espinoza et al., 2022). Goleman sostiene que, aunque algunas personas pueden ser naturalmente más empáticas que otras, la empatía es una habilidad que se puede desarrollar y fortalecer a través de la educación y la práctica consciente. Se destacan dos indicadores fundamentales que evidencian el nivel de desarrollo de esta habilidad en los individuos (Javier et al., 2022).

Reconocimiento y Comprensión de las Emociones de Otros: Este indicador se refiere a la habilidad de un individuo para identificar correctamente las emociones que otros están experimentando, basándose en pistas verbales y no verbales, y para comprender la situación o contexto que ha provocado estas emociones. Este reconocimiento es el primer paso crucial para desarrollar una respuesta empática genuina (Nygaard & Ormiston, 2022). También, la observación directa de las interacciones entre estudiantes puede proporcionar evidencia de su capacidad para reconocer emociones en otros, especialmente en situaciones de conflicto o colaboración (Candela et al., 2021).

Respuesta Empática Adecuada: Este indicador evalúa no solo la capacidad de comprender las emociones de otros, sino también la disposición y habilidad para responder de manera empática (Castro et al., 2021). Después de la actividad, se pueden utilizar discusiones reflexivas o autoevaluaciones para que los estudiantes expresen cómo se sintieron al responder a las necesidades emocionales de otros

y qué acciones específicas tomaron. Además, se pueden recoger testimonios de compañeros o educadores sobre instancias específicas en las que observaron respuestas empáticas significativas (Ocal et al., 2021). Al fomentar y medir estas capacidades, los educadores pueden diseñar intervenciones educativas que promuevan un mayor entendimiento interpersonal y una comunicación más efectiva entre los estudiantes, contribuyendo a un ambiente escolar más inclusivo y solidario (Rodríguez-Pérez et al., 2021).

En cuanto a la variable de Habilidades socioemocionales tenemos a su tercera dimensión habilidades sociales, se refiere a un conjunto de competencias que permiten a los sujetos interactuar y comunicarse eficazmente con los demás, en contextos tanto personales como profesionales. Esta dimensión abarca una amplia gama de habilidades prácticas que facilitan las interacciones sociales positivas, permitiendo a las personas navegar en el complejo mundo de las relaciones humanas de manera efectiva y armoniosa (Newell et al., 2021). Goleman, (1999) sostiene que estas habilidades son aprendidas y pueden ser desarrolladas a lo largo de la vida.

Podemos destacar dos indicadores esenciales que evidencian el nivel de desarrollo de estas competencias en los individuos. Estos indicadores son fundamentales para evaluar cómo las personas interactúan y se comunican efectivamente en un contexto social.

Calidad de las Relaciones Interpersonales: este indicador se refiere a la profundidad, satisfacción y durabilidad de las relaciones que un individuo mantiene con otros, incluyendo amigos, familiares, compañeros de trabajo y conocidos. Una alta calidad en las relaciones interpersonales sugiere una efectiva aplicación de habilidades sociales como la empatía, la comunicación efectiva y el manejo de conflictos (Johnson, 2021). Se puede evaluar mediante encuestas o entrevistas que exploren aspectos como la frecuencia y calidad de las interacciones sociales del individuo, la percepción de apoyo social, y la capacidad para resolver desacuerdos de manera constructiva. También se pueden utilizar observaciones directas de

cómo el individuo interactúa en diferentes contextos sociales (Said-Hung et al., 2021).

Capacidad de Resolución de Conflictos: este indicador mide la habilidad de un individuo para afrontar y resolver desacuerdos o malentendidos de manera efectiva, manteniendo relaciones positivas. Implica la capacidad para negociar, buscar soluciones que beneficien a todas las partes y manejar las emociones propias y ajenas durante el proceso (Swanson et al., 2021). La capacidad de resolución de conflictos puede ser evaluada a través de simulaciones o juegos de roles diseñados para provocar desacuerdos o situaciones problemáticas, seguido de un análisis reflexivo de las estrategias empleadas para resolver el conflicto (de Sousa & da Costa, 2021). Otra forma de medir este indicador es recoger testimonios de terceros que hayan observado al individuo manejando conflictos reales, así como autoinformes donde el individuo describa cómo aborda y resuelve los desacuerdos (Martínez-Álvarez et al., 2020). Al fomentar y evaluar estas habilidades, se puede contribuir significativamente al bienestar y éxito personal y profesional de los estudiantes y otros grupos poblacionales (Echeverría et al., 2020).

El trabajo de investigación argumenta la necesidad de potenciar las habilidades socioemocionales en estudiantes de secundaria como canal para fomentar el logro de éxitos académicos, vocacionales y personales. La mayoría de las escuelas no ejecutan programas dirigidos al desarrollo de estas habilidades, lo que indica la limitación que proporciona el predominio del enfoque académico, que puede afectar el bienestar emocional y las habilidades interpersonales de los estudiantes. Se argumenta que existe una carencia a través de un programa de juego de roles en un enfoque pedagógico centrado en el estudiante para el desarrollo óptimo de sus dimensiones socioemocionales. En pocas palabras, el estudio se desarrolla a partir del problema de tener que promover las habilidades socioemocionales al momento de propiciar el bienestar y el éxito integral de los estudiantes.

III. METODOLOGÍA

Esta se concentra en el enfoque cuantitativo, esta se ajusta en la utilización de datos numéricos con el fin de explicar, predecir y/o controlar fenómenos de interés (Hernandez et al., 2019). Al emplearse este método, se pretenden crear estudios que puedan replicarse, permitiendo así la verificación de hallazgos en varios contextos o con diferentes muestras (Arias, 2020). El marco filosófico y teórico del paradigma positivista actúa como base para el enfoque cuantitativo. Este paradigma guía a los investigadores en la formulación de preguntas de investigación, la recopilación y el análisis de datos y la interpretación de los resultados (Hernandez, 2014).

El enfoque cuantitativo está respaldado por el marco filosófico del positivismo, que proporciona la justificación y estructura de estos métodos (Hernandez et al., 2019). Al emplear esta combinación, los investigadores pueden explorar sistemáticamente preguntas de investigación, con el objetivo de mejorar nuestra comprensión objetiva y precisa del mundo (Arias, 2020).

3.1 Tipo y diseño de investigación

Se trata de una investigación aplicada ya que tiene como objetivo evaluar la eficacia de una intervención particular (programa de juego de roles) en un entorno del mundo real (una unidad de educación fiscal); por lo tanto, se clasifica como investigación aplicada (Hernandez, 2018). Los resultados deben estar orientados a generar conocimiento procesable para mejorar las habilidades socioemocionales de los estudiantes, lo que contribuye directamente a su bienestar y rendimiento académico (Gallardo, 2017). La investigación de tipo aplicada es una modalidad de investigación científica que busca principalmente adquirir conocimiento con la finalidad de solucionar problemas prácticos o implementar los hallazgos de la investigación en la vida cotidiana, la investigación aplicada se enfoca en generar resultados que puedan ser aplicados para abordar situaciones específicas en diferentes contextos (Hernandez et al., 2019).

El diseño utilizado para este estudio es cuasiexperimental, particularmente apropiado para entornos educativos donde no se puede realizar la asignación aleatoria de participantes a grupos experimentales y de control (Hernandez et al., 2019). Un grupo será el grupo experimental, lo que implica exponer a los estudiantes al programa de juego de roles después de una selección cuidadosa, mientras que otro será el grupo de control que no recibe el programa y en su lugar sigue la educación estándar. Implica comparar las habilidades socioemocionales de ambos grupos antes y después de la implementación del programa para determinar el valor de los cambios clandestinos directamente relacionados con la intervención. Los miembros de cada grupo expresaron sentimientos de confianza en la comunicación sobre sus emociones (Hernandez et al., 2019).

El diseño cuasiexperimental es una metodología de investigación que comparte características tanto de los diseños experimentales como de los no experimentales (Valderrama, 2019). En el diseño cuasiexperimental, el investigador introduce una intervención o tratamiento y observa los efectos que esta tiene sobre las variables de interés, pero no asigna aleatoriamente a los participantes a grupos de tratamiento y control, como se haría en un diseño experimental clásico (Lopez y Sandoval, 2018).

La investigación cuantitativa se basa en la recopilación de datos numéricos, los cuales son obtenidos mediante mediciones precisas y técnicas estadísticas. Utiliza herramientas como encuestas, experimentos y pruebas para evaluar relaciones entre variables, y su fortaleza radica en la capacidad de identificar patrones y tendencias a partir de los datos recolectados. Hernandez et al., (2019) al utilizar diferentes metodologías estadísticas ajustadas a los objetivos específicos de la investigación, es posible obtener resultados exactos. Este enfoque garantiza que los objetivos planteados se alcancen de manera eficiente y eficaz. (Babativa, 2017)

Figura 1: Diseño de Investigación

	Pretest		intervención		Posttest
GE	O ₁		X		O ₂
GC	O ₃		---		O ₄

Donde:

- GE: Grupo Experimental, que es el grupo que recibe la intervención o tratamiento.
- GC: Grupo de Control, que es el grupo que no recibe la intervención y sirve para proporcionar una comparación.
- O1, O3: Mediciones de pretest para el Grupo Experimental (GE) y Grupo de Control (GC), respectivamente. Estas mediciones se toman antes de la intervención y sirven como línea base para comparar los resultados post-intervención.
- X: La intervención o tratamiento, en este caso, sería la implementación del taller de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa.
- O2, O4: Mediciones de posttest para el Grupo Experimental y Grupo de Control, respectivamente. Estas mediciones se toman después de que el Grupo Experimental ha recibido la intervención.

3.2 Variables y operacionalización

Las variables investigadas son los elementos que se estudian y analizan con el fin de comprender fenómenos, establecer relaciones y sacar conclusiones basadas en evidencia empírica (Arias, 2020). Son la base para el diseño, realización e interpretación de la investigación científica en diversas disciplinas (Hernandez et al., 2019).

Para Babativa, (2017) la operacionalización es el proceso de definir una variable de manera específica para que pueda medirse objetivamente en la investigación. Implica convertir conceptos abstractos en términos observables y mensurables, lo que facilita su aplicación práctica (Lopez y Sandoval, 2018).

Variable Independiente: Juegos de roles

Definición conceptual

Precisa Bandura, (1974), los juegos de roles se pueden conceptualizar como escenarios estructurados que permiten a los individuos observar y luego practicar

nuevos comportamientos en un entorno seguro. Los participantes pueden imitar comportamientos modelados por otros, experimentar con diferentes roles y perspectivas, y observar las consecuencias de estos comportamientos en un contexto controlado.

Definición operacional

Los Juegos de roles fue evaluada mediante sesiones de aprendizaje en función de la dimensión: La imitación, la comprensión y aplicación de normas y el reforzamiento vicario y consecuencias de los comportamientos. Ver anexo.

Variable dependiente: Habilidades emocionales

Definición conceptual

Daniel Goleman, (2002) las habilidades emocionales se definen como un conjunto de capacidades que permiten a las personas identificar y gestionar sus propias emociones, así como interpretar y afectar las emociones de quienes las rodean. Estas habilidades son esenciales para el desarrollo de la inteligencia emocional, que, según Goleman, juega un papel crucial en el éxito personal y profesional, superando en importancia al coeficiente intelectual (CI) tradicional en muchos contextos.

Definición operacional

Las Habilidades socioemocionales juegan un papel calificador en la capacidad de una persona para navegar con éxito en el entorno social, alcanzar sus metas personales y profesionales, y lograr un bienestar y satisfacción general en la vida. Se dimensionan mediante los siguientes procesos: Autoconocimiento Emocional, Empatía y Habilidades sociales. Ver anexos.

3.3 Población, muestra, muestreo y unidad de medida

La población está constituida por los estudiantes del tercer año de bachillerato de una unidad educativa fiscal de la ciudad del Guayas; Guayaquil de la república del Ecuador matriculados en el año lectivo 2023; los cuales ascienden a un total de 80 estudiantes matriculados y distribuidos en dos secciones de 40 personas cada sección. Hernandez et al., (2019) la población se refiere al grupo de individuos o elementos que comparten ciertas características o atributos y que son objeto de estudio. La población en un diseño cuasiexperimental puede ser el conjunto de individuos que potencialmente podrían verse afectados por la intervención o tratamiento que se está investigando (Ardila et al., 2018).

Tabla 1: Población de estudio

Distribución de la población de estudio

SECCIÓN	NUMERO DE ESTUDIANTES
Sección "A"	40
Sección "B"	40
TOTAL	80

Fuente: Nomina de estudiantes 2023

Respecto a la muestra, el estudio considerará a 55 estudiantes del tercer año de bachillerato de una unidad educativa fiscal de la ciudad del Guayas. La muestra en investigación es el grupo de participantes, elementos o casos que se selecciona de la población de interés para llevar a cabo un estudio y obtener conclusiones válidas y significativas sobre dicha población (Ardila et al., 2018).

Para el cálculo se utilizó la propiedad;

$$n = \frac{z^2 p * q * N}{e^2(N - 1) + z^2 * p * q}$$

Donde N: Representa la población

n: Muestra inicial

z: Nivel de confianza

p: Probabilidad de éxito

q: Probabilidad de Fracaso

e: Margen de error o nivel de precisión

Para el procesó se usó los siguientes datos (N= 80; p=0.5; q= 0.5 %; e= 5.0 %; z= 1.96%) obteniendo una muestra de 55 estudiantes.

La unidad de análisis es un estudiante de tercer año de secundaria de un colegio público de la ciudad del Guayas. El muestreo consiste en obtener una muestra lo más representativa posible de la población de estudio, de manera que los resultados obtenidos de la muestra puedan generalizarse a la población en estudio (Arias, 2020). El tipo de muestreo utilizado fue el muestreo probabilístico aleatorio simple, siendo esta una técnica de muestreo en la que cada elemento de la población tiene una probabilidad conocida y distinta de cero de ser seleccionado en la muestra (Hernandez, 2018). En este tipo de muestreo todos los elementos de la población tienen la misma oportunidad de ser elegidos, lo que garantiza que la muestra sea representativa y los resultados obtenidos puedan generalizarse a toda la población (Valderrama, 2019).

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Se utilizó una lista de verificación para recopilar las opiniones de los estudiantes de investigación formativa sobre los juegos de rol y las habilidades emocionales. Se debían recopilar datos para responder al problema y cumplir con los objetivos de la investigación (Bernal, 2016).

Se trata de dos cuestionarios, ya que se trata de un conjunto sistemático de

preguntas formuladas que serán registradas en formato papel impreso (Ñaupas et al., 2018). Ambos instrumentos serán desarrollados por el autor.

El cuestionario para medir los Juegos de roles se aplicará con el objetivo de medir tres dimensiones: La imitación, la comprensión y aplicación de normas y el reforzamiento vicario y consecuencias de los comportamientos. Está conformado por ítems que se medirán en escala ordinal (nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre).

Las dimensiones que abarca el cuestionario de medición de habilidades socioemocionales son Autoconocimiento Emocional, Empatía y Habilidades Sociales. Treinta ítems componen la escala, valorados en escala ordinal (nada, muy poco, un poco, bastante y mucho).

Validez

La validación de los instrumentos se realizará mediante validación de contenido mediante juicio de expertos, dado que se considera el juicio asignado a un determinado instrumento de medición para que éste pueda representar objetivamente cada una de las variables objeto de estudio (Bernal, 2016). Para ello se contará con la presencia de tres expertos, con título de maestría o doctorado, quienes revisarán la claridad, coherencia y pertinencia del formato de validación del juicio de expertos de la UCV. Ejemplo de ello son los siguientes validadores: anonimato total tanto del autor como de los revisores:

Tabla 2: Validez de instrumentos

Validez de los instrumentos		
N°	Experto	Calificación
1	Mg. Miguel Angel Alania Vasquez	Aplicable
2	Mg. Marjorie Catherine Nima Olaya	Aplicable
3	Mg. Auroni Cenepo Gutiérrez	Aplicable

Fuente: Certificado de validez

3.5 Confiabilidad

La confiabilidad de los dos cuestionarios será calculada haciendo uso de la prueba de consistencia interna: Alfa de Cronbach. Para tal efecto, se aplicó una prueba piloto a una muestra representativa de 20 estudiantes de ambas aulas de la unidad educativa fiscal de la ciudad del Guayaquil, 2024. Los datos obtenidos se sistematizaron en una base de datos que sirvió para calcular las varianzas por ítems y la varianza de los totales (Corral, 2008).

De este modo, se obtuvo como resultados para la variable: Juegos de roles: 0.8993 y para la variable habilidades socioemocionales: 0.8942, en ambas variables se puede afirmar que la confiabilidad de los instrumentos es buena.

3.6 Procedimiento

La estrategia para aplicar las herramientas de medición aceptadas fue la siguiente: se contactó a los estudiantes de la unidad educativa fiscal de la ciudad de Guayaquil, año 2024, a través de sus padres como encuestados con el fin de obtener su consentimiento para el estudio. Las respuestas de la encuesta se sistematizan en una sola tabla de Excel donde se organiza la información por objetivos de la investigación (es decir, variables y dimensiones). Posteriormente, los datos de esta hoja de cálculo se transfieren al software SPSS versión 29.0.1. para su posterior procesamiento..

3.7 Método de análisis de datos

En el análisis de datos se realizará bajo las reglas de los métodos cuantitativos, y los procedimientos, pruebas y productos se basan en el procesamiento y análisis de valores instrumentales. Se tomarán las siguientes acciones:

En primer lugar, los cálculos de frecuencia, en los que se abordarán frecuencias absolutas y relativas, son los mismos que los sistematizados en tablas

y figuras de distribución de frecuencias, especialmente tablas de contingencia (cruces) correspondientes al tipo y diseño de estudio.

En segundo lugar, el análisis estadístico, considerando que las variables son cualitativas y medidas en escala ordinal, utiliza el estadístico rho de Spearman no paramétrico para pruebas de correlación para contrastar las hipótesis.

En tercer lugar, la explicación, desde la perspectiva de la verificación de objetivos de demostración y la evaluación de hipótesis, resalta el significado de los valores más representativos en tablas y figuras.

3.8 Aspectos éticos

El investigador ha asumido durante el proceso de investigación los fundamentos dictados por el Código de Ética en Investigación realizados por la Universidad César Vallejo (2023), entre los que sobresalen:

Beneficioso, porque la investigación se realizó bajo el supuesto de que sería beneficiosa tanto para los estudiantes involucrados en el trabajo de investigación como para la administración de la escuela vocacional misma.

Justicia, porque los estudiantes que participen en la investigación serán tratados con igualdad y no serán discriminados ni excluidos sin motivo. Honesto, porque el investigador considera la honestidad intelectual durante todo el proceso de investigación, manejando y sistematizando la información y los resultados de manera confiable. Respetar los derechos de propiedad intelectual, ya que en todo momento se respetarán los derechos de propiedad intelectual de otros investigadores, teniendo en cuenta todas las normas para evitar el plagio.

Actuare en todo momento con integridad científica, realizando investigaciones con responsabilidad académica, honestidad intelectual y el más alto rigor científico.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

Resultados del objetivo general

Tabla 3: resultados del objetivo general

Influencia del juego de roles en la habilidad socioemocional desde la perspectiva de los estudiantes, de acuerdo con el programa aplicado.

Pretest del Juego de roles en las habilidades socioemocionales

JUEGOS DE ROLES	HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES							
	INICIO		EN PROCESO		LOGRADO		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
INICIO	17	21.25%	6	7.50%	1	1%	24	30.00%
EN PROCESO	33	41%	23	28.75%	0	0.00%	56	70.00%
LOGRADO	0	0%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
Total	50	62.25%	29	36.25%	1	1.25%	80	100%

Nota: Datos obtenidos del programa y los cuestionarios aplicados a los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

Postest del Juego de roles en las habilidades socioemocionales

JUEGOS DE ROLES	HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES							
	INICIO		EN PROCESO		LOGRADO		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
INICIO	0	0.00%	0	0.00%	0	0%	0	0.00%
EN PROCESO	0	0%	2	2.50%	18	22.50%	20	25.00%
LOGRADO	0	0%	7	8.75%	53	66.25%	60	75.00%
Total	0	0.00%	9	11.25%	71	88.75%	80	100%

Nota: Datos obtenidos del programa y los cuestionarios aplicados a los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

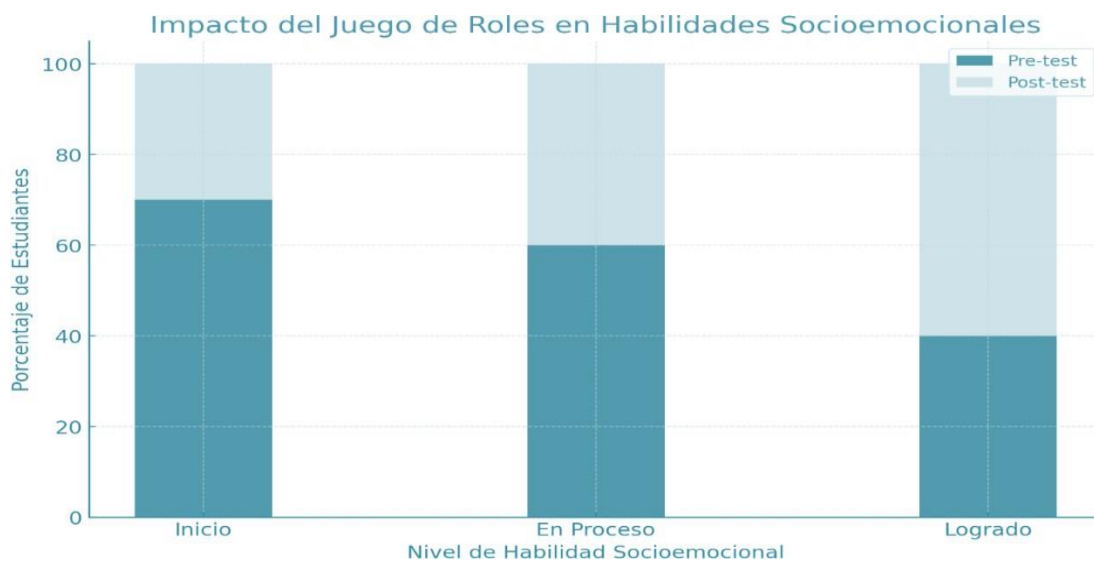


Figura 2: Pretest y Postes del impacto de juegos de roles

La Tabla 1, 2 y el gráfico, muestran los resultados de un pretest y un posttest sobre el impacto del juego de roles en las habilidades socioemocionales de los estudiantes. A continuación, se analizan los resultados de cada prueba:

Resultados del Pretest: La mayoría de los estudiantes estaban en las primeras etapas de participación en juegos de roles (30% en inicio, 70% en proceso) y desarrollo de habilidades socioemocionales (62.25% en inicio, 36.25% en proceso). Solo el 1.25% había logrado el desarrollo completo de sus habilidades socioemocionales.

Resultados del Posttest: Tras el programa, todos los estudiantes avanzaron en su participación en juegos de roles, con un 75% alcanzando la etapa de "Logrado" y un 25% en "En Proceso". Hubo una transformación significativa en las habilidades socioemocionales: ningún estudiante se encontraba en la etapa de inicio, el 11.25% estaba en proceso, y el 88.75% había logrado el desarrollo completo de sus habilidades. Los resultados indican un cambio dramático y positivo en la participación en juegos de roles y en el desarrollo de habilidades socioemocionales tras el programa. Esto sugiere que los juegos de roles son extremadamente efectivos para promover el desarrollo rápido de habilidades socioemocionales en estudiantes.

Resultados del objetivo específico 1

Tabla 4 Resultado del objetivo específico 1

Influencia de la observación y modelado en las habilidades socioemocionales desde la perspectiva de los estudiantes, de acuerdo con el programa aplicado.

Pretest de la observación y modelado en las habilidades socioemocionales

Observación y Modelado	HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES							
	INICIO		EN PROCESO		LOGRADO		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
INICIO	38	47.5%	11	13.75%	2	2.5%	51	63.75%
EN PROCESO	16	20%	10	12.5%	3	3.75%	29	36.25%
LOGRADO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	54	67.5%	21	26.25%	5	6.25%	80	100%

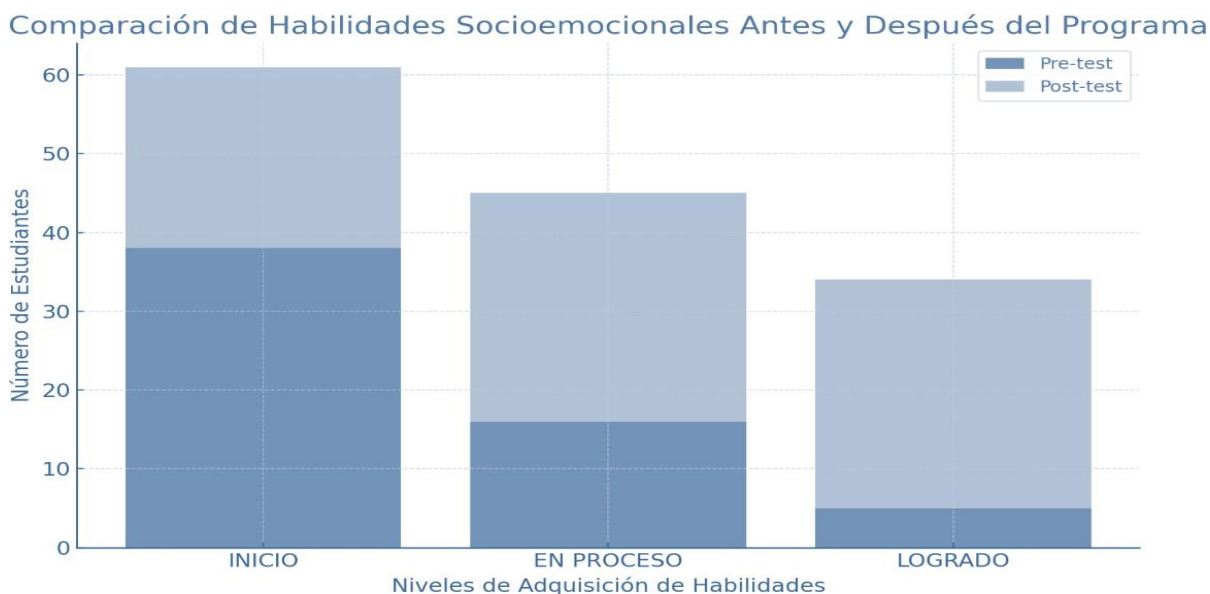
Nota: Datos obtenidos del programa y los cuestionarios aplicados a los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

Postest de la Observación y Modelado en las habilidades socioemocionales

Observación y Modelado	HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES							
	INICIO		EN PROCESO		LOGRADO		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
INICIO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
EN PROCESO	0	0%	6	7.5%	23	28.75%	29	36.25%
LOGRADO	0	0%	12	15%	39	48.75%	51	63.75%
Total	0	0%	18	22.5%	62	77.5%	80	100%

Nota: Datos obtenidos del programa y los cuestionarios aplicados a los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

Figura 3: Comparación de los objetivos específicos



Las tablas y el gráfico muestran los resultados de un estudio sobre la influencia de la observación y modelado en las habilidades socioemocionales de estudiantes, según el programa aplicado. La explicación de cada tabla y sus implicancias:

Resultados del pretest antes de iniciar el programa: En inicio: 38 estudiantes (47.5%) comenzaron en este nivel. en proceso: 16 estudiantes (20%) están en proceso de adquirir las habilidades logrado: 5 estudiantes (6.25%) alcanzaron el nivel deseado.

Resultados del posttest: Evaluación después de aplicar el programa. en inicio: ningún estudiante queda en esta categoría, indicando que todos mostraron algún progreso. En proceso: 18 estudiantes (22.5%) todavía están desarrollando las habilidades. Logrado: 62 estudiantes (77.5%) alcanzaron el nivel de habilidades socioemocionales deseado. La comparación entre las tablas muestra un claro progreso en las habilidades socioemocionales de los estudiantes. La mayoría de los estudiantes que comenzaron en el nivel "Inicio" avanzaron a "En proceso" o "Logrado"

Resultados del objetivo específico 2

Tabla 5: Resultados de objetivo específico 2

Influencia de la Autoeficacia en las habilidades socioemocionales desde la perspectiva de los estudiantes, de acuerdo con el programa aplicado.

Pretest de la Autoeficacia en las habilidades socioemocionales

Autoeficacia	HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES							
	INICIO		EN PROCESO		LOGRADO		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
INICIO	42	52.5%	12	15%	1	1.25%	55	68.75%
EN PROCESO	14	17.5%	10	12.5%	1	1.25%	25	31.25%
LOGRADO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	56	70%	22	27.5%	2	2.50%	80	100%

Nota: Datos obtenidos del programa y los cuestionarios aplicados a los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

Postest de la autoeficacia en las habilidades socioemocionales

Autoeficacia	HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES							
	INICIO		EN PROCESO		LOGRADO		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
INICIO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
EN PROCESO	0	0%	4	5%	10	12.5%	14	17.5%
LOGRADO	0	0%	10	12.5%	56	70%	66	82.5%
Total	0	0%	14	17.5%	66	82.5%	80	100%

Nota: Datos obtenidos del programa y los cuestionarios aplicados a los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

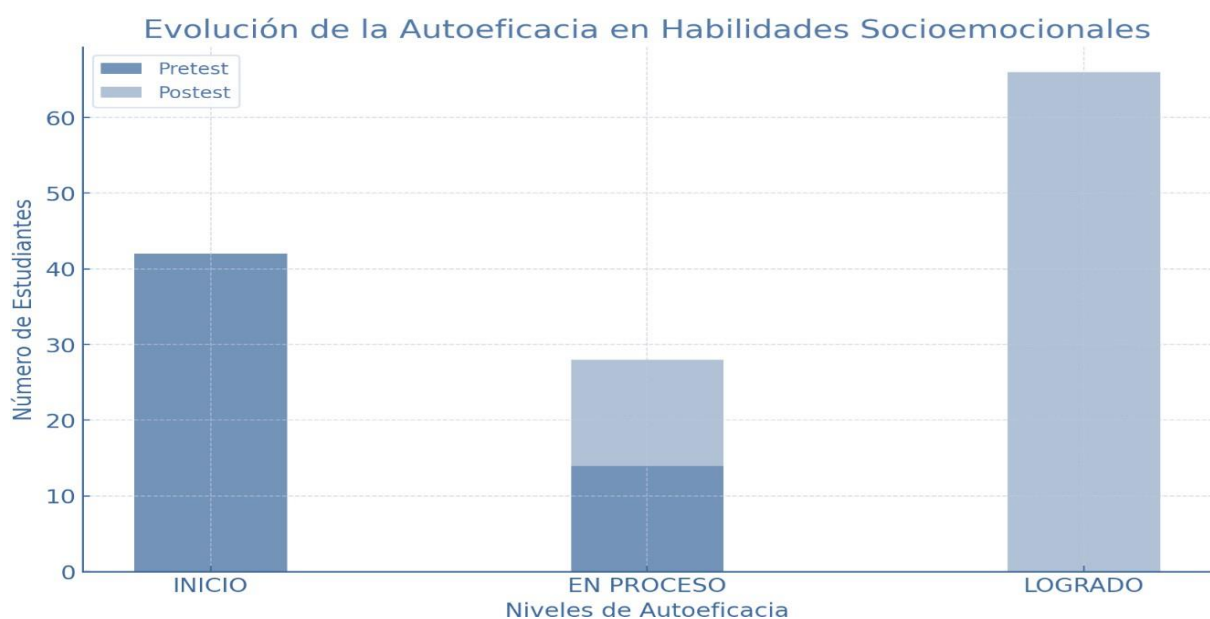


Figura 4: Resultado del pretest y postest

Las tablas y el gráfico presentan resultados sobre la influencia de la autoeficacia en las habilidades socioemocionales de los estudiantes, evaluados antes y después del programa específico. Aquí los datos y sus implicancias:

Pretest de Autoeficacia, resultados: Inicio: 42 estudiantes (52.5%) comenzaron con baja autoeficacia. En proceso: 14 estudiantes (17.5%) mostraron un nivel intermedio de autoeficacia. Logrado: 0 estudiantes iniciaron con un alto nivel de autoeficacia.

Postest de Autoeficacia, resultados: En inicio: Ningún estudiante permanece en este nivel inicial, lo cual es un progreso significativo. En proceso: 14 estudiantes (17.5%) siguen en proceso de mejora. Logrado: 66 estudiantes (82.5%) alcanzaron el nivel alto de autoeficacia. La comparación muestra una notable mejora en los niveles de autoeficacia de los estudiantes. Todos los estudiantes que comenzaron en este nivel lograron avanzar, ya que no hay estudiantes en esta categoría en el postest. La gran mayoría logró avanzar al nivel más alto, lo cual sugiere que el programa ha sido efectivo en fomentar una percepción positiva de sus propias habilidades socioemocionales. Este análisis subraya la importancia de integrar estrategias que fortalezcan la autoeficacia en los programas educativos, enfatizando que el empoderamiento personal es clave para el desarrollo socioemocional integral.

Resultados del objetivo específico 3

Tabla 6: Resultado del objetivo específico 3

Influencia del Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos en las habilidades socioemocionales desde la perspectiva de los estudiantes, de acuerdo con el programa aplicado.

Pretest del Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos en las habilidades socioemocionales

Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos	HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES							
	INICIO		EN PROCESO		LOGRADO		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
INICIO	44	55%	10	12.5%	0	0%	54	67.5%
EN PROCESO	13	16.25%	13	16.25%	0	0%	26	32.5%
LOGRADO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	57	71.25%	23	28.75%	0	0%	80	100%

Nota: Datos obtenidos del programa y los cuestionarios aplicados a los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

Postest del Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos en las habilidades socioemocionales

Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos	HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES							
	INICIO		EN PROCESO		LOGRADO		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
INICIO	0	0.00%	0	0.00%	0	0%	0	0.00%
EN PROCESO	0	0%	0	0.00%	10	12.5%	10	25.00%
LOGRADO	0	0%	9	11.25%	61	76.25%	70	75.00%
Total	0	0.00%	9	11.25%	71	88.75%	80	100%

Nota: Datos obtenidos del programa y los cuestionarios aplicados a los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024



Figura 5: Resultado del pretest y postest

Las tablas muestran los resultados del impacto del refuerzo vicario y las consecuencias de los comportamientos en las habilidades socioemocionales de estudiantes, según el programa específico. Se explica la tabla y sus implicancias:

Pretest de Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos. Inicio: 44 estudiantes (65%) comenzaron en este nivel, indicando un bajo desarrollo inicial de habilidades socioemocionales vinculadas al refuerzo vicario. En proceso: 13 estudiantes (19.25%) estaban en proceso de desarrollar estas habilidades. Logrado: ningún estudiante logró el nivel superior inicialmente.

Postest de Reforzamiento Vicario y Consecuencias, en Inicio: ningún estudiante queda en este nivel inicial después del programa, lo que indica un progreso significativo. En proceso: 9 estudiantes (11.25%) continúan trabajando en su desarrollo. Logrado: 61 estudiantes (76.25%) alcanzaron el nivel deseado de habilidades socioemocionales relacionadas al refuerzo vicario. Este análisis refuerza la idea de que aprender a través de modelos y las consecuencias observadas es efectivo para el desarrollo de habilidades socioemocionales complejas y esenciales.

Resultados inferenciales

Resultados de la hipótesis general

El objetivo principal de la investigación Determinar el impacto del programa juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024. Por otro lado, los objetivos específicos fueron:

- Determinar la observación y Modelado para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

- Determinar la autoeficacia para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024
- Determinar el reforzamiento vicario y consecuencias de los comportamientos para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

Por otra parte, la hipótesis general fue:

H1: El programa de juegos de roles influye positivamente para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024.

Asimismo la H0: El Programa de juegos de roles no influye positivamente para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024.

Tabla 7: Resultado de la hipótesis general

Calculo estadísticos de la hipótesis general

	Post test- Pretest
Z	-4,554 ^b
Sig.	,000

Fuente: Programa SPSS, versión 29

En la tabla 5, en la prueba de Wilcoxon se obtiene un valor de -4,554, con una significancia de 0,000 que es menor a 0,05. Como $p=0$ es <0.05 se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna El programa de juegos de roles influye positivamente para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024.

Resultados de la hipótesis específica 1

Tabla 8: Resultado de la hipótesis específica 1

Calculo estadísticos de la hipótesis específica 1

	Post test- Pretest
Z	-4,604 ^b
Sig.	,000

Fuente: Programa SPSS, versión 29

En la tabla 8, en la prueba de Wilcoxon se obtiene un valor de -4,604, con una significancia de 0,000 que es menor a 0,05. Como $p=0$ es <0.05 se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna la observación y modelado influye positivamente para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024.

Resultados de la hipótesis específica 2

Tabla 9: Resultado de hipótesis específica 2

Calculo estadísticos de la hipótesis específica 2

	Post test- Pretest
Z	-4,118 ^b
Sig.	,000

Fuente: Programa SPSS, versión 29

En la tabla 9, en la prueba de Wilcoxon se obtiene un valor de -4,118, con una significancia de 0,000 que es menor a 0,05. Como $p=0$ es <0.05 se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna la autoeficacia influye positivamente en fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

Resultados de la hipótesis específica 3

Tabla 10: Resultado de hipótesis específica 3

Cálculo estadístico: hipótesis específica 3

	Post test- Pretest
Z	-4,580 ^b
Sig.	,000

Fuente: Programa SPSS, versión 29

En la tabla 5, en la prueba de Wilcoxon se obtiene un valor de -4,580, con una significancia de 0,000 que es menor a 0,05. Como $p=0$ es <0.05 se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna el reforzamiento vicario y consecuencias de los comportamientos influye positivamente para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024.

V. DISCUSIÓN

El objetivo general de esta investigación es determinar el impacto del programa de juegos de roles en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil, 2024. Los resultados demuestran una mejora significativa en las habilidades socioemocionales de los estudiantes tras la implementación del programa. Antes de la intervención, en el pretest, el 30% de los estudiantes se encuentra en la etapa inicial de desarrollo de habilidades socioemocionales, el 70% está en proceso, y solo el 1.25% ha logrado un desarrollo completo. Después del programa, en el postest, ninguno de los estudiantes se mantiene en la etapa inicial, el 11.25% está en proceso y el 88.75% alcanza un desarrollo completo de sus habilidades. Estos resultados coinciden con estudios previos que destacan la efectividad de los juegos de roles en el desarrollo de competencias socioemocionales (González, 2020; Milton, 2023).

La observación y el modelado también muestran resultados positivos. Inicialmente, el 47.5% de los estudiantes está en la etapa inicial, el 20% en proceso y el 6.25% ha logrado un nivel deseado de habilidades. Tras la intervención, ningún estudiante permanece en la etapa inicial, el 22.5% está en proceso y el 77.5% ha logrado las habilidades socioemocionales deseadas. Esto refuerza la teoría del aprendizaje social de Bandura (1974), que postula que la observación y el modelado son esenciales para el aprendizaje de comportamientos y habilidades nuevas.

En cuanto a la autoeficacia, antes del programa, el 52.5% de los estudiantes tiene una baja autoeficacia, el 17.5% está en proceso y ninguno ha alcanzado un alto nivel. Después del programa, ningún estudiante se encuentra en el nivel inicial, el 17.5% está en proceso y el 82.5% ha alcanzado un alto nivel de autoeficacia. Estos hallazgos están en línea con la teoría de Bandura (2013), que subraya la importancia de la autoeficacia en el aprendizaje y el desempeño personal.

El reforzamiento vicario y las consecuencias de los comportamientos también muestran mejoras. En el pretest, el 55% de los estudiantes está en la etapa inicial, el 16.25% en proceso y ninguno ha logrado un nivel deseado. En el postest, ningún estudiante permanece en la etapa inicial, el 11.25% está en proceso y el 88.75% ha alcanzado un desarrollo completo de sus habilidades. Estos resultados confirman la efectividad del reforzamiento vicario en el aprendizaje, como se ha señalado en estudios anteriores (Bandura, 2016).

Estos resultados subrayan la efectividad del programa de juegos de roles para mejorar significativamente las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Se observa una fuerte correlación entre la participación en los juegos de roles y el aumento en la autoeficacia. Por lo tanto, se recomienda integrar programas de juegos de roles en el currículo escolar y capacitar a los docentes para maximizar los beneficios en el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Los resultados de esta investigación se alinean y amplían los hallazgos de estudios previos. Por ejemplo, González (2020) investigó la validez de la Escala de Habilidades Sociales en estudiantes universitarios en México, encontrando que los hombres poseían mayores habilidades de comunicación que las mujeres. Aunque nuestro estudio se enfoca en estudiantes de bachillerato, los hallazgos sugieren que los juegos de roles pueden ser igualmente efectivos en mejorar la comunicación y otras habilidades socioemocionales en una población más joven.

Chaparro y Suescun (2020) exploraron la relación entre las habilidades sociales y emocionales de maestros de preescolar y el manejo del clima en el aula, sin encontrar una correlación significativa. Sin embargo, nuestro estudio demuestra que en un contexto diferente, los juegos de roles tienen un impacto positivo claro en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, sugiriendo que estas intervenciones pueden ser más efectivas en ciertos niveles educativos o con diferentes enfoques metodológicos.

Lozada (2020) encontró una correlación favorable entre la competencia social y el rendimiento académico en adolescentes. Este hallazgo se ve reforzado por nuestros resultados, que muestran cómo el fortalecimiento de habilidades

socioemocionales a través de juegos de roles puede contribuir a una mayor autoeficacia y, posiblemente, a un mejor rendimiento académico.

Milton (2023) destacó cómo los juegos de roles pueden ayudar a desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes de nivel primario, conduciendo a mejores resultados de comportamiento y aprendizaje. Nuestro estudio amplía estos resultados al demostrar que estas mejoras son también evidentes en estudiantes de bachillerato, subrayando la versatilidad y efectividad de los juegos de roles a través de diferentes niveles educativos.

Además, estudios nacionales como el de Díaz (2022) y Villena (2020) han subrayado la importancia de las intervenciones educativas en el desarrollo integral de los estudiantes. Díaz encontró correlaciones positivas entre habilidades sociales y desempeño académico en estudiantes de Huacho, mientras que Villena demostró que los estudiantes de Piura desarrollaron habilidades sociales significativas a través de intervenciones estructuradas. Nuestro estudio, al enfocar el impacto de los juegos de roles en un contexto específico de bachillerato en Guayaquil, no solo corrobora estos hallazgos, sino que también proporciona una base empírica para la implementación de programas similares en otras regiones y niveles educativos.

La teoría del aprendizaje social de Bandura (1974) proporciona un marco teórico sólido para entender los mecanismos a través de los cuales los juegos de roles impactan en el desarrollo socioemocional. Bandura argumenta que las personas aprenden comportamientos y habilidades a través de la observación, la imitación y el modelado. En el contexto de los juegos de roles, los estudiantes observan a sus compañeros y maestros, imitan comportamientos positivos y modelan sus acciones en base a estas observaciones. Este proceso es crucial para el desarrollo de habilidades como la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos.

El concepto de autoeficacia de Bandura (2013) también es relevante aquí. La autoeficacia se refiere a la creencia en la capacidad propia para realizar acciones que produzcan resultados deseados. En este estudio, la mejora

significativa en la autoeficacia de los estudiantes después de participar en los juegos de roles sugiere que estas actividades no solo enseñan habilidades específicas, sino que también refuerzan la confianza de los estudiantes en su capacidad para aplicarlas en situaciones reales.

La teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman (1999) es otra piedra angular de esta investigación. Goleman define la inteligencia emocional como la capacidad de reconocer, entender y gestionar nuestras propias emociones, así como de reconocer, entender e influir en las emociones de los demás. Las habilidades socioemocionales evaluadas en este estudio, como el autoconocimiento emocional, la empatía y las habilidades sociales, están en el núcleo de la inteligencia emocional según Goleman. Los resultados de este estudio, que muestran mejoras significativas en estas áreas, respaldan la teoría de Goleman y destacan la importancia de la educación socioemocional en el entorno escolar.

Finalmente la presente investigación confirma que el programa de juegos de roles tiene un impacto positivo significativo en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil, 2024. Los resultados del postest muestran mejoras sustanciales en autoconocimiento emocional, empatía y habilidades sociales, alineándose con la teoría del aprendizaje social de Bandura y la inteligencia emocional de Goleman. Antes de la intervención, un alto porcentaje de estudiantes se encontraba en etapas iniciales de desarrollo socioemocional. Sin embargo, tras participar en el programa, la mayoría alcanzó un desarrollo completo de estas habilidades, demostrando la efectividad de los juegos de roles en la educación emocional y social.

Estos hallazgos se alinean con estudios previos y amplían su relevancia al contexto de bachillerato, sugiriendo que los juegos de roles son una herramienta versátil y efectiva en diversas etapas educativas. La mejora en la autoeficacia observada resalta cómo estas actividades no solo enseñan habilidades específicas, sino que también fortalecen la confianza de los estudiantes en sus capacidades. Además, la correlación positiva entre la participación en juegos de roles y el

desarrollo socioemocional subraya la importancia de integrar estas metodologías en el currículo escolar.

Esta investigación aporta evidencia fuerte sobre la importancia de los juegos de roles en el desarrollo integral de los estudiantes. Recomienda la integración de programas de juegos de roles en las escuelas y la capacitación de docentes para maximizar los beneficios, contribuyendo así a un entorno educativo más inclusivo y efectivo. Estos hallazgos reafirman la necesidad de enfoques pedagógicos que aborden tanto el desarrollo académico como el socioemocional de los estudiantes, preparando mejor a los jóvenes para enfrentar los desafíos del mundo moderno.

VI. CONCLUSIONES

1. La investigación confirma que el programa de juegos de roles influye positivamente en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil, 2024. Los resultados muestran mejoras significativas en las habilidades socioemocionales, validando la hipótesis de que estas intervenciones educativas son efectivas para el desarrollo integral de los estudiantes.
2. La implementación del programa de juegos de roles mejora significativamente el autoconocimiento emocional en los estudiantes. Antes de la intervención, muchos estudiantes se encontraban en etapas iniciales de desarrollo emocional. Después del programa, se observa un aumento considerable en la capacidad de los estudiantes para reconocer y entender sus propias emociones, evidenciando que la observación y el modelado son efectivos para este propósito.
3. El programa de juegos de roles incrementa notablemente la autoeficacia en los estudiantes. Los datos post-intervención reflejan que los estudiantes desarrollaron una mayor confianza en su capacidad para manejar situaciones sociales y emocionales. Esta mejora en la autoeficacia es crucial para su desempeño académico y personal, confirmando que las actividades de rol son efectivas para fortalecer esta dimensión.
4. El reforzamiento vicario y las consecuencias de los comportamientos observados en los juegos de roles tienen un impacto positivo significativo en las habilidades sociales de los estudiantes. Tras la intervención, se observa un desarrollo completo en la capacidad de los estudiantes para interactuar eficazmente con los demás, resolver conflictos y colaborar, demostrando que aprender de las experiencias ajenas es un método eficaz para mejorar las habilidades socioemocionales.

VII. RECOMENDACIONES

1. Las instituciones educativas deberían integrar los juegos de roles como parte regular del currículo escolar, especialmente en las clases que aborden habilidades socioemocionales y desarrollo personal. Esta integración debería ser sistemática y alineada con los objetivos de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes practicar y desarrollar estas habilidades de manera continua.
2. Se recomienda implementar un sistema de evaluación continua para monitorear y medir el impacto del programa de juegos de roles en el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Esta evaluación debe incluir tanto métodos cualitativos como cuantitativos y permitir ajustes y mejoras en el programa basados en los datos recopilados y las observaciones de los educadores.
3. Se debe alentar a los estudiantes a observar y modelar comportamientos positivos dentro y fuera del aula. Los docentes pueden desempeñar un papel clave modelando ellos mismos estas conductas y destacando ejemplos positivos entre los estudiantes. Las actividades grupales y las discusiones reflexivas pueden ayudar a los estudiantes a identificar y replicar comportamientos positivos observados en sus compañeros.
4. Crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y seguro es esencial para que los estudiantes se sientan cómodos participando en juegos de roles y otras actividades de desarrollo socioemocional. Esto implica establecer normas claras de respeto y colaboración, así como intervenir rápidamente en casos de comportamiento inapropiado para mantener un entorno positivo y acogedor.

REFERENCIAS

- Adamson, J., & Sloan, D. (2023). Developing a technology enabled learning framework supporting staff transitioning degree module content to a blended learning approach. *Innovations in Education and Teaching International*, 60(1), 59–69. <https://doi.org/10.1080/14703297.2021.1952642>
- Ardila, J., Rodríguez, N., & Gil, F. (2018). Población y muestreo. *Epidemiología Clínica: Investigación Clínica*, 129–139. <http://www.medicapanamericana.com/Libros/Libro/3848/Epidemiologia-Clinica.html>
- Arias, G. (2020). El proceso de investigación. *Bachillerato Virtual*, 1–12. http://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/bachillerato/documentos/LEC7.2.pdf
- Babativa, C. (2017). *Investigación cuantitativa*. <http://www.areandina.edu.co>
- Bajaj, G., Mohammed, C. A., Sahoo, S., Datta, A., Singh, T., Bajaj, G., & Mohammed, C. A. (2024). Online role-plays : An asynchronous pedagogy for introducing tenets of interprofessional education and practice among Indian healthcare professionals Online role-plays : An asynchronous pedagogy for introducing tenets of interprofessional education and pr. *Innovations in Education and Teaching International*, 61(1), 114–127. <https://doi.org/10.1080/14703297.2022.2160368>
- Bandura, A. (1974). Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad. *Alianza Editorial*, 1974, 1–212. http://www.soyanalistaconductual.org/aprendizaje_social_desarrollo_de_la_personaliad_albert_bandura_richard_h_walters.pdf
- Bandura, A. (2013). Teoría Del Aprendizaje. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Bandura, A. (2016). *Teoria social del aprendizaje*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/51345105/_Teoria_del_Aprendizaje_Social___de___Albert_Bandura_-Cecilia_Sierra_E_-_Psicologia_de_la_Infancia-Julio_2016_UNAG-libre.pdf?1484360082=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeoria_del_Aprendizaj
- Biasi, V., Castellana, G., & De Vincenzo, C. (2022). Valutazione dei livelli individuali di resilienza negli studenti della scuola secondaria di primo grado: adattamento e validazione del Questionario di Valutazione dell'Atteggiamento Resiliente (QVAR). *Journal of Educational, Cultural and Psychological Studies (ECPS Journal)*, 2022(26), 119–141. <https://doi.org/10.7358/ecps-2022-026-bias>
- Candela Soto, P., Blanco García, M., & Jiménez Andujar, E. M. (2021). Del estigma a la colaboración docente: una experiencia crítica y transformadora en una escuela extraordinaria. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado. Continuación de La Antigua Revista de Escuelas Normales*,

- 96(35.1), 227–244. <https://doi.org/10.47553/rifop.v96i35.1.82488>
- Casey, C., Mountford-Zimdars, A., & Hancock, S. (2024). Player, Purist, Pragmatist: a comparison of employability strategies in access to the solicitors' profession via alternative degree pathways. *Studies in Higher Education*, 1–12. <https://doi.org/10.1080/03075079.2024.2318458>
- Castro, A. M. F. de M., Bueno, J. M. H., & Peixoto, E. M. (2021). Socioemotional and Cognitive Skills: Its Relation to School Performance in Elementary School. *Paidéia (Ribeirão Preto)*, 31, 1–9. <https://doi.org/10.1590/1982-4327e3137>
- Chaparro, T., & Suescun, M. (2020). Influencia del Desarrollo Socioemocional en el Rendimiento Académico de los Niños y Niñas de un Colegio en la Ciudad de Bucaramanga. In *Universidad Autónoma de Bucaramanga*. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/12065>
- Chen, M. (2023). Teaching in emergency remote classrooms: reflections for professional learning. *Educational Research*, 65(1), 64–81. <https://doi.org/10.1080/00131881.2023.2167729>
- de Sousa, C. R., & da Costa Padovani, R. (2021). Assertive skills: a comparison of two group interventions with Brazilian university students. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 34(1), 27. <https://doi.org/10.1186/s41155-021-00188-7>
- Díaz, L. (2022). Los juegos cooperativos como estrategia para fortalecer habilidades socioemocionales de los niños y niñas del hogar infantil mis primeros pasos [Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de Ciencias Humanas y Sociales Departamento de Educación]. In *Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de Ciencias Humanas y Sociales Departamento de Educación* (Issue 8.5.2017). <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Drmola, J., & Kraus, J. (2023). Using an Interactive Game for Strategic Thinking Education: The Role of Gender and Experience. *Journal of Political Science Education*, 19(2), 321–330. <https://doi.org/10.1080/15512169.2022.2121713>
- Echeverría, B., López-Larrosa, S., & Mendiri Ruiz de Alda, P. M. (2020). Aplicación de un programa de educación socio-emocional para alumnado de Primaria. *Revista de Estudios e Investigación En Psicología y Educación*, 7(2), 174–183. <https://doi.org/10.17979/reipe.2020.7.2.7101>
- Espinoza, V., Rosas, R., Schmidt, B., & Saravia, J. (2022). Implementación de un programa de promoción del desarrollo de habilidades socioemocionales en la escuela. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 48(3), 151–162. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052022000300151>
- Espiritu, Y. (2022). Juegos de Roles para desarrollar las habilidades sociales básicas [Universidad Católica de los Andes]. In *Universidad Católica de los Andes*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/64857>
- Fox, M., McHugh, S., Thomas, D., Kiefel-Johnson, F., & Joseph, B. (2023). Bringing together podcasting, social work field education and learning about practice with Aboriginal peoples and communities. *Social Work Education*, 42(3), 404–420. <https://doi.org/10.1080/02615479.2021.1972963>

- Gallardo, E. (2017). Metodología de la Investigación. In Eliana Gallardo Echenique & M. A. C. Solís (Eds.), *Universidad Continental* (Andrid Kar, Vol. 1). <http://repositorio.continental.edu.pe/> ISBN. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Goleman, D. (1999). *La practica de la inteligencia emocional*. <https://bibliotecaia.ism.edu.ec/Repo-book/e/El-cerebro-y-la-inteligenci-emocionalDanielGoleman.pdf>
- Goleman, D. (2002). Importancia de la Inteligencia Emocional. In *Educación XX1* (Vol. 5). <https://www.redalyc.org/pdf/706/70600505.pdf>
- Goleman, D. (2012). *El cerebro y la inteligencia emocional*.
- Gómez-González, A., Tierno-García, J. M., & Girbés-Peco, S. (2024). "If they made it, why not me?" increasing educational expectations of Roma and Moroccan immigrant families in Spain through family education. *Educational Review*, 76(1), 96–115. <https://doi.org/10.1080/00131911.2022.2121265>
- Gonzalez, M. (2020). Estrategias didacticas para el desarrollo de habilidades socioemocionales en educacion. *Universidad Pedagógica Nacional Del Estado de Chihuahua*, December. <https://doi.org/https://www.researchgate.net/publication/347530728>
- Gray, J. (2024). Playing well with others : lessons from theatre for the health professions about collaboration , creativity and community. *Advances in Health Sciences Education*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s10459-024-10314-6>
- Hernandez, R. (2014). *Metodologia de la Investigacion* (www. elosop). McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernandez, R. (2018). Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa. *Syria Studies*, 7(1), 37–72. https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civilwars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Maria, B. (2019). *Metodologia de investigacion*.
- Herrera, G. A. del R. (2020). Las habilidades socioemocionales en la educación integral para mejorar la sociedad de México. *ResearcgGate*, November, 2–5. <https://cife.edu.mx/recursos>
- Hidalgo, M. (2020). El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socioafectivas y favorecer el trabajo cooperativo de niños de 4 años en una institución educativa privada del distrito de Surco. *Journal of the European Academy of Dermatology and Venereology*, 34(8), 709.e1-709.e9. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jaad.2013.01.032>
- Holguin-Alvarez, J., & Cruz-Montero, J. (2023). Gamified dances, digital and socio-emotional skills in collaborative virtual environments of university students

- surviving the Covid-19 virus. *Frontiers in Education*, 8(July), 1–14. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1179684>
- Huang, C., & Zeng, X. (2023). Social and emotional development of disadvantaged students and its relationship with academic performance: evidence from China. *Frontiers in Psychology*, 14(May), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1170656>
- Javier, F., Moreno, B., Rodríguez, A. J., & Herrera-López, H. M. (2022). Construcción y Validez del Cuestionario de Habilidades Socioemocionales para la Mediación Escolar en adolescentes escolarizados. In *Universidad de Almería and Ilustre Colegio Oficial de la Psicología de Andalucía Orienta* (Vol. 21, Issue 61).
- Jefferies, G., Fox, M., Dodds, L., & Davis, C. (2024). A theoretical framework for understanding the importance of implementing simulation in social work education. *Social Work Education*, 00(00), 1–14. <https://doi.org/10.1080/02615479.2024.2324906>
- Johnson, E. (2021). Contingency in Context: A Study of Exemplary Reading Teachers' Use of Planned Scaffolds in Secondary English Classes with Emergent Bilinguals. *Reading & Writing Quarterly*, 37(3), 260–278. <https://doi.org/10.1080/10573569.2020.1776654>
- Jones, C., Volet, S., Pino-Pasternak, D., & Heinimäki, O.-P. (2022). Interpersonal affect in groupwork: A comparative case study of two small groups with contrasting group dynamics outcomes. *Frontline Learning Research*, 10(1), 46–75. <https://doi.org/10.14786/flr.v10i1.851>
- Kamola, M., Granone, F., Grøsvik, K., & Reikerås, E. (2024). High-quality strategies for supporting children's problem-solving skills: a study on coding toy activities in Norwegian ECECs. *European Early Childhood Education Research Journal*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2024.2319783>
- Khaledi, A., Ghafouri, R., Anboohi, S. Z., Nasiri, M., & Ta'atizadeh, M. (2024). Comparison of gamification and role-playing education on nursing students' cardiopulmonary resuscitation self-efficacy. *BMC Medical Education*, 24(1), 231. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05230-7>
- Li, J., Zhang, X., Chang, S., Zhang, C., & Wang, W. (2024). How positive childhood experiences foster college students' adjustment: the role of sibling number and self-esteem. *Frontiers in Psychology*, 15(February), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1305609>
- Li, L. (2024). Supporting Young Children's Exploration of Mathematical Concepts: Co-teachers' Involvement in Joint Play. *British Journal of Educational Studies*, 00(00), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00071005.2024.2305885>
- Linderoth, C., Hultén, M., & Stenliden, L. (2024). Competing visions of artificial intelligence in education—A heuristic analysis on sociotechnical imaginaries and problematizations in policy guidelines. *Policy Futures in Education*, February. <https://doi.org/10.1177/14782103241228900>
- Lopez y Sandoval. (2018). Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa. *Malaysian Journal of Public Health Medicine*, 15(2), 17–23.

- <https://investigaliacr.com/investigacion/metodos-y-tecnicas-de-investigacion-cuantitativa/>
- Lozada, L. (2020). Diseño e implementacion de un programa de habilidades sociales para adolescentes [Universidad Autonoma de Bucaramanga-Colombia]. In *Journal of the European Academy of Dermatology and Venereology* (Vol. 34, Issue 8). <http://dx.doi.org/10.1016/j.jaad.2013.01.032>
- Magill, M. (2023). Practice Makes Perfect: MSW Students Reflect on Skill-Based Teaching Methods in Clinical Social Work Education. *Journal of Social Work Education*, 59(4), 991–1005. <https://doi.org/10.1080/10437797.2022.2103605>
- Marmolejo, H. (2022). Habilidades socioemocionales en el aprendizaje significativo. *Escuela de Posgrado, Maestría En Educación Con Mención En Psicología Educativa*, 1–5. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79121/Marmolejo_AHR-SD.pdf?sequence=1
- Martí, G. P., Caballero, F. S., & Sellabona, E. S. (2022). Academic achievement in middle childhood: relationships with Emotional Intelligence and Social Skills. *Revista de Educacion*, 2022(395), 277–303. <https://doi.org/https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2022-395-515>
- Martínez-Álvarez, I., Llamas-Salguero, F., & López-Fernández, V. (2020). Relación entre aspectos neuropsicológicos cognitivos y socioemocionales en alumnos de Educación Primaria. *Revista Fuentes*, 2(22), 1–14. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2020.v22.i2.08>
- Milton, B. (2023). Programa de juegos de roles en habilidades sociales para niños de una institución educativa [Umiversidad Privada Cesar Vallejo]. In *Escuela de Posgrado, Maestría en Educación con mención en Psicología Educativa* (Issue October 2013). <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3000/SilvaAcosta.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.comillas.edu/xmlui/handle/11531/1046>
- Morote, Á., & Hernández, M. (2024). Knowledge and perception of Spanish school children of climate change. *Children's Geographies*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/14733285.2024.2303581>
- Nadew, A. S., Ibrahim, F. A., & Hailu, A. H. (2024). History education in Ethiopian secondary schools (1943 – 1991): Why it could not yield the desired results ? A historical analysis. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2310962>
- Newell, S. J., Chur-Hansen, A., & Strelan, P. (2021). A construct validity analysis of the concept of psychological literacy. *Australian Journal of Psychology*, 73(4), 462–474. <https://doi.org/10.1080/00049530.2021.1922069>
- Noordzij, K., Koster, W. De, & Waal, J. Van Der. (2024). Explaining the educational gradient in trust in politicians : a video-vignette survey experiment. *West European Politics*, 47(4), 784–812. <https://doi.org/10.1080/01402382.2023.2250163>

- Nygaard, M. A., & Ormiston, H. E. (2022). An Exploratory Study Examining Student Social, Academic, and Emotional Behavior Across School Transitions. *School Psychology Review*, 0(0), 1–14. <https://doi.org/10.1080/2372966X.2022.2109061>
- Nygaard, M. A., Ormiston, H. E., Heck, O. C., Apgar, S., & Wood, M. (2023). Educator Perspectives on Mental Health Supports at the Primary Level. *Early Childhood Education Journal*, 51(5), 851–861. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01346-x>
- Ocal, E., Karademir, A., Saatcioglu, O., & Demirel, B. (2021). Preschool Teachers' Preparation Programs: The Use of Puppetry for Early Childhood Science Education. *International Journal of Educational Methodology*, 7(2), 305–318. <https://doi.org/10.12973/ijem.7.2.305>
- Orellana, P., Valenzuela Hasenohr, F., Villalón, M., & Rosati, M. (2022). Efectos del apoyo al ambiente familiar en el lenguaje y la alfabetización de niños de 4 a 6 años en contextos desfavorecidos. *Interdisciplinaria. Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 39(3), 107–122. <https://doi.org/10.16888/interd.2022.39.3.6>
- Páez, D. C., Flórez, J., Gómez, M. T., García, D., Arango-Paternina, C. M., & Duperly, J. (2024). Curricular and pedagogical approaches for physical activity prescription training: a mixed-methods study of the “Exercise is Medicine” workshops in Colombia. *BMC Medical Education*, 24(1), 79. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04999-3>
- Paige, Omima, Brodie, Reid, K., McMellon, C., & Powell, M. A. (2023). My corona: listening to children in corona times. *International Journal of Human Rights*, 27(9–10), 1345–1352. <https://doi.org/10.1080/13642987.2022.2061954>
- Pérez, J. D. C., Moreno-Rodríguez, R., & Custodio, N. F. (2023). Development of empathy and ethical values through role-playing games as innovation for education in values. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 2023(19), 109–122. <https://doi.org/10.46661/ijeri.7273>
- Perron, J. E., Uther, P., Coffey, M. J., Bartlett, A. W., Mckay, A., Garg, M., Lucas, S., Cichero, J., Dobrescu, I., Motta, A., Taylor, S., Edward, S., Ooi, C. Y., Elizabeth, J., Uther, P., Coffey, M. J., Bartlett, A. W., Mckay, A., Garg, M., ... Lovell-simons, A. (2024). Are serious games seriously good at preparing students for clinical practice ? : A randomized controlled trial Are serious games seriously good at preparing students for clinical practice ? : *Medical Teacher*, 0(0), 1–8. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2024.2323179>
- Rodríguez-Pérez, S., Sala-Roca, J., Doval, E., & Urrea-Monclús, A. (2021). Diseño y validación del Test Situacional Desarrollo de Competencias Socioemocionales de Jóvenes (DCSE-J). *RELIEVE - Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 27(2), 1–17. <https://doi.org/10.30827/relieve.v27i2.22431>
- Rodríguez, L. O., Alcaraz-Muñoz, V., García, L. C., & Roque, J. I. A. (2023). Playing equally: Gender role analysis of traditional games in early childhood education: A case study in a school in the Region of Murcia. *Revista Complutense de*

- Educacion*, 34(3), 653–665. <https://doi.org/10.5209/rced.79923>
- Said-Hung, E., Garzón-Clemente, R., & Marcano, B. (2021). Ibero-American higher education institutions facing COVID-19. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 31(1–4), 497–511. <https://doi.org/10.1080/10911359.2020.1842835>
- Sandholm, D., Simonsen, J., Ström, K., & Fagerlund, Å. (2023). Teachers' experiences with positive education. *Cambridge Journal of Education*, 53(2), 237–255. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2022.2093839>
- Schulz, S., Rigney, L. I., Zembylas, M., Hattam, R., & Memon, N. (2023). Affect and the force of counter stories: learning racial literacy through thinking and feeling. *Pedagogy, Culture and Society*, 00(00), 1–18. <https://doi.org/10.1080/14681366.2023.2173276>
- Sehrawy, K. (2023). Methods and lessons in theatrical practice as social work. *Social Work With Groups*, 00(00), 1–14. <https://doi.org/10.1080/01609513.2023.2286095>
- Soria-Aldavero, E., Martínez-Huertas, J. Á., Rodríguez-Navarro, H., & Montero García-Celay, I. (2023). Adaptación de una escala de Habilidades Socioemocionales para profesorado de Educación Infantil, Primaria y Secundaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 26(2), 87–101. <https://doi.org/10.6018/reifop.558931>
- Soto, C. J., Napolitano, C. M., Sewell, M. N., Yoon, H. J., & Roberts, B. W. (2024). Going Beyond Traits: Social, Emotional, and Behavioral Skills Matter for Adolescents' Success. *Social Psychological and Personality Science*, 15(1), 33–45. <https://doi.org/10.1177/19485506221127483>
- Stoeth, A. M., & Carter, K. (2023). Climate change summit: testing the impact of role playing games on crossing the knowledge to action gap. *Environmental Education Research*, 29(12), 1796–1813. <https://doi.org/10.1080/13504622.2022.2129043>
- Swanson, E., Kopotic, K., Zamarro, G., Mills, J. N., Greene, J. P., & W. Ritter, G. (2021). An Evaluation of the Educational Impact of College Campus Visits: A Randomized Experiment. *AERA Open*, 7(1), 233285842198970. <https://doi.org/10.1177/2332858421989707>
- Tan, C. Y., Pan, Q., Zhang, Y., Lan, M., & Law, N. (2022). Parental Home Monitoring and Support and Students' Online Learning and Socioemotional Well-Being During COVID-19 School Suspension in Hong Kong. *Frontiers in Psychology*, 13(June), 1–17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.916338>
- Tortosa Martínez, B. M., Pérez Fuentes, M. del C., & Molero Jurado, M. del M. (2023). Variables relacionadas con el compromiso académico y las habilidades socioemocionales en adolescentes: una revisión sistemática. *Revista Fuentes*, 25(2), 242–255. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2023.22047>
- Valderrama, J. (2019). Estimación de una tabla de vida para el Sistema Nacional de pensiones Peruano. *Pesquimat*, 21(2), 83. <https://doi.org/10.15381/pes.v21i2.15724>

- Villagómez, A., Bonilla, L., Bonilla, G., & Torre, T. (2023). El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía. *Polo Del Conocimiento*, 82(5), 1286–1307. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i5>
- Villena, A. (2020). Juegos de Roles y Desarrollo de Habilidades Sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la i.e. mercedes indacochea lozano, huacho - 2019 [Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion]. In *Facultad de Educacion*. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/4634>
- Vollmann, M., Scheepers, R. A., & Hilverda, F. (2024). Study delay during emergency remote teaching among students at Dutch universities : the role of students ' education satisfaction and academic wellbeing. *European Journal of Psychology of Education*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s10212-023-00779-1>
- Wanniachchi, P. M., & Sumanasena, S. P. (2024). A short report on a preliminary interventional study to evaluate play-mediated interaction skills in caregivers of children with autism spectrum disorder from Sri Lanka. *Autism*, 28(1), 155–161. <https://doi.org/10.1177/13623613231211370>
- Watts, R., & Pattnaik, J. (2023). Perspectives of Parents and Teachers on the Impact of the COVID-19 Pandemic on Children's Socio-Emotional Well-Being. *Early Childhood Education Journal*, 51(8), 1541–1552. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01405-3>
- Woods, P. J., & Jones, K. (2023). Players chatter and dice clatter: exploring sonic power relations in posthuman game-based learning ecologies. *Discourse*, 44(5), 754–767. <https://doi.org/10.1080/01596306.2022.2140124>
- Yolanda, M. E. E., & Lara, B. (2020). Habilidades Socioemocionales : Desde una Perspectiva Socioformativa. *Investigación En Habilidades Socioemocionales, Coaching y Talento (CIGETH-2020)*, 1–7. <https://cife.edu.mx/recursos%0AResumen>
- Zhang, S., Wong, G. K. W., & Chan, P. C. F. (2023). Playing coding games to learn computational thinking: What motivates students to use this tool at home? *Education and Information Technologies*, 28(1), 193–216. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11181-7>

ANEXOS

Anexo 1: Variables y operacionalización

Cuadro de operacionalización de la variable Juegos de roles

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles
Observación y Modelado	Imitación de Comportamientos Positivos	Del 1 al 5		
	Comprensión y Aplicación de Normas Sociales	Del 6 al 10	Ordinal	Bajo
la Autoeficacia.	Confianza en la Ejecución de Roles	Del 11 al 15		
	Iniciativa para Participar y Enfrentar Desafíos	Del 16 al 20	2: Proceso	Regular
			3: Logrado	27-37
Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos	Cambio en la Percepción de Consecuencias	Del 21 al 25		
	Modificación de Comportamientos Basada en Observaciones	Del 26 al 30		Bueno
				38-48

Fuente: Elaboración propia

Cuadro de operacionalización de la variable Habilidades socioemocionales

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel
Autoconocimiento Emocional	Reconocimiento de Emociones Propias	Del 1 al 5		Inadecuado
	Comprensión de la Influencia de las Emociones en el Comportamiento	Del 6 al 10	Ordinal 1: Inicio	16-26
Empatía	Reconocimiento y Comprensión de las Emociones de Otros	Del 11 al 15		Regular
	Respuesta Empática Adecuada	Del 16 al 20	2: Proceso 3: Logrado	27-37
habilidades sociales	Calidad de las Relaciones Interpersonales	Del 21 al 25		Adecuado
	Capacidad de Resolución de Conflictos	Del 26 al 30		38-48

Fuente: Elaboración propia

ANEXO N° 02: INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO ESCUELA DE POSTGRADO

Objetivo:

El presente cuestionario tiene el propósito de conocer la percepción de los estudiantes del Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024.

Instrucciones:

Estimado Señor (a) (ita), el presente cuestionario tiene el propósito de recopilar información sobre su percepción del Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024, mucho le agradeceré seleccionar la opción y marcar con una "X" dentro del recuadro, según su criterio, sus respuestas, serán de carácter ANÓNIMO y su procesamiento reservado, por lo que se solicita sinceridad al marcar todas las respuestas.

I.- Datos Informativos

Edad:	Ocupación:	
Sexo	Masculino ()	Femenino ()
Nivel de instrucción	Sin Educación () Primaria () Secundaria () Superior No Universitaria () Superior Universitaria () Post Grado (X)	
Fecha		

II. Escala de Valores

Muy de acuerdo
De acuerdo
Ni de acuerdo ni
en desacuerdo
Muy desacuerdo
Nunca

VARIABLE DE ESTUDIO: JUEGOS DE ROLES

Ítem	Preguntas	Inicio	Proceso	Logrado
		1	2	3
1	Después de participar en juegos de roles, me siento más inclinado(a) a replicar comportamientos positivos que observé en mis compañeros.			
2	Puedo identificar y adoptar comportamientos útiles o constructivos que observo durante los juegos de roles en situaciones de la vida real.			
3	En situaciones de juego de roles, presto especial atención a las acciones positivas de otros participantes y trato de imitarlas.			
4	Los juegos de roles me han ayudado a comprender mejor cómo aplicar comportamientos positivos en diferentes contextos sociales.			
5	Siento que mi capacidad para mostrar empatía y cooperación ha mejorado como resultado de imitar comportamientos positivos en juegos de roles.			
6	A través de los juegos de roles, he aprendido a identificar qué comportamientos son socialmente aceptables en diferentes situaciones.			
7	Participar en juegos de roles me ha ayudado a comprender mejor las expectativas sociales en diversos contextos (por ejemplo, en la escuela, en el trabajo, en situaciones familiares).			
8	Después de involucrarme en juegos de roles, me siento más seguro(a) aplicando las normas sociales aprendidas en mi vida diaria.			
9	Los juegos de roles me han permitido experimentar las consecuencias de seguir o no seguir las normas sociales, mejorando mi entendimiento de estas.			
10	Puedo adaptar mi comportamiento en nuevas situaciones sociales basándome en lo que he aprendido mediante los juegos de roles sobre las normas sociales.			
11	Me siento confiado(a) en mi habilidad para asumir diferentes roles durante los juegos de roles.			
12	Cuando participo en juegos de roles, creo que puedo desempeñar eficazmente el papel que se me asigna.			
13	Tengo confianza en mi capacidad para adaptarme a los diversos requerimientos de los roles que desempeño en juegos de roles.			
14	En juegos de roles, me siento seguro(a) expresando ideas y tomando decisiones que corresponden a mi rol.			
15	Después de participar en varias sesiones de juegos de roles, he aumentado mi confianza en la ejecución exitosa de diferentes roles.			

16	Me siento motivado(a) para tomar la iniciativa en situaciones de juegos de roles, incluso si son desafiantes o desconocidas para mí.			
17	Cuando enfrento desafíos en juegos de roles, confío en mi capacidad para encontrar soluciones creativas.			
18	En juegos de roles, me siento capaz de liderar o guiar a otros participantes a través de situaciones complicadas.			
19	Me siento seguro(a) al enfrentar situaciones imprevistas o problemas durante los juegos de roles, viéndolos como oportunidades para aprender.			
20	Tengo la confianza para expresar mis ideas y sugerencias en juegos de roles, incluso cuando podrían ser diferentes a las de los demás.			
21	Después de participar en juegos de roles, mi comprensión de las consecuencias positivas de ciertos comportamientos ha aumentado.			
22	Observar las consecuencias de las acciones de otros en juegos de roles me ha hecho reconsiderar las posibles repercusiones de mis propias acciones.			
23	Los juegos de roles han cambiado mi percepción sobre qué comportamientos son más efectivos para alcanzar resultados positivos.			
24	Ahora puedo identificar más claramente las posibles consecuencias negativas de ciertos comportamientos, gracias a mi experiencia en juegos de roles.			
25	Mi participación en juegos de roles ha mejorado mi capacidad para prever y evaluar las repercusiones a largo plazo de las decisiones y acciones.			
26	Después de observar el éxito de otros participantes en juegos de roles al usar ciertas estrategias de comunicación, he empezado a utilizar esas mismas estrategias en mis interacciones.			
27	Al ver las consecuencias negativas de ciertos comportamientos en juegos de roles, me he vuelto más cuidadoso(a) para evitar esos comportamientos en situaciones similares.			
28	He adoptado nuevos comportamientos después de notar cómo contribuyeron positivamente al desempeño de otros participantes en juegos de roles.			
29	La observación de las interacciones de otros en juegos de roles ha influido en mi forma de resolver conflictos en la vida real.			
30	Me siento más inclinado(a) a probar nuevos enfoques en situaciones sociales después de ver los resultados positivos de estos enfoques en los juegos de roles.			

VARIABLE DE ESTUDIO: HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

Ítem	Preguntas	Inicio	Proceso	Logrado
		1	2	3
1	Puedo identificar claramente mis emociones en el momento en que las experimento.			
2	Reconozco cómo mis emociones influyen en mi pensamiento y comportamiento.			
3	Soy capaz de nombrar mis emociones específicas (como alegría, tristeza, ira, miedo) cuando las siento.			
4	Entiendo las razones detrás de mis emociones y puedo explicar por qué me siento de cierta manera.			
5	Puedo distinguir entre emociones similares (como estar frustrado versus estar enojado) y entender sus matices en mí.			
6	Me resulta fácil expresar mis emociones a otros de manera que reflejen fielmente lo que estoy sintiendo por dentro.			
7	Cuando estoy triste, las personas a mi alrededor suelen darse cuenta fácilmente, incluso si no digo nada.			
8	Siento que mi expresión facial y mi lenguaje corporal siempre coinciden con mis emociones reales.			
9	En situaciones en las que me siento incómodo(a) emocionalmente, soy capaz de comunicar cómo me siento sin necesidad de ocultarlo.			
10	Las personas confían en lo que les digo sobre cómo me siento porque saben que mi expresión externa es un reflejo fiel de mis sentimientos internos.			
11	Entiendo cómo mis emociones pueden afectar mi rendimiento en tareas o actividades específicas.			
12	Soy consciente de que mis emociones pueden influir en la forma en que comunico mis ideas y pensamientos a los demás.			
13	Reconozco cuando mis emociones están impactando mi capacidad para tomar decisiones objetivas.			
14	Puedo identificar situaciones en las que mis emociones han llevado a comportamientos impulsivos o decisiones precipitadas.			
15	Puedo utilizar mis emociones para motivarme a mí mismo(a) cuando enfrento tareas difíciles o desafiantes.			
16	Cuando alguien me comparte sus problemas, puedo ofrecer respuestas que demuestren que realmente entiendo sus sentimientos.			
17	Me siento capaz de ponerme en el lugar de los demás y responder de manera que muestre mi comprensión de su situación emocional.			
18	Antes de responder a alguien que está pasando por un momento difícil, considero cuidadosamente mis palabras para asegurarme de que sean empáticas y de apoyo.			

19	Puedo ajustar mi respuesta emocional en función de la situación emocional de la persona con la que estoy interactuando, para proporcionar el apoyo adecuado.			
20	Cuando alguien expresa emociones, ya sean positivas o negativas, puedo responder de manera que valide esos sentimientos.			
21	Me siento satisfecho(a) con la calidad de mis relaciones interpersonales.			
22	Soy capaz de establecer relaciones profundas y significativas con los demás.			
23	Las personas a menudo buscan mi compañía y apoyo en situaciones difíciles.			
24	Me considero una persona que mantiene relaciones duraderas y estables con amigos y familiares.			
25	Puedo comunicarme de manera efectiva con los demás, lo que contribuye positivamente a mis relaciones interpersonales.			
26	Cuando surge un conflicto, puedo identificar y entender los puntos de vista de todas las partes involucradas.			
27	Soy capaz de comunicar mi perspectiva de manera clara sin escalar el conflicto.			
28	Puedo mantener la calma y buscar soluciones constructivas cuando me encuentro en situaciones conflictivas.			
29	Me siento cómodo(a) mediando en conflictos entre otros, ayudando a encontrar un terreno común.			
30	Después de resolver un conflicto, suelo reflexionar sobre el proceso para mejorar mi enfoque en futuras situaciones similares.			

ANEXO N° 03: EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “*Juegos de roles*”, La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Mg. Marjorie Catherine Nima Olaya
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia
Institución donde labora:	Docente de Investigación Instituto Pedagógico Nueva Esperanza de Villa el Salvador
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	_____

Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Retroalimentación formativa
Autor:	Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	20 min

Ámbito de aplicación:	Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024
Significación:	Cuestionario compuesto de 30 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable Juego de Roles

Soporte teórico:

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juego de Roles	Observación y Modelado	La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, (1974) postula que el aprendizaje ocurre en un contexto social y puede ser facilitado mediante la observación, la imitación y el modelado. Bandura, (2013) sostiene que los individuos no solo aprenden a través de sus propias experiencias, sino también observando las acciones de otros y las consecuencias que esas acciones tienen.
	Autoeficacia	
	Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos	

Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Juego de Roles elaborado por Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.

lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem tiene se encuentra relacionado moderada con la dimensión que se está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Observación y Modelado
- Objetivos de la Dimensión: *Determinar la medición de la dimensión Observación y Modelado través de los indicadores de:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Imitación de Comportamientos Positivos	1. Después de participar en juegos de roles, me siento más inclinado(a) a replicar comportamientos positivos que observé en mis compañeros.	4	4	4	
	2. Puedo identificar y adoptar comportamientos útiles o constructivos que observo durante los juegos de roles en situaciones de la vida real.	4	4	4	
	3. En situaciones de juego de roles, presto especial atención a las acciones positivas de otros participantes y trato de imitarlas.	4	4	4	
	4. Los juegos de roles me han ayudado a comprender mejor cómo aplicar comportamientos positivos en diferentes contextos sociales.	4	4	4	
	5. Siento que mi capacidad para mostrar empatía y cooperación ha mejorado como resultado de imitar comportamientos positivos en juegos de roles.	4	4	4	
Comprensión y Aplicación	6. A través de los juegos de roles, he aprendido a identificar qué comportamientos son socialmente aceptables en diferentes situaciones.	4	4	4	

de Normas Sociales	7. Participar en juegos de roles me ha ayudado a comprender mejor las expectativas sociales en diversos contextos (por ejemplo, en la escuela, en el trabajo, en situaciones familiares).	4	4	4	
	8. Después de involucrarme en juegos de roles, me siento más seguro(a) aplicando las normas sociales aprendidas en mi vida diaria.	4	4	4	
	9. Los juegos de roles me han permitido experimentar las consecuencias de seguir o no seguir las normas sociales, mejorando mi entendimiento de estas.	4	4	4	
	10. Puedo adaptar mi comportamiento en nuevas situaciones sociales basándome en lo que he aprendido mediante los juegos de roles sobre las normas sociales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: *Autoeficacia*
- Objetivos de la Dimensión: *Determinar la medición de la dimensión Autoeficacia través de los indicadores:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Confianza en la Ejecución de Roles	11. Me siento confiado(a) en mi habilidad para asumir diferentes roles durante los juegos de roles.	4	4	4	
	12. Cuando participo en juegos de roles, creo que puedo desempeñar eficazmente el papel que se me asigna.	4	4	4	
	13. Tengo confianza en mi capacidad para adaptarme a los diversos requerimientos de los roles que desempeño en juegos de roles.	4	4	4	
	14. En juegos de roles, me siento seguro(a) expresando ideas y tomando decisiones que corresponden a mi rol.	4	4	4	
	15. Después de participar en varias sesiones de juegos de roles, he aumentado mi confianza en la ejecución exitosa de diferentes roles.	4	4	4	
Iniciativa para Participar y Enfrentar Desafíos	16. Me siento motivado(a) para tomar la iniciativa en situaciones de juegos de roles, incluso si son desafiantes o desconocidas para mí.	4	4	4	
	17. Cuando enfrento desafíos en juegos de roles, confío en mi capacidad para encontrar soluciones creativas.	4	4	4	
	18. En juegos de roles, me siento capaz de liderar o guiar a otros participantes a través de situaciones complicadas.	4	4	4	
	19. Me siento seguro(a) al enfrentar situaciones imprevistas o problemas durante los juegos de roles, viéndolos como oportunidades para aprender.	4	4	4	
	20. Tengo la confianza para expresar mis ideas y sugerencias en juegos de roles, incluso cuando podrían ser diferentes a las de los demás.	4	4	4	

- Tercera dimensión: *Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos*

- Objetivos de la Dimensión: *Determinar la medición de la dimensión Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos através de sus indicadores como:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Integración de Experiencias Concretas en el Currículo	21. Después de participar en juegos de roles, mi comprensión de las consecuencias positivas de ciertos comportamientos ha aumentado.	4	4	4	
	22. Observar las consecuencias de las acciones de otros en juegos de roles me ha hecho reconsiderar las posibles repercusiones de mis propias acciones.	4	4	4	
	23. Los juegos de roles han cambiado mi percepción sobre qué comportamientos son más efectivos para alcanzar resultados positivos.	4	4	4	
	24. Ahora puedo identificar más claramente las posibles consecuencias negativas de ciertos comportamientos, gracias a mi experiencia en juegos de roles.	4	4	4	
	25. Mi participación en juegos de roles ha mejorado mi capacidad para prever y evaluar las repercusiones a largo plazo de las decisiones y acciones.	4	4	4	
Fomento de la Reflexión Crítica y la Conceptualización Abstracta	26. Después de observar el éxito de otros participantes en juegos de roles al usar ciertas estrategias de comunicación, he empezado a utilizar esas mismas estrategias en mis interacciones.	4	4	4	
	27. Al ver las consecuencias negativas de ciertos comportamientos en juegos de roles, me he vuelto más cuidadoso(a) para evitar esos comportamientos en situaciones similares.	4	4	4	
	28. He adoptado nuevos comportamientos después de notar cómo contribuyeron positivamente al desempeño de otros participantes en juegos de roles.	4	4	4	
	29. La observación de las interacciones de otros en juegos de roles ha influido en mi forma de resolver conflictos en la vida real.	4	4	4	
	30. Me siento más inclinado(a) a probar nuevos enfoques en situaciones sociales después de ver los resultados positivos de estos enfoques en los juegos de roles.	4	4	4	



Firma del evaluador
Mg. Marjorie Catherine Nima Olaya
N° DNI 40820856
<http://orcid.org/0000-0003-0251-9300>

Evaluación por juicio de expertos

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

Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Mg. Marjorie Catherine Nima Olaya
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia
Institución donde labora:	Docente de Investigación Instituto Pedagógico Nueva Esperanza de Villa el Salvador
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	_____

Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Inteligencia emocional
Autor:	Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	20 min
Ámbito de aplicación:	Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024

Significación:	Cuestionario compuesto de 30 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable Habilidades socioemocionales
----------------	---

Soporte teórico:

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Habilidades socioemocionales	Autoconocimiento Emocional	Daniel Goleman, (1999) popularizó el concepto de inteligencia emocional (IE) como la capacidad para reconocer, entender y manejar nuestras propias emociones, así como reconocer, entender y influir en las emociones de los demás. En el contexto educativo, especialmente en bachillerato, fomentar la inteligencia emocional puede ayudar a los estudiantes a manejar mejor el estrés y la presión académica, mejorar la comunicación con compañeros y profesores, y facilitar la resolución de conflictos
	Empatía	
	habilidades sociales	

Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Habilidades socioemocionales elaborado por Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: *Autoconocimiento Emocional*
- Objetivos de la Dimensión: *Determinar la medición de la dimensión Autoconocimiento Emocional a través de los indicadores de:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Reconocimiento de Emociones Propias	1. Puedo identificar claramente mis emociones en el momento en que las experimento.	4	4	4	
	2. Reconozco cómo mis emociones influyen en mi pensamiento y comportamiento.	4	4	4	
	3. Soy capaz de nombrar mis emociones específicas (como alegría, tristeza, ira, miedo) cuando las siento.	4	4	4	
	4. Entiendo las razones detrás de mis emociones y puedo explicar por qué me siento de cierta manera.	4	4	4	
	5. Puedo distinguir entre emociones similares (como estar frustrado versus estar enojado) y entender sus matices en mí.	4	4	4	
Comprensión de la Influencia de las Emociones en el Comportamiento	6. Me resulta fácil expresar mis emociones a otros de manera que reflejen fielmente lo que estoy sintiendo por dentro.	4	4	4	
	7. Cuando estoy triste, las personas a mi alrededor suelen darse cuenta fácilmente, incluso si no digo nada.	4	4	4	
	8. Siento que mi expresión facial y mi lenguaje corporal siempre coinciden con mis emociones reales.	4	4	4	
	9. En situaciones en las que me siento incómodo(a) emocionalmente, soy capaz de comunicar cómo me siento sin necesidad de ocultarlo.	4	4	4	
	10. Las personas confían en lo que les digo sobre cómo me siento porque saben que mi expresión externa es un reflejo fiel de mis sentimientos internos.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Empatía
- *Objetivos de la Dimensión: Determinar la medición de la dimensión Empatía a través de los indicadores:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reconocimiento y Comprensión de las Emociones de Otros	11. Entiendo cómo mis emociones pueden afectar mi rendimiento en tareas o actividades específicas.	4	4	4	
	12. Soy consciente de que mis emociones pueden influir en la forma en que comunico mis ideas y pensamientos a los demás.	4	4	4	
	13. Reconozco cuando mis emociones están impactando mi capacidad para tomar decisiones objetivas.	4	4	4	
	14. Puedo identificar situaciones en las que mis emociones han llevado a comportamientos impulsivos o decisiones precipitadas.	4	4	4	
	15. Puedo utilizar mis emociones para motivarme a mí mismo(a) cuando enfrente tareas difíciles o desafiantes.	4	4	4	
Respuesta Empática Adecuada	16. Cuando alguien me comparte sus problemas, puedo ofrecer respuestas que demuestren que realmente entiendo sus sentimientos.	4	4	4	
	17. Me siento capaz de ponerme en el lugar de los demás y responder de manera que muestre mi comprensión de su situación emocional.	4	4	4	
	18. Antes de responder a alguien que está pasando por un momento difícil, considero cuidadosamente mis palabras para asegurarme de que sean empáticas y de apoyo.	4	4	4	
	19. Puedo ajustar mi respuesta emocional en función de la situación emocional de la persona con la que estoy interactuando, para proporcionar el apoyo adecuado.	4	4	4	
	20. Cuando alguien expresa emociones, ya sean positivas o negativas, puedo responder de manera que valide esos sentimientos.	4	4	4	

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Calidad de las Relaciones Interpersonales	21. Después de participar en juegos de roles, mi comprensión de las consecuencias positivas de ciertos comportamientos ha aumentado.	4	4	4	
	22. Observar las consecuencias de las acciones de otros en juegos de roles me ha hecho reconsiderar las posibles repercusiones de mis propias acciones.	4	4	4	
	23. Los juegos de roles han cambiado mi percepción sobre qué comportamientos son más efectivos para alcanzar resultados positivos.	4	4	4	
	24. Ahora puedo identificar más claramente las posibles consecuencias negativas de ciertos comportamientos, gracias a mi experiencia en juegos de roles.	4	4	4	
	25. Mi participación en juegos de roles ha mejorado mi capacidad para prever y evaluar las repercusiones a largo plazo de las decisiones y acciones.	4	4	4	
Capacidad de Resolución de Conflictos	26. Después de observar el éxito de otros participantes en juegos de roles al usar ciertas estrategias de comunicación, he empezado a utilizar esas mismas estrategias en mis interacciones.	4	4	4	
	27. Al ver las consecuencias negativas de ciertos comportamientos en juegos de roles, me he vuelto más cuidadoso(a) para evitar esos comportamientos en situaciones similares.	4	4	4	
	28. He adoptado nuevos comportamientos después de notar cómo contribuyeron positivamente al desempeño de otros participantes en juegos de roles.	4	4	4	
	29. La observación de las interacciones de otros en juegos de roles ha influido en mi forma de resolver conflictos en la vida real.	4	4	4	
	30. Me siento más inclinado(a) a probar nuevos enfoques en situaciones sociales después de ver los resultados positivos de estos enfoques en los juegos de roles.	4	4	4	



Firma del evaluador
Mg. Marjorie Catherine Nima Olaya
N° DNI 40820856
<http://orcid.org/0000-0003-0251-9300>

Evaluación por juicio de expertos

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

Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Mg. Alania Vasquez, Miguel Angel
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia
Institución donde labora:	Docente de Investigación de la escuela superior pedagógica de Piura
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	_____

Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Retroalimentación formativa
Autor:	Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	20 min
Ámbito de aplicación:	Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024
Significación:	Cuestionario compuesto de 30 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable Juego de Roles

Soporte teórico:

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juego de Roles	Observación y Modelado	La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, (1974) postula que el aprendizaje ocurre en un contexto social y puede ser facilitado mediante la observación, la imitación y el modelado. Bandura, (2013) sostiene que los individuos no solo aprenden a través de sus propias experiencias, sino también observando las acciones de otros y las consecuencias que esas acciones tienen.
	Autoeficacia	
	Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos	

Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Juego de Roles elaborado por Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Observación y Modelado
- Objetivos de la Dimensión: *Determinar la medición de la dimensión Observación y Modelado través de los indicadores de:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Imitación de Comportamientos Positivos	1. Después de participar en juegos de roles, me siento más inclinado(a) a replicar comportamientos positivos que observé en mis compañeros.	4	4	4	
	2. Puedo identificar y adoptar comportamientos útiles o constructivos que observo durante los juegos de roles en situaciones de la vida real.	4	4	4	
	3. En situaciones de juego de roles, presto especial atención a las acciones positivas de otros participantes y trato de imitarlas.	4	4	4	
	4. Los juegos de roles me han ayudado a comprender mejor cómo aplicar comportamientos positivos en diferentes contextos sociales.	4	4	4	
	5. Siento que mi capacidad para mostrar empatía y cooperación ha mejorado como resultado de imitar comportamientos positivos en juegos de roles.	4	4	4	
Comprensión y Aplicación de Normas Sociales	6. A través de los juegos de roles, he aprendido a identificar qué comportamientos son socialmente aceptables en diferentes situaciones.	4	4	4	
	7. Participar en juegos de roles me ha ayudado a comprender mejor las expectativas sociales en diversos contextos (por ejemplo, en la escuela, en el trabajo, en situaciones familiares).	4	4	4	
	8. Después de involucrarme en juegos de roles, me siento más seguro(a) aplicando las normas sociales aprendidas en mi vida diaria.	4	4	4	
	9. Los juegos de roles me han permitido experimentar las consecuencias de seguir o no seguir las normas sociales, mejorando mi entendimiento de estas.	4	4	4	
	10. Puedo adaptar mi comportamiento en nuevas situaciones sociales basándome en lo que he aprendido mediante los juegos de roles sobre las normas sociales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: *Autoeficacia*
- Objetivos de la Dimensión: *Determinar la medición de la dimensión Autoeficacia través de los indicadores:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Confianza en la Ejecución de Roles	11. Me siento confiado(a) en mi habilidad para asumir diferentes roles durante los juegos de roles.	4	4	4	
	12. Cuando participo en juegos de roles, creo que puedo desempeñar eficazmente el papel que se me asigna.	4	4	4	
	13. Tengo confianza en mi capacidad para adaptarme a los diversos requerimientos de los roles que desempeño en juegos de roles.	4	4	4	
	14. En juegos de roles, me siento seguro(a) expresando ideas y tomando decisiones que corresponden a mi rol.	4	4	4	
	15. Después de participar en varias sesiones de juegos de roles, he aumentado mi confianza en la ejecución exitosa de diferentes roles.	4	4	4	
Iniciativa para Participar y Enfrentar Desafíos	16. Me siento motivado(a) para tomar la iniciativa en situaciones de juegos de roles, incluso si son desafiantes o desconocidas para mí.	4	4	4	
	17. Cuando enfrento desafíos en juegos de roles, confío en mi capacidad para encontrar soluciones creativas.	4	4	4	
	18. En juegos de roles, me siento capaz de liderar o guiar a otros participantes a través de situaciones complicadas.	4	4	4	
	19. Me siento seguro(a) al enfrentar situaciones imprevistas o problemas durante los juegos de roles, viéndolos como oportunidades para aprender.	4	4	4	
	20. Tengo la confianza para expresar mis ideas y sugerencias en juegos de roles, incluso cuando podrían ser diferentes a las de los demás.	4	4	4	

- Tercera dimensión: *Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos*
- Objetivos de la Dimensión: *Determinar la medición de la dimensión Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos através de sus indicadores como:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Integración de Experiencias Concretas en el Currículo	21. Después de participar en juegos de roles, mi comprensión de las consecuencias positivas de ciertos comportamientos ha aumentado.	4	4	4	
	22. Observar las consecuencias de las acciones de otros en juegos de roles me ha hecho reconsiderar las posibles	4	4	4	

	repercusiones de mis propias acciones.				
	23. Los juegos de roles han cambiado mi percepción sobre qué comportamientos son más efectivos para alcanzar resultados positivos.	4	4	4	
	24. Ahora puedo identificar más claramente las posibles consecuencias negativas de ciertos comportamientos, gracias a mi experiencia en juegos de roles.	4	4	4	
	25. Mi participación en juegos de roles ha mejorado mi capacidad para prever y evaluar las repercusiones a largo plazo de las decisiones y acciones.	4	4	4	
Fomento de la Reflexión Crítica y la Conceptualización Abstracta	26. Después de observar el éxito de otros participantes en juegos de roles al usar ciertas estrategias de comunicación, he empezado a utilizar esas mismas estrategias en mis interacciones.	4	4	4	
	27. Al ver las consecuencias negativas de ciertos comportamientos en juegos de roles, me he vuelto más cuidadoso(a) para evitar esos comportamientos en situaciones similares.	4	4	4	
	28. He adoptado nuevos comportamientos después de notar cómo contribuyeron positivamente al desempeño de otros participantes en juegos de roles.	4	4	4	
	29. La observación de las interacciones de otros en juegos de roles ha influido en mi forma de resolver conflictos en la vida real.	4	4	4	
	30. Me siento más inclinado(a) a probar nuevos enfoques en situaciones sociales después de ver los resultados positivos de estos enfoques en los juegos de roles.	4	4	4	



Firma del evaluador
Mg. Miguel Angel Alania Vasquez
N° DNI 10019650
<http://orcid.org.0000-0003-0368-6063>

Evaluación por juicio de expertos

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

Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Mg. Miguel Angel Alania Vasquez
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia
Institución donde labora:	Docente de Investigación Instituto Pedagógico Nueva Esperanza de Villa el Salvador
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	_____

Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Inteligencia emocional
Autor:	Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	20 min
Ámbito de aplicación:	Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024
Significación:	Cuestionario compuesto de 30 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable Habilidades socioemocionales

Soporte teórico:

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Habilidades socioemocionales	Autoconocimiento Emocional	Daniel Goleman, (1999) popularizó el concepto de inteligencia emocional (IE) como la capacidad para reconocer, entender y manejar nuestras propias emociones, así como reconocer, entender y influir en las emociones de los demás. En el contexto educativo, especialmente en bachillerato, fomentar la inteligencia emocional puede ayudar a los estudiantes a manejar mejor el estrés y la presión académica, mejorar la comunicación con compañeros y profesores, y facilitar la resolución de conflictos
	Empatía	
	habilidades sociales	

Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Habilidades socioemocionales elaborado por Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: *Autoconocimiento Emocional*
- Objetivos de la Dimensión: *Determinar la medición de la dimensión Autoconocimiento Emocional a través de los indicadores de:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Reconocimiento de Emociones Propias	1. Puedo identificar claramente mis emociones en el momento en que las experimento.	4	4	4	
	2. Reconozco cómo mis emociones influyen en mi pensamiento y comportamiento.	4	4	4	
	3. Soy capaz de nombrar mis emociones específicas (como alegría, tristeza, ira, miedo) cuando las siento.	4	4	4	
	4. Entiendo las razones detrás de mis emociones y puedo explicar por qué me siento de cierta manera.	4	4	4	
	5. Puedo distinguir entre emociones similares (como estar frustrado versus estar enojado) y entender sus matices en mí.	4	4	4	
Comprensión de la Influencia de las Emociones en el Comportamiento	6. Me resulta fácil expresar mis emociones a otros de manera que reflejen fielmente lo que estoy sintiendo por dentro.	4	4	4	
	7. Cuando estoy triste, las personas a mi alrededor suelen darse cuenta fácilmente, incluso si no digo nada.	4	4	4	
	8. Siento que mi expresión facial y mi lenguaje corporal siempre coinciden con mis emociones reales.	4	4	4	
	9. En situaciones en las que me siento incómodo(a) emocionalmente, soy capaz de comunicar cómo me siento sin necesidad de ocultarlo.	4	4	4	
	10. Las personas confían en lo que les digo sobre cómo me siento porque saben que mi expresión externa es un reflejo fiel de mis sentimientos internos.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Empatía
- *Objetivos de la Dimensión: Determinar la medición*

de la dimensión Empatía a través de los indicadores:

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reconocimiento y Comprensión de las Emociones de Otros	11. Entiendo cómo mis emociones pueden afectar mi rendimiento en tareas o actividades específicas.	4	4	4	
	12. Soy consciente de que mis emociones pueden influir en la forma en que comunico mis ideas y pensamientos a los demás.	4	4	4	
	13. Reconozco cuando mis emociones están impactando mi capacidad para tomar decisiones objetivas.	4	4	4	
	14. Puedo identificar situaciones en las que mis emociones han llevado a comportamientos impulsivos o decisiones precipitadas.	4	4	4	
	15. Puedo utilizar mis emociones para motivarme a mí mismo(a) cuando enfrente tareas difíciles o desafiantes.	4	4	4	
Respuesta Empática Adecuada	16. Cuando alguien me comparte sus problemas, puedo ofrecer respuestas que demuestren que realmente entiendo sus sentimientos.	4	4	4	
	17. Me siento capaz de ponerme en el lugar de los demás y responder de manera que muestre mi comprensión de su situación emocional.	4	4	4	
	18. Antes de responder a alguien que está pasando por un momento difícil, considero cuidadosamente mis palabras para asegurarme de que sean empáticas y de apoyo.	4	4	4	
	19. Puedo ajustar mi respuesta emocional en función de la situación emocional de la persona con la que estoy interactuando, para proporcionar el apoyo adecuado.	4	4	4	
	20. Cuando alguien expresa emociones, ya sean positivas o negativas, puedo responder de manera que valide esos sentimientos.	4	4	4	

- Tercera dimensión: *habilidades sociales*
- *Objetivos de la Dimensión: Determinar la medición de la dimensión habilidades sociales a través de sus indicadores como:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Calidad de las Relaciones Interpersonales	21. Después de participar en juegos de roles, mi comprensión de las consecuencias positivas de ciertos comportamientos ha aumentado.	4	4	4	
	22. Observar las consecuencias de las acciones de otros en juegos de roles me ha hecho reconsiderar las posibles repercusiones de mis	4	4	4	

	propias acciones.				
	23. Los juegos de roles han cambiado mi percepción sobre qué comportamientos son más efectivos para alcanzar resultados positivos.	4	4	4	
	24. Ahora puedo identificar más claramente las posibles consecuencias negativas de ciertos comportamientos, gracias a mi experiencia en juegos de roles.	4	4	4	
	25. Mi participación en juegos de roles ha mejorado mi capacidad para prever y evaluar las repercusiones a largo plazo de las decisiones y acciones.	4	4	4	
Capacidad de Resolución de Conflictos	26. Después de observar el éxito de otros participantes en juegos de roles al usar ciertas estrategias de comunicación, he empezado a utilizar esas mismas estrategias en mis interacciones.	4	4	4	
	27. Al ver las consecuencias negativas de ciertos comportamientos en juegos de roles, me he vuelto más cuidadoso(a) para evitar esos comportamientos en situaciones similares.	4	4	4	
	28. He adoptado nuevos comportamientos después de notar cómo contribuyeron positivamente al desempeño de otros participantes en juegos de roles.	4	4	4	
	29. La observación de las interacciones de otros en juegos de roles ha influido en mi forma de resolver conflictos en la vida real.	4	4	4	
	30. Me siento más inclinado(a) a probar nuevos enfoques en situaciones sociales después de ver los resultados positivos de estos enfoques en los juegos de roles.	4	4	4	

Firma del evaluador
Mg. Miguel Angel Alania Vasquez
N° DNI 10019650

<http://orcid.org.0000-0003-0368-6063>

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “*Retroalimentación formativa*”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Mg. Auroi Cenepo Gutiérrez
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia
Institución donde labora:	Docente de investigación de la Universidad Autónoma de Lima
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	_____

Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Retroalimentación formativa
Autor:	Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	20 min
Ámbito de aplicación:	Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024
Significación:	Cuestionario compuesto de 30 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable Juego de Roles

Soporte teórico:

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juego de Roles	Observación y Modelado	La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, (1974) postula que el aprendizaje ocurre en un contexto social y puede ser facilitado mediante la observación, la imitación y el modelado. Bandura, (2013) sostiene que los individuos no solo aprenden a través de sus propias experiencias, sino también observando las acciones de otros y las consecuencias que esas acciones tienen.
	Autoeficacia	
	Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos	

Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Juego de Roles elaborado por Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

importante, es decir debe ser incluido.	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Observación y Modelado
- Objetivos de la Dimensión: *Determinar la medición de la dimensión Observación y Modelado través de los indicadores de:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Imitación de Comportamientos Positivos	31. Después de participar en juegos de roles, me siento más inclinado(a) a replicar comportamientos positivos que observé en mis compañeros.	4	4	4	
	32. Puedo identificar y adoptar comportamientos útiles o constructivos que observo durante los juegos de roles en situaciones de la vida real.	4	4	4	
	33. En situaciones de juego de roles, presto especial atención a las acciones positivas de otros participantes y trato de imitarlas.	4	4	4	
	34. Los juegos de roles me han ayudado a comprender mejor cómo aplicar comportamientos positivos en diferentes contextos sociales.	4	4	4	
	35. Siento que mi capacidad para mostrar empatía y cooperación ha mejorado como resultado de imitar comportamientos positivos en juegos de roles.	4	4	4	
Comprensión y Aplicación de Normas Sociales	36. A través de los juegos de roles, he aprendido a identificar qué comportamientos son socialmente aceptables en diferentes situaciones.	4	4	4	
	37. Participar en juegos de roles me ha ayudado a comprender mejor las expectativas sociales en diversos contextos (por ejemplo, en la escuela, en el trabajo, en situaciones familiares).	4	4	4	
	38. Después de involucrarme en juegos de roles, me siento más seguro(a) aplicando las normas sociales aprendidas en mi vida diaria.	4	4	4	

	39. Los juegos de roles me han permitido experimentar las consecuencias de seguir o no seguir las normas sociales, mejorando mi entendimiento de estas.	4	4	4	
	40. Puedo adaptar mi comportamiento en nuevas situaciones sociales basándome en lo que he aprendido mediante los juegos de roles sobre las normas sociales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: *Autoeficacia*
- Objetivos de la Dimensión: *Determinar la medición de la dimensión Autoeficacia través de los indicadores:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Confianza en la Ejecución de Roles	41. Me siento confiado(a) en mi habilidad para asumir diferentes roles durante los juegos de roles.	4	4	4	
	42. Cuando participo en juegos de roles, creo que puedo desempeñar eficazmente el papel que se me asigna.	4	4	4	
	43. Tengo confianza en mi capacidad para adaptarme a los diversos requerimientos de los roles que desempeño en juegos de roles.	4	4	4	
	44. En juegos de roles, me siento seguro(a) expresando ideas y tomando decisiones que corresponden a mi rol.	4	4	4	
	45. Después de participar en varias sesiones de juegos de roles, he aumentado mi confianza en la ejecución exitosa de diferentes roles.	4	4	4	
Iniciativa para Participar y Enfrentar Desafíos	46. Me siento motivado(a) para tomar la iniciativa en situaciones de juegos de roles, incluso si son desafiantes o desconocidas para mí.	4	4	4	
	47. Cuando enfrento desafíos en juegos de roles, confío en mi capacidad para encontrar soluciones creativas.	4	4	4	
	48. En juegos de roles, me siento capaz de liderar o guiar a otros participantes a través de situaciones complicadas.	4	4	4	
	49. Me siento seguro(a) al enfrentar situaciones imprevistas o problemas durante los juegos de roles, viéndolos como oportunidades para aprender.	4	4	4	
	50. Tengo la confianza para expresar mis ideas y sugerencias en juegos de roles, incluso cuando podrían ser diferentes a las de los demás.	4	4	4	

- Tercera dimensión: *Reforzamiento Vicario y Consecuencias de los Comportamientos*
- Objetivos de la Dimensión: *Determinar la medición de la dimensión Reforzamiento Vicario y*

Consecuencias de los Comportamientos através de sus indicadores como:

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Integración de Experiencias Concretas en el Currículo	51. Después de participar en juegos de roles, mi comprensión de las consecuencias positivas de ciertos comportamientos ha aumentado.	4	4	4	
	52. Observar las consecuencias de las acciones de otros en juegos de roles me ha hecho reconsiderar las posibles repercusiones de mis propias acciones.	4	4	4	
	53. Los juegos de roles han cambiado mi percepción sobre qué comportamientos son más efectivos para alcanzar resultados positivos.	4	4	4	
	54. Ahora puedo identificar más claramente las posibles consecuencias negativas de ciertos comportamientos, gracias a mi experiencia en juegos de roles.	4	4	4	
	55. Mi participación en juegos de roles ha mejorado mi capacidad para prever y evaluar las repercusiones a largo plazo de las decisiones y acciones.	4	4	4	
Fomento de la Reflexión Crítica y la Conceptualización Abstracta	56. Después de observar el éxito de otros participantes en juegos de roles al usar ciertas estrategias de comunicación, he empezado a utilizar esas mismas estrategias en mis interacciones.	4	4	4	
	57. Al ver las consecuencias negativas de ciertos comportamientos en juegos de roles, me he vuelto más cuidadoso(a) para evitar esos comportamientos en situaciones similares.	4	4	4	
	58. He adoptado nuevos comportamientos después de notar cómo contribuyeron positivamente al desempeño de otros participantes en juegos de roles.	4	4	4	
	59. La observación de las interacciones de otros en juegos de roles ha influido en mi forma de resolver conflictos en la vida real.	4	4	4	
	60. Me siento más inclinado(a) a probar nuevos enfoques en situaciones sociales después de ver los resultados positivos de estos enfoques en los juegos de roles.	4	4	4	

Firma del evaluador
Mg. Auroni Cenepo Gutiérrez
N° DNI 40024745
<https://orcid.org/0000-0002-9718-2212>

Evaluación por juicio de expertos

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

Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Mg. Auroi Cenepo Gutiérrez
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Social Educativa () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docencia
Institución donde labora:	Docente de investigación de la Universidad Autónoma de Lima
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	_____

Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Inteligencia emocional
Autor:	Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	20 min
Ámbito de aplicación:	Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024
Significación:	Cuestionario compuesto de 30 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable Habilidades socioemocionales

Soporte teórico:

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Habilidades socioemocionales	Autoconocimiento Emocional	Daniel Goleman, (1999) popularizó el concepto de inteligencia emocional (IE) como la capacidad para reconocer, entender y manejar nuestras propias emociones, así como reconocer, entender y influir en las emociones de los demás. En el contexto educativo, especialmente en bachillerato, fomentar la inteligencia emocional puede ayudar a los estudiantes a manejar mejor el estrés y la presión académica, mejorar la comunicación con compañeros y profesores, y facilitar la resolución de conflictos
	Empatía	
	habilidades sociales	

Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Habilidades socioemocionales elaborado por Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: *Autoconocimiento Emocional*
- Objetivos de la Dimensión: *Determinar la medición de la dimensión Autoconocimiento Emocional a través de los indicadores de:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Reconocimiento de Emociones Propias	31. Puedo identificar claramente mis emociones en el momento en que las experimento.	4	4	4	
	32. Reconozco cómo mis emociones influyen en mi pensamiento y comportamiento.	4	4	4	
	33. Soy capaz de nombrar mis emociones específicas (como alegría, tristeza, ira, miedo) cuando las siento.	4	4	4	
	34. Entiendo las razones detrás de mis emociones y puedo explicar por qué me siento de cierta manera.	4	4	4	
	35. Puedo distinguir entre emociones similares (como estar frustrado versus estar enojado) y entender sus matices en mí.	4	4	4	
Comprensión de la Influencia de las Emociones en el Comportamiento	36. Me resulta fácil expresar mis emociones a otros de manera que reflejen fielmente lo que estoy sintiendo por dentro.	4	4	4	
	37. Cuando estoy triste, las personas a mi alrededor suelen darse cuenta fácilmente, incluso si no digo nada.	4	4	4	
	38. Siento que mi expresión facial y mi lenguaje corporal siempre coinciden con mis emociones reales.	4	4	4	
	39. En situaciones en las que me siento incómodo(a) emocionalmente, soy capaz de comunicar cómo me siento sin necesidad de ocultarlo.	4	4	4	
	40. Las personas confían en lo que les digo sobre cómo me siento porque saben que mi expresión	4	4	4	

	externa es un reflejo fiel de mis sentimientos internos.				
--	--	--	--	--	--

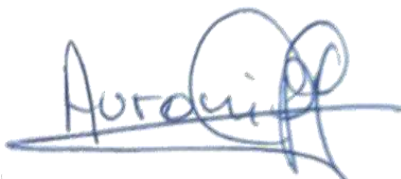
- Segunda dimensión: Empatía
- *Objetivos de la Dimensión: Determinar la medición de la dimensión Empatía a través de los indicadores:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Reconocimiento y Comprensión de las Emociones de Otros	41. Entiendo cómo mis emociones pueden afectar mi rendimiento en tareas o actividades específicas.	4	4	4	
	42. Soy consciente de que mis emociones pueden influir en la forma en que comunico mis ideas y pensamientos a los demás.	4	4	4	
	43. Reconozco cuando mis emociones están impactando mi capacidad para tomar decisiones objetivas.	4	4	4	
	44. Puedo identificar situaciones en las que mis emociones han llevado a comportamientos impulsivos o decisiones precipitadas.	4	4	4	
	45. Puedo utilizar mis emociones para motivarme a mí mismo(a) cuando enfrente tareas difíciles o desafiantes.	4	4	4	
Respuesta Empática Adecuada	46. Cuando alguien me comparte sus problemas, puedo ofrecer respuestas que demuestren que realmente entiendo sus sentimientos.	4	4	4	
	47. Me siento capaz de ponerme en el lugar de los demás y responder de manera que muestre mi comprensión de su situación emocional.	4	4	4	
	48. Antes de responder a alguien que está pasando por un momento difícil, considero cuidadosamente mis palabras para asegurarme de que sean empáticas y de apoyo.	4	4	4	
	49. Puedo ajustar mi respuesta emocional en función de la situación emocional de la persona con la que estoy interactuando, para proporcionar el apoyo adecuado.	4	4	4	
	50. Cuando alguien expresa emociones, ya sean positivas o negativas, puedo responder de manera que valide esos sentimientos.	4	4	4	

- Tercera dimensión: *habilidades sociales*
- *Objetivos de la Dimensión: Determinar la medición de la dimensión habilidades sociales a través de sus indicadores como:*

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
-------------	------	----------	------------	------------	-------------------------------

					acciones
Calidad de las Relaciones Interpersonales	51. Después de participar en juegos de roles, mi comprensión de las consecuencias positivas de ciertos comportamientos ha aumentado.	4	4	4	
	52. Observar las consecuencias de las acciones de otros en juegos de roles me ha hecho reconsiderar las posibles repercusiones de mis propias acciones.	4	4	4	
	53. Los juegos de roles han cambiado mi percepción sobre qué comportamientos son más efectivos para alcanzar resultados positivos.	4	4	4	
	54. Ahora puedo identificar más claramente las posibles consecuencias negativas de ciertos comportamientos, gracias a mi experiencia en juegos de roles.	4	4	4	
	55. Mi participación en juegos de roles ha mejorado mi capacidad para prever y evaluar las repercusiones a largo plazo de las decisiones y acciones.	4	4	4	
Capacidad de Resolución de Conflictos	56. Después de observar el éxito de otros participantes en juegos de roles al usar ciertas estrategias de comunicación, he empezado a utilizar esas mismas estrategias en mis interacciones.	4	4	4	
	57. Al ver las consecuencias negativas de ciertos comportamientos en juegos de roles, me he vuelto más cuidadoso(a) para evitar esos comportamientos en situaciones similares.	4	4	4	
	58. He adoptado nuevos comportamientos después de notar cómo contribuyeron positivamente al desempeño de otros participantes en juegos de roles.	4	4	4	
	59. La observación de las interacciones de otros en juegos de roles ha influido en mi forma de resolver conflictos en la vida real.	4	4	4	
	60. Me siento más inclinado(a) a probar nuevos enfoques en situaciones sociales después de ver los resultados positivos de estos enfoques en los juegos de roles.	4	4	4	



Firma del evaluador
Mg. Auroi Cenepo Gutiérrez
N° DNI 40024745
<https://orcid.org/0000-0002-9718-2212>

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

Recursos y presupuesto

A continuación, se detallan los recursos y presupuestos que van a permitir el desarrollo de las actividades en el proyecto, así como aquellas que servirán para la consolidación de la investigación, ver las tablas 2 y 3.

Tabla 3

Recursos y aporte no monetario

Rubros	Aporte no monetario
Recursos Humanos	Investigador: Moreno Torres Rodolfo Wilfrido Asesor: Dra. Juana Cruz Montero docente del curso Diseño y desarrollo del trabajo de investigación seis horas a la semana
Equipos y bienes duraderos	Laptop Impresora Teléfono celular Disco duro externo Sala de estudio
Materiales e insumos, asesorías	Cuaderno de apuntes Asesoría estadística en SPPS 29.1 Asesoría en búsqueda de información y motores de búsqueda Expertos validación de instrumentos de medición

Fuente: Guía de productos de Investigación UCV (2020).

Tabla 4

Recursos y presupuesto monetario

Rubro	Aporte monetario	Coste en soles
Recursos Humanos	Asesoría estadística	400.00
Equipos y bienes duraderos	Software SPPS 29.1	100.00
	Dos e- book de consulta	50.00
	Útiles de cómputo y escritorio	250.00
	Servicio de mantenimiento de equipo: laptop	50.00
Materiales e insumos, asesorías especializadas y servicios, gastos operativos	Servicio de Internet por 4 meses	600.00
	Servicio telefonía (llamadas telefónicas para coordinaciones)	240.00
	Movilidad	600.00
TOTAL		2290.00

Fuente: Guía de productos de Investigación UCV (2020).

Financiamiento

Recursos propios

Esta investigación es autofinanciada.

Cronograma de ejecución

Se presenta el cronograma que servirá para determinar los tiempos de ejecución de las actividades programadas en la investigación durante las 18 semanas del semestre de estudio, el cual, se muestra mediante un diagrama de Gantt.

Tabla 6

Cronograma de ejecución

N°	ACTIVIDADES	TIEMPO (Semanas)																			
		Noviembre 2023				Diciembre 2023				Enero 2024				Febrero 2024				Marzo 2024			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Identificación del problema	■																			
2	Trabajos previos	■	■																		
3	Construcción del marco referencial			■	■	■															
4	Marco metodológico						■														
5	Construcción de instrumento							■													
6	Técnica y análisis de datos								■												
7	Aspectos administrativos y referencias									■											
8	Recolección de información										■	■	■								
9	Tratamiento de la información recabada													■	■						
10	Discusión, conclusiones y recomendaciones														■	■					
11	Revisión y levantamiento de observaciones																	■			
12	Ajuste final del informe de tesis																			■	
13	Sustentación del informe de tesis																			■	

Fuente: Adaptación de Diagrama de Gantt



REPÚBLICA
DEL ECUADOR

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "GUAYAQUIL"

Dirección: Coop. Sergio Toral 1era Etapa Mz. 3307 Solar 1 **Ministerio de Educación**
Código postal: 090806 / Guayaquil-Ecuador
Teléfono: 0981407505 correo: johanna.cevallose@educacion.gob.ec



Guayaquil, 26 de Mayo del 2024

Sra.
Rectora de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.
MSc. Elena Johanna Cevallos.
Solicito: permiso para realizar trabajo de investigación.

Yo, Rodolfo Wilfrido Moreno Torres, con C.I.: 0916665227; con domicilio en la ciudad de Guayaquil-Ecuador Urb. Guayacanes Mz-215 V-13, docente de la Unidad Educativa que usted dirige, ante usted me dirijo con el debido respeto y expongo mi petición:

Que, siguiendo mis estudios de posgrado en Maestría de la Educación "Docencia Universitaria" de la Universidad Cesar Vallejo, pido a usted me brinde la oportunidad de realizar mi trabajo de investigación con los estudiantes de bachillerato lo cual lleva por título Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024.

Quedando muy agradecido, por la atención recibida.

Rodolfo Wilfrido Moreno Torres

MSc. Elena Johanna Cevallos
Rectora

Subsecretaría de Educación del Distrito de Guayaquil – Zona 8

Dirección: Av. Francisco de Orellana y Justino Cornejo - Guayaquil, Ecuador

Código postal: 090506

Teléfono: (04) 371-4460

www.educacion.gob.ec

**EL NUEVO
ECUADOR**



REPÚBLICA
DEL ECUADOR

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "GUAYAQUIL"

Dirección: Coop. Sergio Toral 1era Etapa Mz. 3307 Solar 1 **Ministerio de Educación**
Código postal: 090806 / Guayaquil-Ecuador
Teléfono: 0981407505 correo: johanna.cevallose@educacion.gob.ec



Guayaquil, 26 de Mayo del 2024

Sra.
Vicerrectora de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.
MSc. Irma Ballester Romero.
Solicito: permiso para realizar trabajo de investigación.

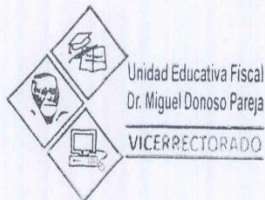
Yo, Rodolfo Wilfrido Moreno Torres, con C.I.: 0916665227; con domicilio en la ciudad de Guayaquil-Ecuador Urb. Guayacanes Mz-215 V-13, docente de la Unidad Educativa que usted dirige, ante usted me dirijo con el debido respeto y expongo mi petición:

Que, siguiendo mis estudios de posgrado en Maestría de la Educación "Docencia Universitaria" de la Universidad Cesar Vallejo, pido a usted me brinde la oportunidad de realizar mi trabajo de investigación con los estudiantes de bachillerato lo cual lleva por título Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024.

Quedando muy agradecido, por la atención recibida.

Rodolfo Wilfrido Moreno Torres

MSc. Irma Ballester Romero.
Vicerrectora



Subsecretaría de Educación del Distrito de Guayaquil – Zona 8

Dirección: Av. Francisco de Orellana y Justino Cornejo - Guayaquil, Ecuador
Código postal: 090506
Teléfono: (04) 371-4460

EL NUEVO
ECUADOR



Anexo 4

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Investigador (a) (es): Lic. Rodolfo Wilfrido Moreno Torres.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada, "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Cuyo objetivo es evaluar el impacto del "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Esta investigación es desarrollada por el estudiante de posgrado, de la carrera profesional de Educación de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad con el permiso de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cuál es el impacto del Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024?; Los problemas específicos fueron: a) ¿En qué medida el programa de juegos de roles para el desarrollo del Autoconocimiento Emocional en los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?; b) ¿Cuáles son los desafíos para medir y evaluar el impacto del programa de juegos de roles en el desarrollo de la Empatía de los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?; c) ¿Cómo influye la integración del programa de juegos de roles en las habilidades sociales de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?

Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".
Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la institución Educativa Fiscal, de Guayaquil 2024.
2. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

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





Participación voluntaria (principio de autonomía):

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

Riesgo (principio de No maleficencia):

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

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

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

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Lic. Moreno Torres Rodolfo Wilfrido. email: rmagromor7@hotmail.com

Consentimiento

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

Nombre y apellidos: Plaza Salazar Irlanda Sebastiana

C.I.: 0925796187

Fecha y hora: 14:00 p.m. 06/05/2024





Anexo 4

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Investigador (a) (es): Lic. Rodolfo Wilfrido Moreno Torres.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada, "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Cuyo objetivo es evaluar el impacto del "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Esta investigación es desarrollada por el estudiante de posgrado, de la carrera profesional de Educación de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cuál es el impacto del Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024?; Los problemas específicos fueron: a) ¿En qué medida el programa de juegos de roles para el desarrollo del Autoconocimiento Emocional en los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?; b) ¿Cuáles son los desafíos para medir y evaluar el impacto del programa de juegos de roles en el desarrollo de la Empatía de los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?; c) ¿Cómo influye la integración del programa de juegos de roles en las habilidades sociales de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?

Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".
Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la institución Educativa Fiscal, de Guayaquil 2024.
2. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

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



Participación voluntaria (principio de autonomía):

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

Riesgo (principio de No maleficencia):

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

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

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

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Lic. Moreno Torres Rodolfo Wilfrido. email: rmagromor7@hotmail.com


Consentimiento

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

Nombre y apellidos: Lirio Saltos Nancy Dolores

C.I.: 0801805557

Fecha y hora: 14:00 p.m. 06/05/2024


Nancy Lirio



Anexo 4

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Investigador (a) (es): Lic. Rodolfo Wilfrido Moreno Torres.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada, "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Cuyo objetivo es evaluar el impacto del "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Esta investigación es desarrollada por el estudiante de posgrado, de la carrera profesional de Educación de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.



Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cuál es el impacto del Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024?; Los problemas específicos fueron: a) ¿En qué medida el programa de juegos de roles para el desarrollo del Autoconocimiento Emocional en los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?; b) ¿Cuáles son los desafíos para medir y evaluar el impacto del programa de juegos de roles en el desarrollo de la Empatía de los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?; c) ¿Cómo influye la integración del programa de juegos de roles en las habilidades sociales de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?

Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".
Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la institución Educativa Fiscal, de Guayaquil 2024.
2. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

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



Participación voluntaria (principio de autonomía):

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

Riesgo (principio de No maleficencia):

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

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

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

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Lic. Moreno Torres Rodolfo Wilfrido. email: rmagomor7@hotmail.com

Consentimiento

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

Nombre y apellidos: Cedeño Pinargote Sandra Marlene

C.I.: 1313535468

Fecha y hora: 14:00 p.m. 06/05/2024

Sandra Cedeño





Anexo 4

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Investigador (a) (es): Lic. Rodolfo Wilfrido Moreno Torres.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada, "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Cuyo objetivo es evaluar el impacto del "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Esta investigación es desarrollada por el estudiante de posgrado, de la carrera profesional de Educación de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cuál es el impacto del Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024?; Los problemas específicos fueron: a) ¿En qué medida el programa de juegos de roles para el desarrollo del Autoconocimiento Emocional en los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?; b) ¿Cuáles son los desafíos para medir y evaluar el impacto del programa de juegos de roles en el desarrollo de la Empatía de los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?; c) ¿Cómo influye la integración del programa de juegos de roles en las habilidades sociales de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?

Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".
Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la institución Educativa Fiscal, de Guayaquil 2024.
2. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

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



Participación voluntaria (principio de autonomía):

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

Riesgo (principio de No maleficencia):

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

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

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

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Lic. Moreno Torres Rodolfo Wilfrido. email: rmagromor7@hotmail.com

Consentimiento

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

Nombre y apellidos: Olea Chancay Rosa Elizabeth

C.I.: 0924041049

Fecha y hora: 14:00 p.m. 06/05/2024

Rosa E. Olea Ch.





Anexo 4

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Investigador (a) (es): Lic. Rodolfo Wilfrido Moreno Torres.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada, "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Cuyo objetivo es evaluar el impacto del "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".

Esta investigación es desarrollada por el estudiante de posgrado, de la carrera profesional de Educación de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Unidad Educativa Fiscal Guayaquil.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cuál es el impacto del Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024?; Los problemas específicos fueron: a) ¿En qué medida el programa de juegos de roles para el desarrollo del Autoconocimiento Emocional en los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?; b) ¿Cuáles son los desafíos para medir y evaluar el impacto del programa de juegos de roles en el desarrollo de la Empatía de los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?; c) ¿Cómo influye la integración del programa de juegos de roles en las habilidades sociales de una Unidad Educativa Fiscal en Guayaquil-2024?

Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación "Programa de juegos de roles para fortalecer habilidades socioemocionales, en estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa Fiscal, Guayaquil 2024".
Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la institución Educativa Fiscal, de Guayaquil 2024.
2. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

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





Participación voluntaria (principio de autonomía):

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

Riesgo (principio de No maleficencia):

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

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

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

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Lic. Moreno Torres Rodolfo Wilfrido. email: rmagromor7@hotmail.com

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor Hijo(a) participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Campoverde Vera Silvia Carolina

C.I.: 0940422199

Fecha y hora: 14:00 p.m. 06/05/2024

Silvia Campoverde





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

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

**Programa juegos de roles para fortalecer habilidades
socioemocionales en estudiantes de bachillerato de una Unidad
Educativa Fiscal, Guayaquil 2024**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

AUTOR:

Moreno Torres, Rodolfo Wilfrido (orcid.org/0000-0002-08913-6865)

ASESORES:

Dra. Cruz Montero, Juana María (orcid.org/0000-0002-7772-8681)

Dra. Abad Bautista, Leonor (orcid.org/0000-0002-1908-9338)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA – PERÚ

2024

TAET

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
5	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
6	www.sinergiaacademica.com Fuente de Internet	1%
7	Submitted to National University College - Online Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%