



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Programa De Juegos De Roles Para Desarrollar La Inteligencia Interpersonal  
En Los Niños (As) De Cinco Años De Una Institución Educativa Pública,  
Trujillo,2017.**

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

**AUTOR(A)**

**VALENCIA DELGADO LIZANIA ELIZABETH**

**ASESOR:**

**Dr. JORGE OCTAVIO SÀENZ PIEDRA**

**LÌNEA DE INVESTIGACIÒN**

**DIDÀCTICA Y EVALUACIÒN DEL APRENDIZAJE**

**TRUJILLO-PERÚ**

**2017**

**PÁGINA DEL JURADO**

---

**Dr. JORGE SÁENZ PIEDRA**

**PRESIDENTE**

---

**Mg. ALFARO CÀSEDA MARA**

**SECRETARIO (A)**

---

**Mg. PUELLES PUELLES ROSA**

**VOCAL**

## DEDICATORIA

A DIOS por encaminarme y permitirme realizar uno de mis propósitos en mi vida que es ser maestra, gracias a él, he logrado concluir mi carrera, que en todo momento estuvo conmigo y quien guio mi vida.

A mi madre, Carmen quien con su formación y amor me enseñó a luchar siempre por mis sueños, quien es mi ejemplo de lucha a seguir adelante a pesar de los problemas que trae la vida, me enseñó también a que nunca debo rendirme y hacer lo que amo en la vida que es ser MAESTRA.

A mis queridas hermanas Yeimi y Kamila y mi sobrino Mateo quien también son el motor y motivo para seguir adelante, en especial a una persona que está en mi corazón, que con su apoyo me impulso, salir adelante y a luchar por lo que quiero en mi vida.

**La autora**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por darme fuerzas para continuar y cumplir con mis metas, por guiarme y darme sabiduría en las situaciones difíciles y vencer todos los obstáculos que se me presentan.

A mi madre que sin lugar a duda siempre me brindo su cariño, comprensión y amor.

Al Dr. Jorge Octavio Sáenz Piedra por la dedicación, tiempo y conocimiento, así como también haberme tenido toda la paciencia del mundo por orientarme durante todo el avance de mi tesis.

**La Autora**

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

YO, LIZANIA VALENCIA DELGADO, estudiante de la Facultad de Educación e Idiomas de la Escuela profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI N°47614676, con la tesis titulada: “PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS (AS) DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, TRUJILLO, 2017”.

Declaro bajo juramentó que:

La tesis es mi autoría

He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.

La tesis no ha sido auto plagiada, es decir no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico o título profesional.

Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio ,información sin citar a autores ) auto plagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado ), piratería (uso ilegal de información ajena ) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros ), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven ,sometiéndome a la normativa vigente de la Universidad César Vallejo Trujillo ,octubre del 2017 .

Lugar y fecha. Trujillo 29 de noviembre del 2017.

Nombres y Apellidos: LIZANIA VALENCIA DELGADO

DNI: N° 47614676

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del jurado, presento antes ustedes la tesis titulada “PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS (AS) DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, TRUJILLO, 2017.

Con la finalidad de establecer que el programa de juego de roles desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños (as) de cinco años de edad de la Institución Educativa Pública N° 209, TRUJILLO -2017, En cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Esperando poder cumplir con los requisitos de aprobación

La autora

## INDICE

PÀGINA DEL JURADO .....	ii	
DEDICATORIA.....	iii	
AGRADECIMIENTO.....	iv	
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	v	
PRESENTACIÒN .....	vi	
RESUMEN .....	ix	
ABSTRACT .....	x	
CAPITULO I		
I.INTRODUCCIÒN .....	12	
1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA .....	12	
1.2. Trabajos previos.....	14	
1.3. Teorías relacionadas al tema: .....	17	
1.4. Formulación del problema.....	26	
1.5. Justificaciòn.....	26	
1.6. Hipótesis de investigación:.....	27	
CAPITULO II		
II. METODO .....	28	
2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÒN: Cuasi – Experimental .....	29	
2.2. OPERALIZACIÒN DE VARIABLES .....	31	
2.3. POBLACIÒN Y MUESTRA .....	32	
2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÒN .....	33	
2.5. ASPECTOS TÉCNICOS .....	34	
2.6. ASPECTOS ÈTICOS .....	34	
CAPITULO III .....		35
III. RESULTADOS:.....	36	
IV. DISCUSIÒN.....	46	
V. CONCLUSIONES.....	48	
VI. RECOMENDACIONES.....	49	
VII. REFERENCIAS: .....	50	

ANEXOS

ANEXO1 TABLAS DEL PRE TEST Y POST TEST

ANEXO 2 PROGRAMA EXPERIMENTAL

ANEXO3 TEST

ANEXO4 MATRIZ DE VALIDACIÓN

ANEXO 5 CONSTANCIA DE APLICACIÓN

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación consistió en Establecer que el programa de juego de roles desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°209 Santa Ana, Trujillo-2017; la población fue de 114 estudiantes, la muestra estuvo conformada por dos aulas, el aula rosada (grupo experimental) de 29 niños y niñas y el aula celeste (grupo control) de 26 niños y niñas. Se aplicó un test de inteligencia interpersonal que tuvo una confiabilidad de 0,885 cuyo nivel es bueno y el mismo que fue validado por tres expertos especialistas en educación inicial. El grupo experimental en el pre test el 63% se ubicó en el nivel bajo, en el pos test el 89% logro el nivel alto, como consecuencia de la eficacia del programa de juego de roles. El grupo control tanto en el pre como en el pos test se ubicó en el nivel bajo con el 64% y el 69%. Para la comprobación de la hipótesis se aplicó la Prueba T al pre y post-test del grupo experimental para la comprobación de la hipótesis obtuvo como resultado un nivel de significancia de 0,000 que es menor a la significancia estandarizada de 0,05, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, esto es, la aplicación del programa de juego de roles desarrolló significativamente la inteligencia interpersonal en los niños y niñas de cinco años.

**Palabras claves:** Juego de Roles, relaciones interpersonales, empatía, asertividad, respeto

## ABSTRACT

The present research work consisted in establishing that the role play program develops interpersonal intelligence in five-year-old children from the Educational Institution N°. 209 Santa Ana, Trujillo-2017; the population was 114 students, it consisted of two classrooms, the pink classroom (experimental group) of 29 boys and girls and the sky blue classroom (control group) of 26 boys and girls. An interpersonal intelligence test was applied that had a reliability of 0,885 whose level is good and the same one that was validated by three experts in early childhood education. The experimental group in the pre-test 63% was located in the low level, in the post-test 89% achieved the high level as a result of the efficacy of the role play program. The control group and the pre and post-test was located at the low level with 64% and 69%. The control group in both the pre and post-test had low levels of 64% and 69%. To test the hypothesis, the Student's T test was applied to the pre and post-test of the experimental group for the verification of the hypothesis obtained as a result of a level of significance of 0.000. Which is less than the standardized significance of 0.05, therefore the null hypothesis is rejected which means that the application of the role-play program significantly developed the interpersonal intelligence in the five year old children.

Keywords: Role play, interpersonal relationships, empathy, assertiveness, respect

# CAPITULO I

## I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA

En Chile, (2005) se notó evidencias prácticas sugiriendo que las conexiones existentes tanto como en habilidades cognitivas y el juego imaginario por lo cual la tendencia en la mayoría de instituciones educativas para el nivel de pre escolar es destacar las letras, los números, los colores entre otras habilidades académicas para ello el siguiente estudio realizado por la universidad de Miami, a los niños no tienen la misma oportunidad de realizar estos tipos de juegos en cuanto a las capacidades relacionadas a la meta cognición y solución de problemas en cuanto a la cognición social, como también en las áreas académicas viéndose disminuidas a largo plazo.

En Madrid, Hanscom A. (2016) nos menciona que Hace algunos años, entrevistado a un docente del nivel preescolar preguntándole acerca del rendimiento de la niña lo cual la respuesta fue que está rindiendo bien, pero teniendo dificultades en cuanto a las habilidades sociales básicas lo cual es compartir y esperar turno uno de los otros problemas que carece es la ansiedad y el desarrollo de problemas sensoriales “dificultándose el poder jugar por sí misma”.

En EE. UU, Amatruda M. (2006) nos da a conocer acerca de los resultados obtenidos estadísticamente de más de cien estudios comparando a estudiantes que han podido recibir aprendizaje social y emocional con otros que no recibieron. Los siguientes datos nos confirman la mejora en el comportamiento de los estudiantes que si recibieron dentro y fuera del aula. No solo controlaron habilidades como tranquilizarse y tener un mejor desenvolvimiento, teniendo un aprendizaje con mayor eficacia obteniendo calificaciones de 14 puntos porcentuales mucho más alto que los estudiantes que no recibieron programas de aprendizaje emocional y social.

En Lima Agencia Andina (2013) nos dice que un estudiante de educación inicial fue sometido a exigencias escolares sumergiéndole en un aprendizaje y dejando de lado el juego lo cual permite al niño poder desarrollar sus capacidades plenamente. Lo cual le impedirá enfrentarse a las dificultades de la vida. según así advirtió el Ministerio de Educación.

Educacionenred.pe (2013) señala que un niño que es sometido a exigencias puede padecer de un cuadro de estrés infantil manifestándose en problemas al dormir, comer y ansiedad de comerse las uñas. se ha comprobado que un niño que juega va a desarrollar mejores habilidades teniendo una forma mas sencilla de aprender mediante el juego Permitiendo que el juego haya sido reconocido como derecho primordial de los niños.

En Huancayo La psicóloga Egovil S. (2013) manifestó que la dificultad en el desarrollo del lenguaje o dislalia encabeza la problemática principal siendo los padres los responsables al no hablarles correctamente.

En tanto, manifestó que la dislexia o dificultad en la lectura es otro tipo de problema el cual imposibilita la correcta comprensión ya que al leer algunas palabras y no entender nada o entender otro tipo de cosas.

Ante esto la especialista recomienda que los padres presten mayor atención a sus hijos, es decir estar pendientes y jugar con ellos ya que el juego estimula y facilita el aprendizaje.

Según el ministerio de educación (2009) nos dice que el jugar es una función esencial en los primeros seis años de vida permitiendo desarrollar millones de conexiones en el cerebro y neurona del niño logrando tener un mejor aprendizaje. Estos primeros años y una de las formas más sencillas de poder lograr estas conexiones se dan mediante el juego permitiendo aprender de una forma más rápida y sencilla. Si un niño no experimenta el juego sus posibilidades se debilitan permitiendo que su personalidad se

debilite. Durante los últimos años la metodología y sobre todo agregando la hora del juego libre en toda actividad pedagógica permitiendo ser una dinámica espontánea y natural donde el niño es capaz de desarrollar su creación e imaginación permitiendo la duración de 60 min, lo primordial es que se desarrolle en ambientes libres donde el niño pueda desarrollar todo su talento al jugar y crear su propio juego en compañía de sus amigos y de su entorno.

En la institución educativa pública N°209 “SANTA ANA” se puede observar que no se aplican sesiones de aprendizajes didácticos a través del juego, las maestras dictan su clase teóricamente, no teniendo en cuenta que esto dificulta el desarrollo del niño preescolar, como a socializarse, la falta de comunicación, a expresar sus ideas y experiencias ,originando un problema en el desarrollo intelectual para la conversación, dialogo y narración con sus compañeros, la poca oportunidad que se les da entre compañeros ya que la mayoría de niños no son estimulado mediante el juego de roles.

## **1.2. Trabajos previos**

Urizar, C. (2010) en su tesis nos habla acerca de la influencia del juego cooperativo y las capacidades sociales en niños de preescolar del jardín infantil y sala cuna The Garden College en el país de Chile en el año 2010 permitiendo llegar a las siguientes conclusiones : mediante el desarrollo del presente trabajo nos permitió conocer más sobre el tema acerca del juego cooperativo ,permitiendo predominar siendo un tema de suma consideración para la educación pre escolar el juego permite desenvolver diversos aspectos para los niños mediante la socialización en forma sencilla pudiendo estudiar el juego cooperativo y adquiriendo suma consideración en la vida de los niños demostrando de forma precisa se estudió acerca del juego cooperativo y el aprendizaje argumentando que los niños aprenden de forma divertida mediante el juego haciéndolos mucho más fácil y sencillo su aprendizaje permitiéndoles llegar a ellos mediante el juego.

Montilla, G. (2009); en el presente estudio acerca de “los juegos cooperativos son habilidades que ayudan a desarrollar las relaciones interpersonales niños de pre escolar de Cocori, Valencia España,209 .logrando concluir y analizando los datos de estudios se pudo obtener los siguientes resultados que los niños de etapa pre escolar del jardín Cocori ,estando presente los causas de riesgo favoreciendo los dilemas acerca de las relaciones interpersonales la ausencia y carencia de valores respeto ,tolerancia y cooperación ,siendo esencial y permitiendo vivir en armonía esta acción fue dirigida a 54 niños ,empleando como habilidad didáctica el juego cooperativo .Por otro lado y siguiendo con la preparación permitió demostrar que la ejecución era viable .

Camacho L. (2012) con su tesis de tipo experimental denominado “JUEGO COOPERATIVO “es impulsador de experiencias sociales en niños(as) de cinco años de edad en la Institución Educativa Privada de la ciudad de Lima cuyo objetivo es comprender las aptitudes sociales inevitables en cuanto al juego cooperativo .Su población y muestra estuvo conformada por 15 niñas. Como pre y post test utilizando como una fuente de recaudación de datos mediante una lista de cotejos .En la presente indagación permitió llegar a obtener las conclusiones la primera de ellas refiere el juego cooperativo es una actividad en la cual se ofrece espacios a las estudiantes para que ellas pongan en práctica su repertorio de habilidades sociales así como también habilidades de organización y su capacidad de mejora de los niveles de comunicación entre sus padres y los juegos cooperativos se promueven en el aula aportando una alternativa destinada al perfeccionamiento en destrezas sociales entre el grupo estudiantes. Llega a la conclusión que en este estudio se logró promover un clima adecuado para el aula. El presente diseño de investigación es descriptivo simple lo cual permite que el investigador indague y recoja información contemporánea .la técnica empleada para dicho desarrollo de investigación se dio mediante el cuestionario, la población estuvo integrada por 502 estudiantes de la edad de cinco años del nivel pre escolar.

Moreno, M. y Águila, M (2012) describen que las “inteligencias múltiples percibidas por el personal docente hacia los alumnos de cinco años en la Región Callao su modelo de estudio fue descriptivo lo cual conducido hacia el aprendizaje y basada en la realidad y manifestándose en situaciones de espacio temporal

Dadic.M. (2013) con su tesis titulada “niveles de socialización en niñas(os) de cinco años de las Instituciones educativas de inicial del Distrito de Julcán” del departamento de La Libertad tuvo como objetivo en los niveles de socialización entre las niñas y niños de cinco años de las instituciones de educación inicial 2022 – Los Olivos y 266 Niño Jesús del Distrito de Julcán, año 2013. La muestra estuvo compuesta por 69 niños y niñas de las instituciones de educación inicial 2022 – Los Olivos y 266 Niño Jesús del Distrito de Julcán, año 2013. El instrumento empleado fue la Guía de Observación elaborado por el mismo autor. El presente de investigación llegó a las siguientes conclusiones: las niñas tienen mejor nivel de socialización que los niños de cinco años de las instituciones de educación inicial 2022 – Los Olivos y 266 Niño Jesús del Distrito de Julcán, año 2013. El nivel promedio de socialización que presenta los niños y las niñas de cinco años es regular en la dimensión de autoestima e identificación, es bueno y en la dimensión de comportamiento y juego es regular.

Vidal, F. (2012) en su trabajo de investigación titulada “Relación entre los estilos de crianza y la socialización en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa 1564 Radiantes Capullitos – Trujillo 2012” cuyo objetivo fue determinar la relación entre los estilos de crianza y la socialización en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa 1564 Radiantes Capullitos – Trujillo 2012. La muestra estuvo conformada por 20 niños de educación inicial. El instrumento empleado fue un cuestionario de Habilidades Sociales creado por el mismo autor. Se concluye que el 68 % de los niños y niñas surge una crianza de nivel medio. El 65 % de los niños y niñas presentan un nivel de socialización medio. Se concluye que la variable

de relaciones sociales presenta una correlación Pearson de 0,615 con una probabilidad de 0,005 siendo está altamente significativa.

Ortecho ,R,& Quijano, (2011) en el presente trabajo de indagación acerca de los juegos cooperativos logrando mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N.2007 “ Alfredo Pinillos Goicochea “ en la ciudad de Trujillo durante el año 2011 logrando concluir acerca de los programas de juego cooperativo logrando mejorar de forma satisfactoria el desarrollo social en niños de cuatro años en dicha Institución Educativa ,en la ciudad de Trujillo obteniendo un nivel de significancia de 5.18 puntos según la prueba T de student. Los datos obtenidos en el pre-test de los niños en ambos grupos como experimental y control los datos recogidos son similares en puntuación Los niños(as) del grupo experimental aumentaron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 puntos entre pre-test y post-tes.

Delgado. E, Salazar. A (2010) en la siguiente tesis nos habla acerca de la influencia de dramatización en cuentos mediante el juegos de roles y su aprendizaje en la lecto escritura en niños de 1º grado en el nivel primario en la Institución Educativa “Santa María “en la Esperanza con este presente trabajo de investigación se pudo obtener el título de licenciado en educación primaria en la Universidad Nacional de Trujillo , permitiendo concluir que los niños(as) del grupo experimental según el pre-test presentan inconvenientes al momento de escribir los nombres de las figuras y representaciones de gráficos observados. Los niños(as) del grupo experimental en el pre-test también presentan inconvenientes en cuanto a representaciones graficas al momento de escribir nombres de figuras observadas.

### 1.3. Teorías relacionadas al tema:

#### **PROGRMA.**

Un programa es un conjunto de instrucciones y ordenes basadas para la resolución de problemas y son funciones que logran orientar al maestro en funciones específicas. Significados.com, (2017).

#### **Propósito de un programa:**

El propósito fundamental de un programa:

Está referida por definición las competencias que se pretenden lograr por ejemplo los niños y las niñas en el curso de la educación preescolar estos propósitos son una guía para el desarrollo del trabajo pedagógico los cuales a su vez favorecen a través de actividades cotidianas asimismo la forma en que se presentan estos propósitos ayudarán a la identificación de la relación directa que poseen las competencias en cada campo formativo (Cruz, H. 2011).

### **Importancia del Juego:**

Vygotsky, L. (1924) El juego es un requerimiento de tener contacto con la naturaleza. El juego es un fenómeno de tipo social mediante el juego los niños pueden explorar actividades sociales la cual se puede lograr que los niños interactúen permitiendo lograr y adquirir papeles y roles complementarios. Vygotsky nos dice que el juego simbólico señalando que el niño transforma los objetos convirtiéndolo en su imaginación .

**Característica del juego:** según MORENO J, (2002). Nos habla de las características:

- Es una actividad desinteresada
- El juego es natural, impulsado, innato la cual no requiere ni especialización ni previo aprendizaje.
- El juego es una actividad de forma espontánea.
- Es una actividad creativa, original.
- El juego posee un halo mágico.
- El juego es parte de la vida, el niño juega siempre, no importa dónde ni con quien, juega de diferentes maneras según el medio donde se encuentre.

## **JUEGO COMO ANTICIPACIÓN FUNCIONAL**

Según Groos, Karl. (1902), el Filósofo y psicólogo nos dice que el juego es un fenómeno del desarrollo del pensamiento y de la labor. Es por ello que el juego es un espacio de interacción a partir de la creación partiendo de la imaginación de los niños bajo el deseo o propósito de jugar. los mismos autores caracterizan que el juego tiene su origen en una intención o propósito propio del jugador.

### **El juego simbólico en los niños:**

Según Delgado, J. (2016). Nos dice que para los niños el poder jugar es un tema muy serio por lo cual esta actividad permite desarrollar sus destrezas y habilidades.

El juego simbólico es de suma importancia ya que se refiere a la capacidad que tiene el niño para poder imitar las siguientes situaciones presentadas en la vida cotidiana y real. tratando se dé una actividad en la que los niños pasan continuamente de lo real a lo imaginario.

Mediante el juego el niño puede representar ya sea de forma simbólica, los roles y situaciones del mundo que les rodea.

Es una actividad que permite lograr ampliar el lenguaje, desarrollando la empatía y sobre todo poder consolidar representaciones mentales .es una vía que conduce al niño poder canalizar sus preocupaciones permitiendo encontrar soluciones a conflictos recreando diversas situaciones mediante el juego.

### **Juego de roles:**

#### **Definición:**

Según Leal, C. (2006). Un juego de rol es un grupo de actos de dramatización, que llevan a cabo un conjunto de personas, en donde se asumen papeles en una situación, se ha sido establecida de forma previa, con el juego de roles se pretende enfrentar una situación. La actividad puede estar contenida en un taller o un programa educativo para la obtención de nuevas actitudes, o para preparar una campaña de actividades.

Según Marciel, M. (2000), el juego de roles son aquellos en la cual se expone una temática donde se precisa tanto personajes como actitudes que cada participante debe optar. Es una actividad en la cual cada integrante tendrá que representar un papel determinado o ser imitado por otra persona.

En forma general, todos los miembros que integran deben continuar con el guion determinado que les da quien adopta la imagen del narrador.

La gran importancia que tiene los juegos de roles en niños son los más variados como primer punto tenemos la empatía permitiendo conseguir ponerse en el lugar de otros interpretando sensaciones y movimientos, resaltando la imaginación al momento de crear o inventar personajes, logrando interactuar e integrando en grupos siendo sociables y aprendiendo a compartir.

Según Peñarrieta, R. (2006) los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir propone una representación de la realidad que permite abordar un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad. Los juegos están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego.

El juego simbólico emerge de la subjetividad y también las intenciones de crear o destruir, además de sus pasiones y deseos. Así mismo el o los juegos pueden practicar solo o acompañada con lo cual crea una escena vivida y afronta situaciones y puede resolver diversos conflictos que se pueden presentar en el desarrollo del juego. Inclusive este tipo de juego además de explorar y explotar sin límites, la imaginación del niño otorga a los padres la capacidad de comprender y conocer a su hijo (Pleshettet, 2011).

### **DIMENSIONES DE JUEGOS DE ROLES:**

Según, Peña, A y Castro, A. (2012)

**AUTONOMIA:** Es enseñar a que adquieran las habilidades necesarias para la toma de sus propias decisiones y ayudar a que puedan valerse por sí mismos.

Autonomía no sólo se hace referencia al hecho de adquirir o realizar de forma adecuada ciertos hábitos, sino también supone adquirir responsabilidades, poseer autonomía emocional y de Comportamiento.

**INICIATIVA:** Es la capacidad para impulsar la vida con propósitos, el empuje que dirige nuestra atención hacia una meta importante y nos ayuda a superar los obstáculos. Abarca tanto una energía interior y como una acción exterior.

La iniciativa es una parte importante del desarrollo de los niños, desarrollar la iniciativa supone desarrollar una habilidad fundamental para lograr las propias metas. La iniciativa puede entenderse como una actitud, que nos conduce al éxito y al bienestar.

**CURIOSIDAD:** La curiosidad proporciona al niño el interés necesario para querer aprender, es indispensable para desarrollar un pensamiento científico, porque cuando al niño le agrada algo le será más fácil aprenderlo.

A través de la curiosidad, el niño desarrolla la capacidad de observación, propicia la formulación de preguntas y el planteamiento de hipótesis sencillas, motiva la manipulación de diferentes elementos, lleva a probar cosas nuevas y por tanto a aprender a través del ensayo y error. Será nuestra tarea propiciar las situaciones y condiciones adecuadas para estimular la curiosidad de nuestros niños y a partir de ellas lograr nuevos aprendizajes.

### **ELECCIÓN DE JUEGO DE ROLES:**

- **A PONER LA MESA (LA FAMILIA):** Cuando se juegue a la familia, es aconsejable y dinámico cambiar de equipo; es decir, no jugar siempre con los mismos miembros para apoyar la socialización y la integración. Este juego trata de que los niños puedan dramatizar los roles que hace cada

miembro de la familia, donde cada miembro realizara la tarea que le corresponde por (ejemplo la mamá se encarga de cocinar y poner la mesa), donde los demás tendrán que ser responsables y cumplir con sus obligaciones que tiene cada familia.

- **EXPLORADORES DE LA CLASE:** Este juego trata que los niños se vestirán como unos exploradores, donde el objetivo será que tendrán que descubrir las cosas ocultas que están en el aula de clases, para este juego se jugará en grupos donde cada niño tendrá que localizar todos los objetos escondidos, luego tendrán que comunicar que objeto encontraron y decir sus características de cada uno.

- **EL AMIGO JARDINERO:** Los jugadores se forman en dos filas frente a dos metros de distancia aproximadamente, cada niño colocará una flor al otro lado del extremo donde estará dos árboles.

Los primeros de la fila (jardineros) tiene que situarse en un extremo de la fila con los ojos vendados, cada niño con flor en mano y vendado tendrán que caminar y llegar a los árboles y colocar la flor. Este trayecto debe hacerse sin ver para que los niños pierdan su miedo y puedan estar seguros en lo que van a hacer, Sucesivamente van saliendo nuevos/as jardineros/as, hasta pasar todo el grupo.

- **EL BUZON DE LOS SENTIMIENTOS (CARTEROS):** El juego trata que elegiremos por grupos carteros, donde ellos se encargaran de abrir el buzón y entregar los mensajes que a cada uno le corresponde, para eso cada niño tendrá que disponer de hojas, donde los niños dibujaran o algunos escribirán lo que les están pasando cosas positivas y negativas, o que les gustaría hacer o que les regalen, al terminar tendrán que colocarlo en un sobre y entregarlo al cartero del grupo. Donde cada niño dialogara lo que quiere decir el mensaje de su carta frente a todos sus compañeros.

A través de la actividad los alumnos aprenden a expresar sus sentimientos al mismo tiempo a socializarse mejor.

- **SOMOS REPORTEROS:** El juego trata que los niños tendrán que dramatizar, para ello tendrán que utilizar vestuarios de un camarógrafo y una reportera donde se trabajara por grupos la reportera entrevistara en un

programa de televisión a cada niño preguntándole sus datos personales ,que es lo que más le gusta, que le fastidia, si practica algún deporte, etc. Y así sucesivamente con cada niño. Esta actividad Favorecerá la adquisición de valores de socialización que favorezcan el trabajo en equipo y el respeto a los demás.

**Las características del juego de rol:** según Glanzer, M. (2001)

**La imaginación:** para los niños representan la imaginación la fantasía la cual se ubica como elementó concreto en diversas actividades lúdicas acerca del juego deseado.

**El animismo:** se relaciona para los niños con el poder dar vida a los juguetes, permitiendo lograr la capacidad de crear juegos imaginarios permitiendo expresar el desarrollo de su lenguaje.

**Simbolismo:** se da mediante un objeto que es real intercambiando por uno imaginario logrando diferentes significados los cuales son conocidos por la persona que lo tiene.

**Dramatización:** son los propios niños quienes aportan las ideas utilizando la imaginación permitiendo generar nuevos pensamientos.

**Imitación:** en cuanto a la imitación los niños se desenvuelven mediante los sonidos onomatopéyicos realizando movimientos, gestos y expresiones corporales.

## **LAS CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS DE ROLES Y LOS NIÑOS**

- El juego de roles desarrolla la imaginación a la hora de elaborar cada personaje.
- La interacción en grupo, que les ayudará a saber integrarse, ser sociables y aprender a compartir.
- El lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento.
- Permite al niño estimular el desarrollo corporal, verbal y social.
- Contribuye al desarrollo integral del niño.
- El juego de rol ayuda a fomentar la autonomía del niño respecto a los adultos.

- Los pequeños desarrollan el lenguaje no verbal, como los gestos y las onomatopeyas, para ayudar a crear ese juego de rol.
- Los juegos de rol ayudan a las habilidades sociales del niño y a las relaciones que surgen entre los participantes. Se aprende a cooperar en grupo
- El niño aprende a crear y respetar unas reglas.
- Los niños aprenden a organizarse con la distribución de los roles.
- Los juegos de roles contribuyen en el desarrollo cognitivo del pequeño.

### **Inteligencia interpersonal:**

#### **Definición:**

Según Gardner, H. (1983), La inteligencia interpersonal permite comprender a los demás y comunicarse con ellos, teniendo en cuenta sus diferentes estados de ánimo, temperamentos, motivaciones y habilidades. Incluye la capacidad para establecer y mantener relaciones sociales y para asumir diversos roles dentro de grupos, ya sea como un miembro más o como líder. Este tipo de inteligencia la podemos detectar en personas con habilidades sociales definidas, políticos, líderes de grupos sociales o religiosos, docentes, terapeutas y asesores educativos. Y en todos aquellos individuos que asumen responsabilidades y muestran capacidad para ayudar a otros. Son aquellos individuos que poseen la llave de las relaciones humanas, del sentido del humor: desde pequeños disfrutaban de la interacción con amigos y compañeros escolares, y en general no tienen dificultades para relacionarse con personas de otras edades diferentes a la suya. Algunos presentan una sensibilidad especial para detectar los sentimientos de los demás, se interesan por los diversos estilos culturales y las diferencias socioeconómicas de los grupos humanos.

#### **Componentes de la inteligencia interpersonal:**

De acuerdo a Palazón, A. (2010) se conforma por:

**La empatía:** Es la capacidad para ponerse en el lugar de otra persona viviendo sus emociones como si fuesen propias, empatía, es la capacidad de identificarse con los estados de otra persona y, recientemente, se han

identificado algunos mecanismos neuronales, como las denominadas neuronas espejo, a los cuales se les atribuye esta funcionalidad empática.

**Manejo de relaciones interpersonales:** En toda relación interpersonal interviene la comunicación, que es la capacidad de las personas para obtener información respecto a su entorno y compartirla con el resto de la gente.

**Asertividad:** es una habilidad que nos brinda la oportunidad de poder expresarnos de forma directa ya sea en opiniones y pensamientos logrando aprobara nuestros derechos de forma oportuna y adecuada sin vulnerar los derechos de los demás.

**Respeto:** es un valor apoyado en la ética profesional y en lo moral basándose en la relación mutuamente entre personas.

**Características de la inteligencia interpersonal:** según Goleman, D. (1996):

- ❖ Coopera personas de su entorno logrando sentir emociones positivas
- ❖ Expresar debidamente emociones ya sea verbales o no verbales teniendo como resultados las emociones.
- ❖ Alcanzar que las relaciones interpersonales permitan cumplir y realizar metas y deseos experimentando diversas emociones positivas.
- ❖ Disminuir emociones negativas que sean causantes de conflictos con los demás.

#### CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS CON BUENA INTELIGENCIA INTERPERSONAL

- Favorece y mantiene relaciones sociales buenas.
- Percibe las emociones, motivaciones y estilos de vida de los demás.
- Participa en actividades cooperativas.

- Comprende y se comunica eficazmente de manera verbal y no verbal con los demás.
- Desarrolla habilidades de mediación, organización y solución de conflictos con los demás.
- Inspira confianza en los demás.
- Influye sobre las opiniones y acciones de los demás.

#### 1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿En qué medida el programa juegos de roles desarrolla la inteligencia interpersonal en los niños (as) de cinco años de una Institución Educativa Pública N° 209, Trujillo-2017?

#### 1.5. JUSTIFICACIÓN:

##### **JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

“Esta indagación se ejecuta con intención para contribuir al conocimiento existente en torno a la inteligencia interpersonal, como datos obtenidos de la presente investigación y logrando inculcar nuevos conocimientos en las ciencias de la educación demostrando que el programa de juego de roles genera un efecto sobre la variable en estudio, y al término de la investigación, se podrá determinar.

##### **JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA**

La presente investigación se realizó con la necesidad de explorar y desarrollar la inteligencia interpersonal.

##### **JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA**

La presente investigación orientada a la educación propone el empleo de la técnica de juego de roles mediante un programa pautado cuya finalidad es obtener una mejora en los niños (as). Así mismo consideramos el resultado del presente estudio permitirá contar con una metodología novedosa para abordar la inteligencia interpersonal en educación inicial.

## 1.6. Hipótesis de investigación:

**H1:** El programa de juego de roles desarrolla significativamente la inteligencia interpersonal en los niños(as) de cinco años de una Institución Educativa Pública N° 209, Trujillo-2017.

**H0:** El programa de juego de roles no desarrolla significativamente la inteligencia interpersonal en los niños(as) de cinco años de una Institución Educativa Pública N° 209, Trujillo-2017.

## 1.7. OBJETIVOS

### GENERAL

Establecer el programa de juego de roles desarrolla la inteligencia interpersonal en niños(as) de cinco años de una Institución Educativa Pública N° 209, TRUJILLO-2017 .

### Específicos:

- Identificar el nivel de desarrollo de la inteligencia interpersonal antes de la aplicación del programa en niños(as) de cinco años
- Diseñar y aplicar el programa acerca de juegos de roles para desarrollar la inteligencia interpersonal en niños (as) de cinco años
- Identificar el nivel de desarrollo de la inteligencia interpersonal después de la aplicación del programa de juego de roles en los niños(as)de cinco años .
- Analizar los resultados obtenidos de la inteligencia interpersonal para comprobar la eficacia del programa.

# **CAPITULO II**

## II. MÉTODO

### 2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN: Cuasi – Experimental

El presente trabajo de investigación es un diseño cuasi experimental de tipo preprueba y post prueba con grupos intactos porque no han sido trabajos.

$$G.E \ 0_1 \ X \ 0_2$$

$$G.C \ 0_3 \ \text{-----} \ 0_4$$

#### DONDE

**GC**=GRUPO CONTROL

**GE**= GRUPO EXPERIMENTAL

**0<sub>1</sub> y 0<sub>3</sub>** = Pre Test. De los niveles de inteligencia interpersonal, antes de la aplicación del programa.

**0<sub>2</sub> y 0<sub>4</sub>**= Post Test. De los niveles de inteligencia inter personal después de la aplicación del programa

X = Aplicación del Programa Juego de roles.

**Tipo de investigación:** Experimental: se refiere aquella investigación en la que hay una exposición, existe una respuesta y se tiene una hipótesis para su contrastación, pero no existe aleatorización de los grupos de intervención y control, es decir no hay grupo propiamente dicho de control (Valencia, 2017)

**Nivel de investigación:** Se empleará un diseño cuasi-experimentales debido a tiene el propósito redactado en nuestros objetivos, los estudios experimentales como este: buscan encontrar la relación existente entre dos o más variables En esta investigación se administra el programa de juego de roles sobre interpersonal en niños (as) de cinco años de una Institución Educativa Pública Trujillo-2017, la muestra no es aleatoria permitiendo establecer una buena base Hedrick et al. (1993)

**Variables, Operacionalización:**

**Variable Independiente:** Programa Juegos de Roles. El respeto es un valor basado en la ética y en la moral. Una persona cuando es respetuosa acepta y comprende las maneras de pensar y actuar distintas a las de ella, también trata con sumo cuidado todo aquello que lo rodea.

**Variable Dependiente:** Inteligencia Interpersonales: Es la capacidad que tienen las personas para empatizar con otras y vincularse estableciendo relaciones sociales (Valencia, 2017)

## 2.2. OPERALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	MEDICIÓN
V1: Programa de Juego de Roles	Es una técnica de aprendizaje la cual se lleva a cabo mediante dos o más personas en la cual se presentan en un determinado rol con la finalidad de dar a conocer las experiencias reales en donde el protagonista adopte nuevos cambios y destrezas actitud Fuente: (www.cucsh.udg. 2012)	Conjunto de actividades dirigidas por un facilitador para realizar una representación, encaminadas a un aprendizaje donde se realizará diversas dimensiones. (Valencia, 2017)	<b>Autonomía</b>	Desarrollo a la incentivación. Establecer actitudes positivas Tomar sus propias decisiones Desarrollar la confianza y seguridad.	ordinal
			<b>Iniciativa</b>	Favorecer el trabajo en equipo Pensar con independencia. Propiciar el uso del lenguaje oral y expresivo Desarrollar la comunicación	
			<b>Curiosidad</b>	Desarrollar la habilidad de observación. Expresar y descubrir los sentimientos. Desarrollar la imaginación. Desarrollar la participación activa.	
V2-: inteligencia interpersonal	Se comunican adecuadamente siendo líderes en sus grupos. Llegando a poner ser en lugar de los demás logrando ser más fáciles las relaciones interpersonales	Capacidad del ser humano para establecer vínculos sociales con su entorno. (Valencia, 2017)	Manejo de Relaciones Interpersonales	Establece, vínculos con la familia escolar, interactuar fácilmente para establecer relaciones sociales. Escucha activa: prestar atención a lo que dicen los demás.	
			EMPATÍA	Relacionarse con sus compañeros para expresar sentimientos, pensamientos y conductas que favorezcan he influyan la participación y opinión de los demás	
			ASERTIVIDAD	Desarrollar la comunica efectivamente en forma verbal y no verbal, adaptándose a diferentes ambientes grupales para un mejor desenvolvimiento.	
			RESPETO	Desarrollar normas de conductas para ejecutar normas sociales.	

## 2.3. POBLACION Y MUESTRA

### 2.3.1. POBLACION

Está conformada por cuatro aulas de cinco años dos aulas Rosadas y dos aulas Celestes sumando en total 104 niños en el jardín Santa Ana N° 209 año 2017.

Tabla N° 1

AULA	ESTUDIANTES					
	H		M		TOTAL	
	FI	%	FI	%	F	%
Rosado	15	28	12	24	27	26
Celeste	13	25	13	25	26	25
Rosado	15	28	14	27	29	28
Celeste	10	19	12	24	22	21
TOTAL	53	100	51	100	104	100

FUENTE: Institución Educativa Pública N° 209 año 2017.

### 2.3.2 MUESTRA:

La muestra está conformada por dos aulas de cinco años aula Rosada y Celeste sumando en total 49 entre niños y niñas.

AULA	ESTUDIANTES				TOTAL	
	H		M			
	FI	%	FI	%	F	%
ROSADA	15	60	12	50	27	55
CELESTE	10	40	12	50	22	45
TOTAL	25	100	24	100	49	100

FUENTE: Institución Educativa N° 209 año 2017

### MUESTREO:

Tipo no probabilístico y criterial porque la directora de la I.E le ha ofrecido aplicar su programa en 2 aulas.

## 2.4. TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

**TÉCNICA:** Permitirá medir el logro y el nivel de inteligencia interpersonal.

### **INSTRUMENTO:**

Test de inteligencia interpersonal Este test fue elaborado con 19 ítems, distribuidos en forma equivalente de mis cuatro dimensiones que son manejo de relaciones interpersonales, empatía, asertividad, respeto.

**Validez:** Para determinar la validez del instrumento que evaluara la inteligencia interpersonal de los niños (as) .se realizó una matriz de instrumentos la cual se validó por tres expertos.

**Confiabilidad:** mediante el coeficiente de confiabilidad de ALPHA DE CRONBACH de 885 siendo este test bastante bueno para la investigación.

## 2.5. METODOS DE ANALISIS DE DATOS

**FRECUENCIA REALTIVA O ABSOLUTA:** se obtiene dividiendo la frecuencia absoluta entre el total de caos observados y es expresado en porcentaje.

**Cálculo de la media aritmética:** se obtiene a partir de la suma de todos sus valores dividida entre el número de sumados o de datos.

**Desviación de estándar:** permite calcular el valor de la variabilidad o dispersión de valores o puntuaciones en función ala media

**Coefficiente de variación:** permite determinar el grado de dispersión, es decir la homogeneidad o heterogeneidad del grupo.

**“T” student:** se aplicó la prueba de “T DE ESTUDENT” para muestra de los datos que recogeremos en la aplicación del pre test.

**Tabla:** Se utilizó tablas para organizar y presentar información de los resultados obtenidos en mi test sobre inteligencia interpersonal.

**Gráficos:** Se utilizó los gráficos estadísticos para visualizar y representar mejor los resultados.

## **2.6. ASPECTOS ÈTICOS**

La investigación se ha elaborado según los procedimientos metodológicos propuestos por la dirección de investigación de la Universidad César Vallejo.

En el aspecto ético se hace constar que el mencionado informe de tesis es original, por lo tanto, no ha sido plagiado ni replicado, así mismo dejo constancia que la investigación que se presenta ha sido referenciada todos los autores, salvo error u omisión, el cual asumo con entera responsabilidad.

Los datos fueron recogidos de la muestra, previo consentimiento de la directora, profesora de aula y padres de familia.

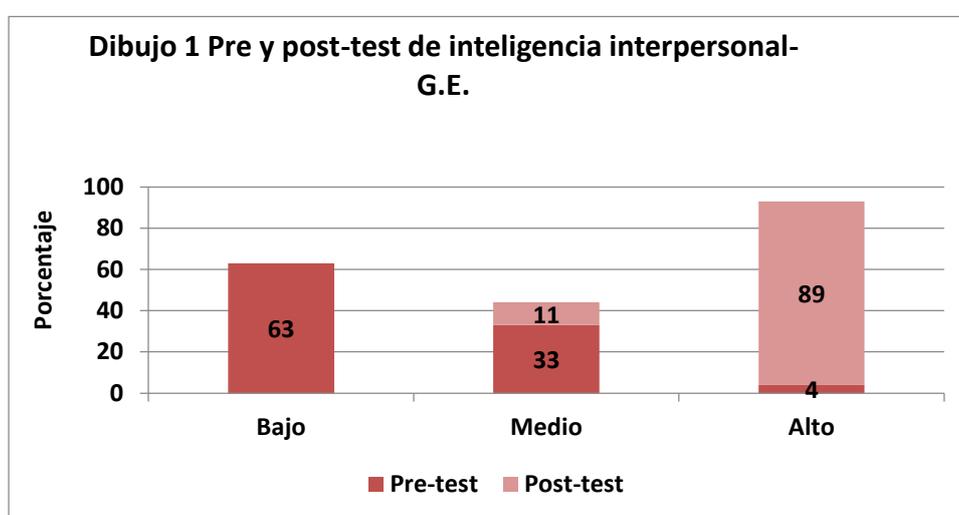
# **CAPITULO III**

### III. RESULTADOS:

**Tabla 1 Pre y post test de Inteligencia interpersonal del grupo experimental**

INTERVALO	NIVEL	PRE-TEST		POST-TEST	
		f	%	f	%
12---24	Bajo	17	63	0	0
25---36	Medio	9	33	3	11
37---48	Alto	1	4	24	89
Total		27	100	27	100

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



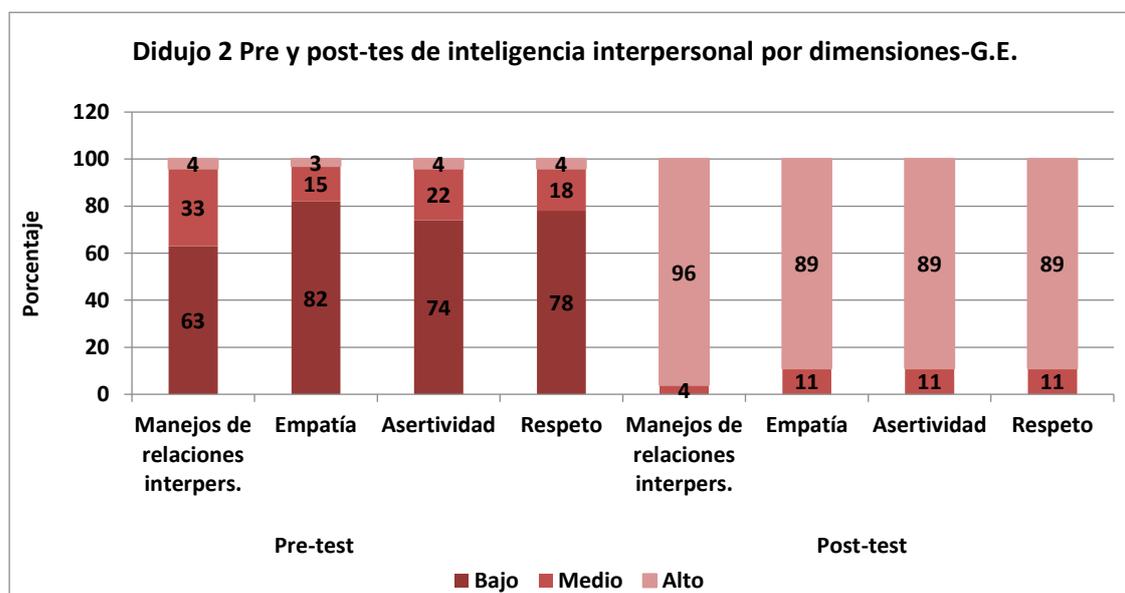
Fuente: Tabla 1

Los niños(as) en inteligencia interpersonal en el grupo experimental, en el pre test el 63% se ubica en un nivel bajo y un 33 % en un nivel medio ,en el post test el 89 % se ubica en un nivel alto y un 11% en un nivel medio ,estos resultados se han podido lograr por efecto de la aplicación de juego de roles.

**Tabla 2 Pre y post-tes de inteligencia interpersonal por dimensiones al grupo experimental**

Intervalo	Nivel	Dimensiones															
		Pre-test								Post-test							
		Manejos de relaciones interpersonales		Empatía		Asertividad		Respeto		Manejos de relaciones interpersonales		Empatía		Asertividad		Respeto	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
4---6	Bajo	17	63	2	82	20	74	2	78	0	0	0	0	0	0	0	0
7---9	Medio	9	33	4	15	6	22	5	18	1	4	3	11	3	11	3	11
10---12	Alto	1	4	1	3	1	4	1	4	26	96	2	89	24	89	2	89
Total		27	100	7	27	27	100	7	27	27	100	7	27	27	100	7	27

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



Fuente: Tabla 2

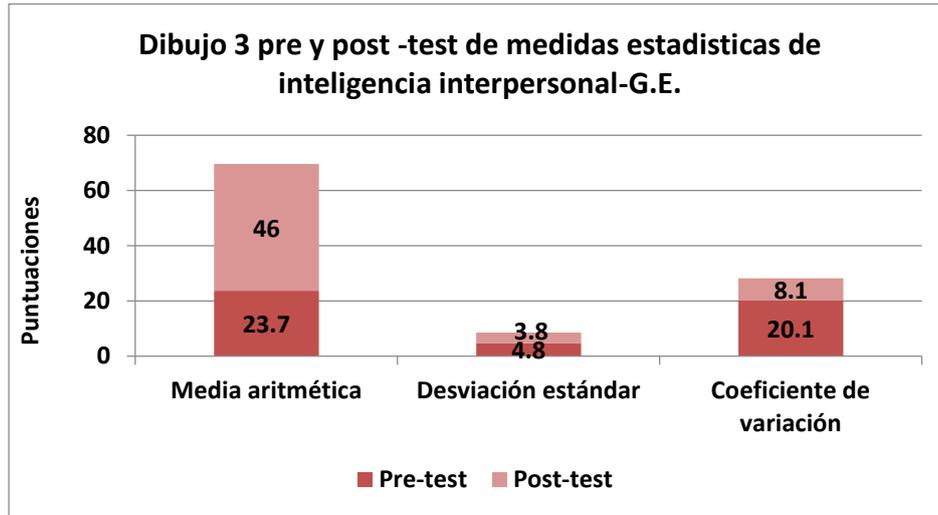
La inteligencia interpersonal por dimensiones, en el pre-test los niños/as en el manejo de las relaciones interpersonales, empatía, asertividad y respeto se localizaron en el nivel bajo con el 63 %, 82 %, 74 % y 78 %. En el post-test en las mismas dimensiones se situaron en el nivel alto con 96 % la primera y el 89 % las

tres últimas dimensiones. Resultados obtenidos importantes por la aplicación de juego de roles.

**Tabla 3 pre y post -test de medidas estadísticas de inteligencia interpersonal del grupo experimental**

Medidas estadísticas	Pre-test	Post-test
Media aritmética	23.7	46
Desviación estándar	4.8	3.8
Coefficiente de variación	20.1	8.1

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



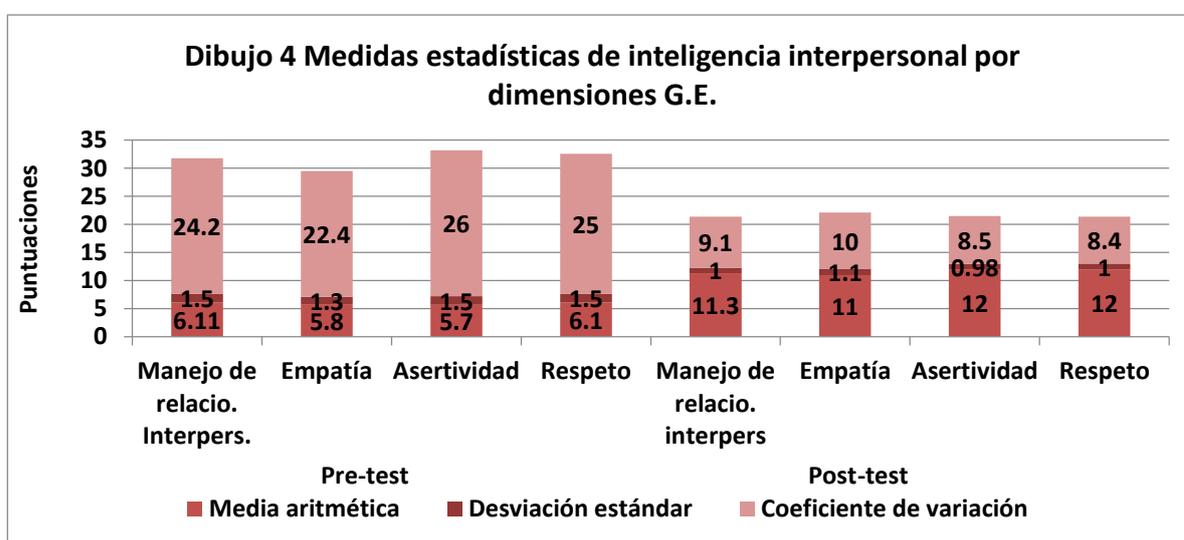
Fuente: tabla 3

Las medidas estadísticas obtenidas de inteligencia interpersonal del grupo experimental en el pre-test la media fue de 23.7, que se ubica en el nivel bajo, la desviación estándar fue de 4.8, es alto comparando con la media y el coeficiente de variación de 20.1, grupo homogéneo. En el post-test la media alcanzó 46 puntos, nivel alto, la desviación estándar fue de 3.8, es bajo en comparación con la media y el coeficiente de variación de 8.1, el grupo es más homogéneo. Demostrando óptimos resultados por la aplicación de juego de roles.

**Tabla 4 pre y post test de medidas estadísticas de inteligencia interpersonal por dimensiones del grupo experimental.**

Medidas estadísticas	Dimensiones							
	Pre-test				Post-test			
	Manejo de relaciones interpersonales	Empatía	Asertividad	Respeto	Manejo de relaciones interpersonales	Empatía	Asertividad	Respeto
Media aritmética	6.11	5.8	5.7	6.1	11.3	11	12	12
Desviación estándar	1.5	1.3	1.5	1.5	1	1.1	0.98	1
Coefficiente de variación	24.2	22.4	26	25	9.1	10	8.5	8.4

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



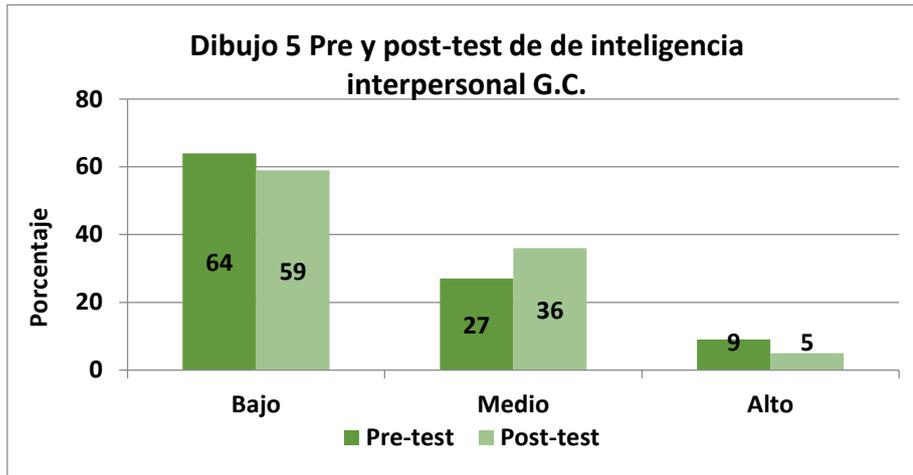
Fuente: Tabla 4

En cuanto a las medidas estadísticas de inteligencia interpersonal en el grupo experimental, la media en las dimensiones de manejo de las relaciones interpersonales, empatía, asertividad y respeto, por lo resultados obtenidos se sitúa en el nivel bajo, la desviación es baja en relación a la media, los resultados del coeficiente de variación demuestran que el grupo es homogéneo. En el post-test los resultados son satisfactorios porque se obtiene una media de 11 y 12, logrando un nivel alto, la desviación ha bajado y el coeficiente de variación ha bajado más con respecto al anterior, siendo el grupo más homogéneo.

**Tabla 5 Pre y post-test de Inteligencia interpersonal del grupo control**

Intervalo	Nivel	Pre-test		Post-test	
		f	%	f	%
12---24	Bajo	14	64	13	59
25---36	Medio	6	27	8	36
37---48	Alto	2	9	1	5
Total		22	100	22	100

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



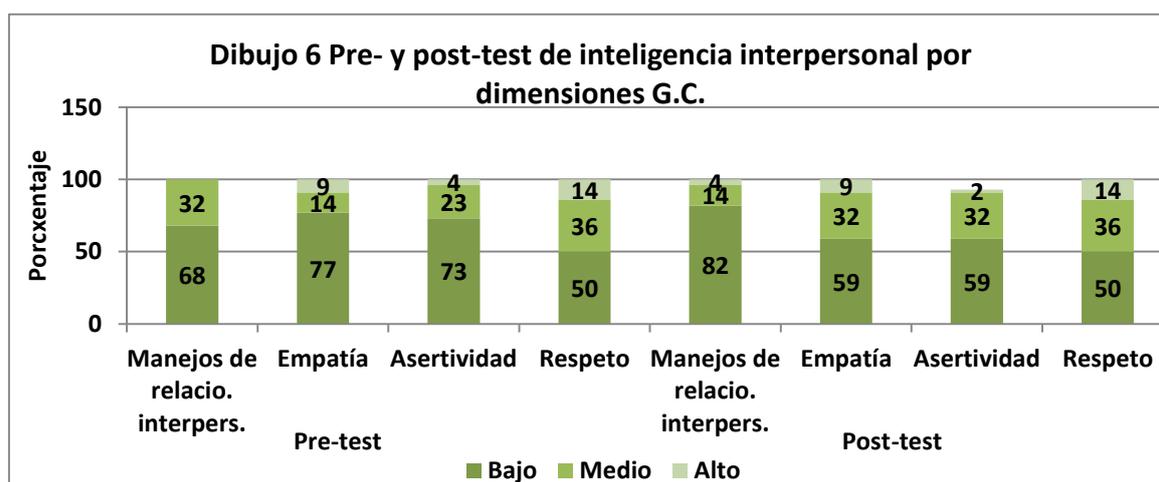
Fuente: Tabla 5

En cuanto al grupo control la inteligencia interpersonal se ubica tanto en pre como en post test en un nivel bajo con 64 y 59 %.

**Tabla 6 Pre y post-test de inteligencia interpersonal por dimensiones del grupo control**

Intervalo	Nivel	Dimensiones															
		Pre-test								Post-test							
		Manejos de relaciones interpersonales		Empatía		Asertividad		Respeto		Manejos de relaciones interpersonales		Empatía		Asertividad		Respeto	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
4---6	Bajo	15	68	17	77	16	73	11	50	18	82	13	59	13	59	11	50
7---9	Medio	7	32	3	14	5	23	8	36	3	14	7	32	7	32	8	36
10---12	Alto	0	0	2	9	1	4	3	14	1	4	2	9	2	9	3	17
Total		22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



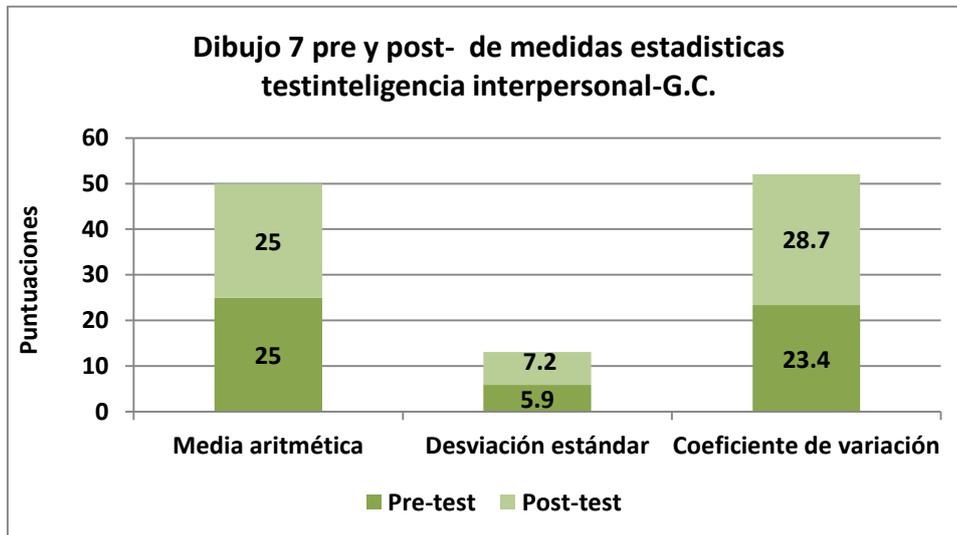
Fuente: Tabla 6

La inteligencia interpersonal en el grupo control, en el pre test de la dimensión manejo en las relaciones interpersonales, el 68 % se localiza en el nivel bajo, en la dimensión respeto 50 % en un nivel bajo ,14 % en un nivel alto. En empatía fue de 77 % en bajo nivel, el 9 % en un alto nivel y en asertividad en 73 % en bajo el 4 % en alto. En el post-test la dimensión manejo de relaciones interpersonales aumento al 82 % el nivel bajo, pero aparece un 4 % de nivel alto. Luego en las dimensiones empatía, asertividad y respeto tiene resultados semejantes al anterior.

**Tabla 7 pre y post -test de medidas estadísticas de inteligencia interpersonal del grupo control**

Medidas estadísticas	Pre-test	Post-test
Media aritmética	25	25
Desviación estándar	5.9	7.3
Coefficiente de variación	23.4	28.7

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



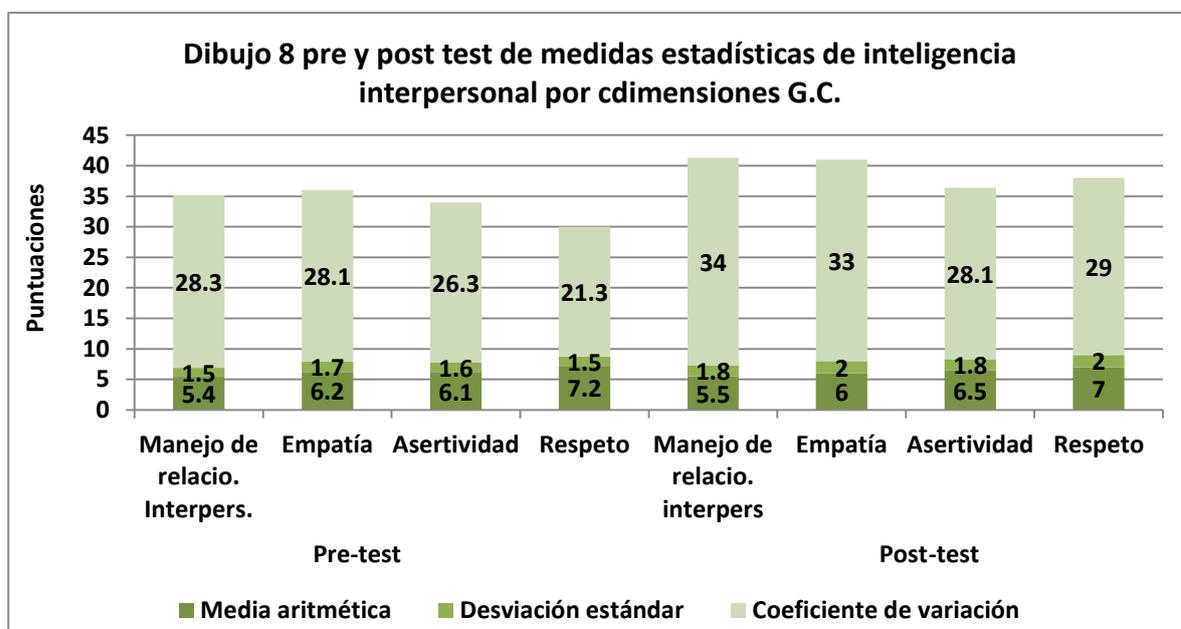
Fuente: tabla 7

Las medidas estadísticas en inteligencia interpersonal tanto en pre y post-test la media se mantiene en el nivel medio, en ambos test la desviación es alta con respecto a la media .el coeficiente de variación en sus resultados demuestran que el grupo es homogéneo.

**Tabla 8 pre y post test de medidas estadísticas de inteligencia interpersonal por dimensiones del grupo control**

Medidas estadísticas	Pre-test				Post-test			
	Dimensiones				Dimensiones			
	Manejo de relaciones interpersonales	Empatía	Asertividad	Respeto	Manejo de relaciones interpersonales	Empatía	Asertividad	Respeto
Media aritmética	5.4	6.2	6.1	7.2	5.5	6	6.5	7
Desviación estándar	1.5	1.7	1.6	1.5	1.8	2	1.8	2
Coefficiente de variación	28.3	28.1	26.3	21.3	33.6	33	28.1	28.6

Fuente: Test de inteligencia interpersonal



Fuente: tabla 8

Los resultados obtenidos en las medidas estadísticas en el grupo control de inteligencia interpersonal por dimensiones, la media aritmética, así como en el pre como en el post-test en el manejo de relaciones interpersonales, empatía y asertividad se ubican en el nivel bajo por tener un promedio de 6 puntos y respeto que tiene una puntuación de 7 se localiza en el nivel medio. El coeficiente de variación en el pre-test por las puntuaciones obtenidas el grupo en homogéneo; en cambio en el post-test, manejo de la relaciones interpersonales y empatía el grupo

es heterogéneo (34 % y 33 %) y en asertividad y respeto el grupo es homogéneo (28.1 % y 29 %).

### Tabla 9 Comprobación de la hipótesis

#### Resultados de la Prueba T

Pre-test del grupo experimental al Post-test del grupo experimental al	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior				Superior
	-22,037	5,965	1,148	-24,397	19,678	- 19,198	26	,000

Fuente: Test de inteligencia interpersonal

La aplicación de la Prueba T al pre y post-test del grupo experimental para la comprobación de la hipótesis obtuvo como resultado en un nivel de significancia de 0.000 que es menor que la significancia estandarizada 0.05 en consecuencia se rechaza la hipostasis nula y aceptante la hipótesis de investigación .lo cual quiere decir que el programa juego de roles desarrolló significativamente la inteligencia interpersonal en niños(as) de cinco años de la Institución Educativa Pública N°209 ,TRUJILLO-2017.

#### IV. DISCUSIÓN

El presente trabajo de investigación consistió en aplicar un programa de juego de roles a niños/as de cinco años para desarrollar la inteligencia interpersonal. Se aplicó un diseño cuasi-experimental compuesto de grupo experimental y grupo control. En el pre-test, el grupo experimental, en las dimensiones manejo de relaciones interpersonales, empatía, asertividad y respeto se ubicaron en el nivel bajo con el 63 %, 82 %, 74 % y 78 %. (Tabla 2). En el post-test en la dimensión manejo de las relaciones interpersonales obtuvo el 96 %, nivel alto y en el mismo nivel se ubicaron las dimensiones empatía, asertividad y respeto con el 89 % cada una de ellas, mejorando sustancialmente los niños/as de cinco años en inteligencia interpersonal con la aplicación del estímulo de juego de roles. (Tabla 2). Estos datos se ven respaldados con los de Camacho L.(2012) por el cual el juego cooperativo es una actividad en la cual se ofrece espacios a las estudiantes para que ellas pongan en práctica su repertorio de habilidades sociales así como también destrezas de organización y su capacidad de mejora en los niveles de comunicación entre sus padres los juegos cooperativos que se promueven en el aula aportan una alternativa destinada a la mejora de las habilidades sociales entre el grupo de estudiantes En el pre-test del grupo control, en las dimensiones manejo de la relaciones interpersonales, empatía, asertividad y respeto se situaron en el nivel bajo con el 68 %, 77 %, 73 % y 50 %. (Tabla 6). En el post-test las cuatro dimensiones se volvieron a ubicar en el nivel bajo con el 82 %, 59 %, 59 % y 50 %. En consecuencia el grupo control se mantuvo en ambos test en el nivel bajo. (Tabla 6).

Sobre las medidas estadísticas de inteligencia interpersonal por dimensiones en el pre-test, el grupo experimental en las cuatro dimensiones obtuvo una media aritmética promedio de 5.9, que indica nivel bajo. La desviación estándar en las mismas dimensiones predomina el 1 que es baja en relación con la media. El coeficiente de variación fue de 24.4 % de promedio siendo el grupo homogéneo. (Tabla 4). En el post-test se logró una media promedio de 12, situándose en el nivel alto, la desviación estándar fue 1, es baja en relación con la media y el coeficiente de variación fue de 9, siendo el grupo más homogéneo, demostrando la eficacia del programa de juego de roles. (Tabla 4). Del mismo modo nuestros hallazgos se ven

respaldados con las de Dadic.M. (2013), llegando a la conclusión que el nivel promedio de socialización que presenta los niños y las niñas de cinco años es regular en la dimensión de autoestima e identificación, es bueno y en la dimensión de comportamiento y juego es regular. En cuanto al grupo control en el pre-test, en las dimensiones manejo de las relaciones interpersonales empatía y asertividad obtuvo una media de 5.4, 6.2 y 6.1, ubicándose en el nivel bajo y en respeto la media fue de 7.2, nivel medio (Tabla 8) en el post-test los resultados son semejantes. La desviación estándar en el pre y post-test es 2 como promedio, el cual es alto en relación con la media y el coeficiente de variación en el pre-test, en las cuatro dimensiones el grupo es homogéneo, en el post-test en las dimensiones manejo de relaciones interpersonales y empatía se logró el 33 % grupo heterogéneo y en asertividad y respeto se obtuvo un porcentaje de 28 %, grupo homogéneo. (Tabla 8).

Entre tanto para la comprobación de la hipótesis se aplicó la Prueba T de Student a los resultados del pre y post-test del grupo experimental, obteniendo un nivel de significancia de 0,000 que es menor a la significancia estandarizada de 0,05, en consecuencia se rechaza la hipótesis nula, esto es, el programa de juego de roles desarrolló significativamente la inteligencia interpersonal en los niños/as de cinco años de la I.E. N° 215. (Tabla 9). Lo que coincide con Ortecho, R. & Quijano, R. (2011), los resultados del pre test de los niños y niñas del grupo experimental y grupo control son similares, logrando un puntaje promedio respectivamente. Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Finalmente consideramos que esta investigación es un aporte que permitirá contribuir a futuras investigaciones y nuevos métodos de abordaje para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños/as de tres años.

## V. CONCLUSIONES

1. El nivel desarrollo de inteligencia interpersonal en los niños/as de tres años del grupo experimental, en el pre-test se ubicó en el nivel bajo con el 63 %. El grupo control en el pre-test se localizaron en el nivel bajo con el 64 %. (Tablas 1 y 6)
2. Los resultados de inteligencia interpersonal del grupo experimental en el post-test, fue de 89 % se ubicó en el nivel alto. El grupo control el 59 % se localizó en el nivel bajo. (Tablas 1 y 6)
3. En relación a las medidas estadísticas de inteligencia interpersonal, en el pre-test el grupo experimental obtuvo una media aritmética de 23.7 puntos, nivel bajo, en el post-test fue de 46 que indica nivel bueno, obteniendo una diferencia de 22.3 puntos. El grupo control en el pre-test y el post-test la media fue de 25 puntos, nivel medio no habiendo ninguna diferencia. (Tablas 3 y 8)
4. Los resultados favorables obtenidos del post-test del grupo experimental indican la preponderancia de la aplicación del programa experimental de juego de roles permitió desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños/as de cinco años.

## **VI. RECOMENDACIONES**

1. Las docentes deben aplicar la estrategia de juego roles en los niños/as porque contribuye a tomar sus propias decisiones, favorecer el trabajo en equipo, propiciar el uso del lenguaje oral y expresivo, etc.
2. Las docentes deben incidir en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños/as porque permite la práctica de valores como la asertividad, empatía, respeto, etc. en ellos mismo y entre los demás.
3. Las profesoras deben motivar la participación responsable de los padres de familia en la práctica de la inteligencia interpersonal con sus hijos por ser muy importante en el comportamiento y el aprendizaje.

## VII. REFERENCIAS:

- Amatruda, M. (2006). Resolución de conflictos y desarrollo de habilidades Sociales con niños. Revista de psicoterapia de grupo, psicodrama y sociometría; p. 168.  
<http://www.fundacioncadah.org/web/printpdf.php?idweb=1&account=j289eghfd7511986&contenido=el-aprendizaje-social-emocional-influye-en-el-rendimiento-academico-de-los-ninos-con-tdah>
- Agencia Andina. (2013), con su artículo aprendizaje en niños de inicial debe priorizar juego y no tener sobrexigencias. Lima, Perú.  
<http://www.andina.com.pe/agencia/noticia-aprendizaje-ninos-inicial-debe-priorizar-juego-y-no-tener-sobrexigencias-459476.aspx>
- Camacho L. (2012), tesis: el juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de cinco años de la institución educativa privada de lima. [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/camacho\\_medina\\_laura\\_juego\\_sociales.pdf?sequence](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/camacho_medina_laura_juego_sociales.pdf?sequence)
- Cruz, H. (2011) .propósitos fundamentales para programa de educación preescolar.  
<https://es.slideshare.net/hildacruzhernandez/propsitos-fundamentales-programa-de-educacin-preescolar>
- Dadic, M. (2013), tesis: niveles de socialización en las niñas y niños de 5 años de las instituciones educativas de educación inicial del distrito de Julcán. Universidad privada Antenor Orrego. <http://repositorio.upao.edu.pe/handle/upaorep/882>
- Delgado .E, Salazar .A, (2010). Influencia en la dramatización de cuentos a través del juego de roles en el aprendizaje de lecto escritura, de los alumnos de 1° grado de primaria de la i.e. santa maría de la esperanza del distrito de la esperanza. Trujillo - Perú.

- Delgado, J. (2016). El juego simbólico en los niños. <https://www.etapainfantil.com/juego-simbolico>
- Egovil s. (2013), la dirección regional de salud de Junín alerta que los principales problemas son falta de atención, así como la dificultad para hablar, leer y escribir. Huancayo, Perú. <http://rpp.pe/peru/actualidad/huancayo-siete-de-cada-10-ninos-presentan-problemas-de-aprendizaje-noticia-571154>
- Educar Chile (2005). Artículo acerca del rol de los juegos imaginarios en el desarrollo de las habilidades cognitivas en la primera infancia. Un estudio de la universidad de Miami. <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?id=75094>
- Educaciónenred.pe (2013). Artículo de noticias de educación al día. Aprendizaje en niños de inicial debe priorizar juego y no tener sobrexigencias. Lima, Perú. <https://www.educacionenred.pe/noticia/?portada=37413>
- Gardner, H. (1983). Define la inteligencia interpersonal como las relaciones sociales para asumir diversos roles dentro de grupos. [https://es.wikipedia.org/wiki/inteligencia\\_interpersonal](https://es.wikipedia.org/wiki/inteligencia_interpersonal)
- Goleman, D. (1996). Inteligencia interpersonal. <http://bellezaslatinas.com/psicologia/inteligencia-interpersonal-e-intrapersonal>
- Groos, Karl. (1902), nos habla de las teorías del juego. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Glanzer, M. (2001). Características del juego de roles. <http://repository.unilivre.edu.co/bitstream/handle/10901/5191/ahumadagalvisjesika.pdf;jsessionid=906e8416680f7bd84d8d1d549e8bd404?sequence=1>

Hanscom A. (2016). Artículo acerca del declive del juego en preescolares y el aumento de problemas de procesamiento sensorial y aprendizaje. <http://formacionterramater.es/el-declive-del-juego-en-preescolares-y-el-aumento-de-problemas-de-procesamiento-sensorial/#comments>

Leal, C. (2006), juego de roles.  
<http://www.educarueca.org/spip.php?article107>

Marciel, M. (2000), juego de Role.  
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/los-juegos-de-rol-para-los-ninos/>

Ministerio de educación. (2009), el juego en la educación Infantil.  
<https://prezi.com/ao6uxmhx569a/el-juego-en-la-educacion-infantil/>

Montill, G. (2009); tesis: los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales en los niños del jardín de infantes cocori; Valencia España, 2009. [file:///c:/users/cabina09/downloads/236-535-1-pb%20\(2\).pdf](file:///c:/users/cabina09/downloads/236-535-1-pb%20(2).pdf)

Moreno, j. (2002). Características del juego.  
[http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/755/7/tfg\\_fernandezmoya%2cmanuel.pdf](http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/755/7/tfg_fernandezmoya%2cmanuel.pdf)

Moreno, M. Águila, M. (2012), tesis: inteligencias múltiples percibidas por las docentes de los estudiantes de cinco años de la región callao. Lima, Perú.  
[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1282/1/2012\\_ipanagu%c3%a9\\_inteligencias%20m%c3%baltiples%20percibidas%20por%20las%20docentes%20de%20los%20estudiantes%20de%20cinco%20a%c3%b1os%20de%20la%20red%20n%c2%b0%201-%20regi%c3%b3n%20callao.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1282/1/2012_ipanagu%c3%a9_inteligencias%20m%c3%baltiples%20percibidas%20por%20las%20docentes%20de%20los%20estudiantes%20de%20cinco%20a%c3%b1os%20de%20la%20red%20n%c2%b0%201-%20regi%c3%b3n%20callao.pdf)

Monografias.com. (2012), juegos de roles.

<http://www.monografias.com/trabajos41/juego-de-roles/juego-de-roles.shtml#ixzz50WW8dp73>

Ortecho, R. & Quijano, R. (2011), tesis: programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del j. n. 207 “Alfredo pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011. file:///c:/users/cabina09/downloads/236-535-1-pb.pdf

Orientaciones pedagógicas para la educación inicial (2014). Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Ministerio de educación. Bogotá. Colombia. Obtenido de <http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/el-juego-en-la-ed-inicial>

Peñarrieta, R, & Faysse, N. (2006). Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles. San simón: universidad mayor de san simón, facultad de ciencias agrícolas y pecuarias obtenido de: [http://www.centro-agua.umss.edu.bo/wp-content/uploads/2017/03/2006\\_guia-juego-de-roles.pdf](http://www.centro-agua.umss.edu.bo/wp-content/uploads/2017/03/2006_guia-juego-de-roles.pdf)

Peña, A. y Castro Á. (2012). Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil. Bogotá: Cinde. file:///D:/Documents%20and%20Settings/carlos/Mis%20documentos/Downloads/73-268-1-PB.pdf

Pleshette. A (2011) el secreto del juego. Como educar a niños sanos, inteligentes y sensibles de 0 a 12 años. itsimagical. Zaragoza. <https://www.casadellibro.com/libro-el-secreto-del-juego-como-educar-a-ninos-sanos-inteligentes-y-s-ensibles-de-0-a-12-anos/9788497806466/1840232>

Palazón, A. (2010). Componentes de inteligencia Interpersonal.  
<http://habilesociales.blogspot.pe/2007/04/la-inteligencia-interpersonal.html>

Urizar, C. (2010). Influencia del juego cooperativo para mejorar las habilidades sociales en niños del nivel de transición del jardín infantil y sala cuna the Garden college chile, 2010.  
[file:///c:/users/cabina09/downloads/236-535-1-pb%20\(1\).pdf](file:///c:/users/cabina09/downloads/236-535-1-pb%20(1).pdf)

Vidal, F. (2012). Relación entre los estilos de crianza y la socialización en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa 1564 radiantes capullitos Trujillo – Perú.

Vygotsky, L. (1924). Establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños.  
<http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

**ANEXOS**

## ANEXOS 1

**Tabla 1 Pre-test de inteligencia interpersonal del grupo experimental**

N°	DIMENSIONES									TOTAL	
	MANEJO DE RELACIONES INTERPERSONALES		EMPATIA		ASERTIVIDAD		RESPECTO				
	PJE	nivel	PJE	nivel	PJE	nivel	PJE	nivel	PJE	NIVEL	
1	4	bajo	7	medio	4	bajo	9	medio	24	bajo	
2	6	bajo	5	bajo	5	bajo	6	bajo	22	bajo	
3	6	bajo	6	bajo	4	bajo	6	bajo	22	bajo	
4	7	medio	5	bajo	7	medio	6	bajo	25	medio	
5	6	bajo	6	bajo	7	medio	6	bajo	25	medio	
6	5	bajo	6	bajo	5	bajo	6	bajo	22	bajo	
7	7	medio	6	bajo	7	medio	6	bajo	26	medio	
8	5	bajo	4	bajo	4	bajo	5	bajo	18	bajo	
9	7	medio	6	bajo	4	bajo	5	bajo	22	bajo	
10	7	medio	5	bajo	7	medio	5	bajo	24	bajo	
11	7	medio	6	bajo	8	medio	8	medio	29	medio	
12	11	alto	10	alto	10	alto	10	alto	41	alto	
13	7	medio	6	bajo	6	bajo	6	bajo	25	medio	
14	5	bajo	5	bajo	4	bajo	5	bajo	19	bajo	
15	4	bajo	4	bajo	4	bajo	4	bajo	16	bajo	
16	8	medio	6	bajo	5	bajo	6	bajo	25	medio	
17	6	bajo	8	medio	7	medio	8	medio	29	medio	
18	6	bajo	7	medio	6	bajo	4	bajo	23	bajo	
19	7	medio	6	bajo	6	bajo	7	medio	26	medio	
20	5	bajo	6	bajo	5	bajo	4	bajo	20	bajo	
21	6	bajo	6	bajo	5	bajo	6	bajo	23	bajo	
22	4	bajo	4	bajo	6	bajo	4	bajo	18	bajo	
23	6	bajo	5	bajo	6	bajo	6	bajo	23	bajo	
24	6	bajo	5	bajo	4	bajo	6	bajo	21	bajo	
25	4	bajo	4	bajo	6	bajo	6	bajo	20	bajo	
26	6	bajo	6	bajo	5	bajo	6	bajo	23	bajo	
27	7	medio	7	medio	6	bajo	8	medio	28	medio	

Fuente: Test de inteligencia interpersonal

**Tabla 2 Post-test de inteligencia interpersonal del grupo experimental**

N°	DIMENSIONES								TOTAL	
	MANEJO DE RELACIONES INTERPERSONALES		EMPATIA		ASERTIVIDAD		RESPECTO			
	PJE	nivel	PJE	nivel	PJE	nievel	PJE	nivel	PJE	NIVEL
1	9	medio	9	medio	9	medio	9	medio	36	medio
2	12	alto	12	alto	12	alto	12	alto	48	alto
3	12	alto	12	alto	12	alto	12	alto	48	alto
4	12	alto	12	alto	12	alto	12	alto	48	alto
5	12	alto	12	alto	12	alto	12	alto	48	alto
6	12	alto	12	alto	11	alto	11	alto	46	alto
7	10	alto	12	alto	12	alto	12	alto	46	alto
8	12	alto	12	alto	12	alto	12	alto	48	alto
9	10	alto	11	alto	11	alto	12	alto	44	alto
10	12	alto	12	alto	12	alto	12	alto	48	alto
11	12	alto	11	alto	11	alto	12	alto	46	alto
12	10	alto	12	alto	12	alto	12	alto	46	alto
13	11	alto	11	alto	12	alto	12	alto	46	alto
14	12	alto	12	alto	12	alto	12	alto	48	alto
15	10	alto	11	alto	11	alto	12	alto	44	alto
16	12	alto	12	alto	12	alto	12	alto	48	alto
17	12	alto	12	alto	12	alto	12	alto	48	alto
18	12	alto	12	alto	12	alto	12	alto	48	alto
19	11	alto	12	alto	12	alto	12	alto	47	alto
20	12	alto	12	alto	12	alto	12	alto	48	alto
21	11	alto	12	alto	12	alto	11	alto	46	alto
22	10	alto	8	medio	9	medio	9	medio	36	medio
23	12	alto	10	alto	12	alto	12	alto	46	alto
24	12	alto	11	alto	12	alto	12	alto	47	alto
25	12	alto	11	alto	12	alto	12	alto	47	alto
26	12	alto	11	alto	12	alto	12	alto	47	alto
27	9	alto	9	medio	9	medio	9	medio	36	medio

Fuente: Test de inteligencia interpersonal

**Tabla 3 Pre-test de inteligencia interpersonal del grupo control**

N°	DIMENSIONES								TOTAL	
	MANEJO DE RELACIONES INTERPERSONALES		EMPATIA		ASERTIVIDAD		RESPECTO			
	PJE	nivel	PJE	nivel	PJE	nivel	PJE	nivel	PJE	NIVEL
1	4	bajo	4	bajo	5	bajo	6	bajo	19	bajo
2	5	bajo	6	bajo	5	bajo	6	bajo	22	bajo
3	4	bajo	5	bajo	4	bajo	6	bajo	19	bajo
4	8	medio	9	medio	8	medio	11	alto	36	medio
5	7	medio	6	bajo	5	bajo	6	bajo	24	bajo
6	4	bajo	5	bajo	5	bajo	6	bajo	20	bajo
7	4	bajo	6	bajo	6	bajo	7	bajo	23	bajo
8	5	bajo	6	bajo	5	bajo	6	bajo	22	bajo
9	7	medio	7	medio	7	medio	10	alto	31	medio
10	4	bajo	5	bajo	5	bajo	6	bajo	20	bajo
11	6	bajo	5	bajo	7	medio	7	medio	25	medio
12	8	medio	10	alto	11	alto	9	medio	38	alto
13	4	bajo	5	bajo	5	bajo	7	medio	21	bajo
14	4	bajo	6	bajo	5	bajo	6	bajo	21	bajo
15	7	medio	6	bajo	6	bajo	7	medio	26	medio
16	5	bajo	6	bajo	6	bajo	7	medio	24	bajo
17	4	bajo	5	bajo	6	bajo	6	bajo	21	bajo
18	5	bajo	6	bajo	7	medio	7	medio	25	medio
19	4	bajo	5	bajo	6	bajo	7	medio	22	bajo
20	8	medio	11	alto	9	medio	10	alto	38	alto
21	7	medio	7	medio	6	bajo	9	medio	29	medio
22	5	bajo	5	bajo	5	bajo	8	bajo	23	bajo

Fuente: Test de inteligencia interpersonal

**Tabla 4 Post-test de inteligencia interpersonal del grupo control**

N°	DIMENSIONES								TOTAL	
	MANEJO DE RELACIONES INTERPERSONALES		EMPATIA		ASERTIVIDAD		RESPECTO			
	PJE	nivel	PJE	nivel	PJE	nivel	PJE	nivel	PJE	NIVEL
1	8	medio	8	medio	8	medio	8	medio	32	medio
2	4	bajo	7	medio	4	bajo	7	medio	22	bajo
3	6	bajo	5	bajo	6	bajo	7	medio	24	bajo
4	6	bajo	6	bajo	4	bajo	6	bajo	22	bajo
5	6	bajo	7	medio	7	medio	8	medio	28	medio
6	4	bajo	4	bajo	4	bajo	4	bajo	16	bajo
7	6	bajo	7	medio	8	medio	8	medio	29	medio
8	4	bajo	4	bajo	6	bajo	6	bajo	20	bajo
9	6	bajo	7	medio	8	medio	10	alto	31	medio
10	9	medio	9	alto	8	alto	10	alto	36	medio
11	4	bajo	4	bajo	4	bajo	4	bajo	16	bajo
12	4	bajo	6	bajo	6	bajo	6	bajo	22	bajo
13	4	bajo	4	bajo	6	bajo	6	bajo	20	bajo
14	6	bajo	7	medio	8	medio	8	medio	29	medio
15	10	alto	11	alto	11	alto	12	alto	44	alto
16	6	bajo	7	bajo	8	medio	8	medio	29	medio
17	4	bajo	4	bajo	4	bajo	4	bajo	16	bajo
18	4	bajo	4	bajo	6	bajo	6	bajo	20	bajo
19	4	bajo	6	bajo	6	bajo	6	bajo	22	bajo
20	4	bajo	4	bajo	6	bajo	6	bajo	20	bajo
21	8	medio	8	medio	8	medio	8	medio	32	medio
22	4	bajo	4	bajo	6	bajo	6	bajo	20	bajo

Fuente: Test de inteligencia interpersonal

## ANEXO 2

### TEST SOBRE INTELIGENCIA INTERPERSONAL

Ítems	Siempre	A veces	Nunca
<b>MANEJO DE RELACIONES INTERPERSONALES</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
1. Te gusta jugar con otro niño			
2. Te acercas a otros niños para iniciar el juego o conversar.			
3. Eres feliz en tu aula de clase.			
4. Te llevas bien con tus compañeros.			
<b>EMPATIA</b>			
5. Te sientes bien cuando te abrazan			
6. Disfrutas conversar con tus compañeros			
7. Compartes algún alimento, juguete u/o pertenencia con los niños			
8. Ayudas a tu compañero ante un problema			
<b>ASERTIVIDAD</b>			
9. Te comunicas con tus compañeros			
10. Te gusta trabajar en equipo			
11. Solucionas los problemas sin pelear			
12. Atiendes la clase de la maestra			
<b>RESPETO</b>			
13. Sonríes y saludas a las personas			
14. Dices gracias a las personas			
15. Te portas bien en el aula			
16. Respetas a los mayores			

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

HOJA Nº

MATRIZ DE VALIDACIÓN

INTELEGENCIA INTERPERSONAL	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIO DE EVALUACIÓN						OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN		
			Siempre	A veces	Nunca	Relación entre las variables y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem			Relación entre el indicador y la opción de respuesta	
						SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO
1º MANEJO RELACIONES INTERPERSONALES	. establece vínculos con la familia escolar,	1. Te gusta jugar con otro niño en tu aula.	✓			✓		✓		✓		✓		
	. interactúa fácilmente con otras personas	2. Te acercas a otros niños para iniciar el juego o conversar	✓			✓		✓		✓		✓		
	. Establece y mantiene relaciones sociales en el aula.	3. Brindas amor a tus amigos. 4. Eres feliz en tu aula de clases.	✓			✓		✓		✓		✓		





HOJA Nº

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

- TEST SOBRE INTELIGENCIA INTERPERSONAL

OBJETIVO:

- Obtener resultados sobre las inteligencia interpersonal que presentan los de cinco años antes de realizar el programa de juegos de roles

DIRIGIDO A: NIÑOS DE 5 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

PÉREZ WENINGER FIDELINA DEL CARMEN

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

MAESTRIA CONCLUIDA

VALORACIÓN

ALTA X	MEDIA	BAJA
-----------	-------	------

  
FIRMA DEL EVALUADOR

Fidelina Del Carmen Pérez Weninger  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

HOJA N°

MATRIZ DE VALIDACIÓN

INTELEGENCIA INTERPERSONAL	1º MANEJO RELACIONES INTERPERSONALES	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIO DE EVALUACIÓN						OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN		
				Siempre	A veces	Nunca	Relación entre las variables y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem			Relación entre el indicador y la opción de respuesta	
							SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO
		. establece vínculos con la familia escolar,	1. Te gusta jugar con otro niño en tu aula.	✓			✓		✓		✓				
		. interactúa fácilmente con otras personas	2. Te acercas a otros niños para iniciar el juego o conversar	✓			✓		✓		✓				
		. Establece y mantiene relaciones sociales en el aula.	3. Brindas amor a tus amigos. 4. Eres feliz en tu aula de clases.	✓			✓		✓		✓			3- se sugiere cambiar el ítem 3 por te llevas bien con tus compañeros. 4- eliminar el ítem 4.	





HOJA N°

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

- TEST SOBRE INTELIGENCIA INTERPERSONAL

OBJETIVO:

- Obtener resultados sobre las inteligencia interpersonal que presentan los de cinco años antes de realizar el programa de juegos de roles

DIRIGIDO A: NIÑOS DE 5 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Guíroz Vásquez, Esther Amalia

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Magister en docencia y Gestión Educativa

VALORACIÓN

ALTA X	MEDIA	BAJA
-----------	-------	------

  
FIRMA DEL EVALUADOR

VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

HOJA Nº

MATRIZ DE VALIDACIÓN

INTELEGENCIA INTERPERSONAL	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIO DE EVALUACIÓN						OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN			
			Siempre	A veces	Nunca	Relación entre las variables y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem			Relación entre el indicador y la opción de respuesta		
						SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO	
1º MANEJO RELACIONES INTERPERSONALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>establece vínculos con la familia escolar,</li> <li>interactúa fácilmente con otras personas</li> <li>Establece y mantiene relaciones sociales en el aula.</li> </ul>	1. Te gusta jugar con otro niño en tu aula.	✓			✓		✓		✓					
		2. Te acercas a otros niños para iniciar el juego o conversar				✓		✓		✓					
		3. Brindas amor a tus amigos. 4. Eres feliz en tu aula de clases.				✓		✓		✓					





HOJA Nº2

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

- TEST SOBRE INTELIGENCIA INTERPERSONAL

OBJETIVO:

- Obtener resultados sobre las inteligencia interpersonal que presentan los de cinco años antes de realizar el programa de juegos de roles

DIRIGIDO A: NIÑOS DE 5 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: CACHAY DIAZ CONSUELO

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

VALORACIÓN

<del>ALTA</del>	MEDIA	BAJA
-----------------	-------	------

FIRMA DEL EVALUADOR





## PROGRAMA EXPERIMENTAL

### I. DATOS INFORMATIVOS

**1.1 TITULO DE TESIS :** PROGRAMA DE JUEGOS DE ROLES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS (as) DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA TRUJILLO - 2017.

**1.2 Nombre del programa:** JUEGO DE ROLES

**1.3 Institución Educativa:** N° 209 "SANTA ANA"

**1.4 Edad y sección:** 5 AÑOS ROSADA

**1.5 Distrito:** AV. BRASIL-URB.TORRES ARAUJO

**1.6 Investigador:** VALENCIA DELGADO, LIZANIA ELIZABETH

### II. FUNDAMENTACIÓN

El propósito fundamental de un programa está referida por definición las competencias que se pretenden lograr por ejemplo los niños y las niñas en el curso de la educación preescolar estos propósitos son una guía para el desarrollo del trabajo pedagógico los cuales a su vez favorecen a través de actividades cotidianas asimismo la forma en que se presentan estos propósitos ayudarán a la identificación de la relación directa que poseen las competencias en cada campo formativo (Cruz, 2011).

### III. OBJETIVOS:

#### **Objetivo General:**

- Elevar el nivel de desarrollo en los juegos de roles para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños.

#### **Objetivos Específicos:**

- Determinar la autonomía en los juegos de roles para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños
- Determinar la iniciativa en los juegos de roles para desarrollar la inteligencia interpersonal en los niños
- Determinar la curiosidad en los juegos de roles logrando desarrollar la inteligencia interpersonal en niños(as).

#### IV. DIMENSIONES A DESARROLLAR

- **PROGRAMA JUEGO DE ROLES:**
  - Autonomía
  - Iniciativa
  - curiosidad
- **INTELIGENCIA INTERPERSONAL:**
  - relaciones interpersonales
  - Empatía
  - Asertividad
  - Respeto

#### V. METODOLOGÍA

**Autonomía:** La autonomía se puede definir como la capacidad que se posee para realizar actividades sin ayuda de los demás. En los niños y niñas de infantil es muy importante fomentar y potenciar el desarrollo y adquisición de la misma.

**Beneficios:**

- Capacidad de concentración
- Seguridad en uno mismo
- Desarrollo de la disciplina interna
- Una autonomía cada vez más completa le enseña a adquirir esa disciplina interna

**Iniciativa:** La capacidad para impulsar la vida con propósitos, el empuje que dirige nuestra atención hacia una meta importante y nos ayuda a superar los obstáculos. Abarca tanto una energía interior y como una acción exterior. La iniciativa es una parte importante del desarrollo de los niños.

**Beneficios:**

- A elegir y tomar sus propias decisiones.
- Desarrolla la seguridad en sí mismo.
- Desarrolla sus destrezas de liderazgo e independencia.
- Enriquece su vocabulario, narrando la actividad en la que están participando.

**Curiosidad:** La curiosidad es innata en los niños y debe cuidarse desde que nacen para que sean capaces de querer aprender por sí mismos, puesto que la curiosidad es el primer paso para el aprendizaje de los niños.

**Beneficios:**

- Desarrollan una mejor capacidad de observación.
- Adecuado aprendizaje en los niños.
- Desarrollan conductas positivas

**VI. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS:**

- Cartulinas
- Hojas de color
- Vestimentas
- Mascaras
- Pelotas
- Papel bond
- Pañuelos
- Cinta de colores
- Goma
- Tijera
- Visitas al parque
- Videos
- Colores

**VII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

		Actividades	Cronograma
--	--	-------------	------------

Nº	Dimensiones		Agosto				Setiembre				Octubre				Noviembre			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AUTONOMIA	Como soy yo	x															
2		A poner la mesa(la familia)		X														
3		Los exploradores de la clase			X													
4		El amigo jardinero				x												
5	INICIATIVA	Realizamos un lindo collage					x											
6		En cuento de las emociones						x										
7		El buzón de los sentimientos(los carteros)							x									
8		El duendecillo travieso								x								
9	CURIOSIDAD	Somos reporteros									x							
10		Somos iguales parecemos diferentes										X						
11		Realizamos unos lindos títeres.											X					
12		Las conejitas que no sabían respetar.												x				

### VIII. Evaluación

- El presente desarrollo del programa será evaluado mediante una escala valorativa.

### IX. ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL

## SESION 1

**8.1 Denominación de la actividad:** “A poner la mesa” (la familia)

**8.2 Fecha:** 13/09/17

**8.3 Duración** 40 min

**8.4 Hora de Inicio** 11:00 am **Hora de término** 11:40 am

**8.5 Logros esperados:**

<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
Manejo de relaciones interpersonales	Establece, vínculos con la familia escolar.	Desarrollo de la incentivación.  Establecer actitudes positivas

**8.6 Secuencia metodológica**

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias didácticas</b>	<b>Materiales y recursos</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Inicio</b>	<p>Daremos la bienvenida a los niños cantando la canción “buenos días” y le pediremos que miren hacia al frente para poder empezar con la actividad.</p> <p>Luego la maestra contara un cuento llamado “somos únicos y valiosos” donde los niños aprenderán lo importante que es ayudar.</p> <p>Se les preguntara:</p> <p>¿De qué trato el cuento?</p> <p>¿Qué personajes se mencionó en el cuento?</p> <p>Se les explicara a los niños que el día de hoy realizaremos una dinámica de integración cuyo título se llama “A PONER LA MESA”</p>	<p><b>Canción</b></p>          <p><b>Cuento</b></p>	<b>10´ min</b>

	<p>Donde realizaran el rol de la familia, los niños tendrán que participar para poder jugar.</p>		
<b>Desarrollo</b>	<p>La maestra mostrara una variedad de cosas como:</p> <p>Los niños se vestirán y escenificaran el rol de la familia.</p> <p>Luego los niños tendrán que ellos mismo ordenar la mesa, y poder trabajar en equipo.</p> <p>Luego jugaremos a la familia donde los niños se disfrazaran de cada miembro de la familia, donde ellos mismos tendrán que dramatizar el rol que desempeña la familia e interactuar entre compañeros y poder jugar.</p> <p>Se les preguntara a los niños:</p> <p>¿Trabajaron en equipo?</p> <p>¿Qué personaje dramatizaron?</p> <p>Se les explicara a los niños la importancia de ser uno mismo y de respetarse cada uno, de trabajar en equipo, a ser solidarios y aprender a compartir quererse y valorarse entre compañeros.</p>	<p><b>Mesa</b></p> <p><b>Mantel</b></p> <p><b>Platos</b></p> <p><b>vasos</b></p> <p><b>Servilletas</b></p> <p><b>Vestimenta</b></p> <p><b>s</b></p>	<b>20´min</b>
<b>Cierre</b>	<p>¿Les gusto?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿De qué se habló en la actividad?</p>		<b>10´ min</b>

## SESION 2

**8.1 Denominación de la actividad:** “los exploradores de la clase”

**8.2 Fecha:** 15/09/17

**8.3 Duración** 45 min

**8.4 Hora de Inicio** 9:00 am **Hora de término** 11 am

**8.5 Logros esperados:**

<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
empatía	Se relaciona con sus compañeros para expresar sentimientos, pensamientos.	Desarrollar la habilidad de observación.  Favorecer el trabajo en equipo

**8.6 Secuencia metodológica**

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias didácticas</b>	<b>Materiales y recursos</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Inicio</b>	Daremos la bienvenida a los niños con la canción “HOLA” y los niños cantaran junto con la maestra.  La maestra mostrara un video llamado EL NIÑO EXPLORADOR, donde los niños luego se expresaran y dirán lo que observaron.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=lkbmhVAjG14">https://www.youtube.com/watch?v=lkbmhVAjG14</a>  Se les explicara a los niños que el día de hoy realizaremos actividades donde ellos tendrán que descubrir y explorar.	<b>Canción</b>  <b>video</b>  <b>dialogo</b>	<b>10´ min</b>
<b>Desarrollo</b>	La maestra y los niños encontraran una caja sorpresa donde tendrán que descubrir que hay dentro de ella.  En la caja se encontrara una variedad de objetos.  Donde se vestirán de exploradores.	<b>Caja</b>  <b>Gorra</b> <b>Lupa</b> <b>saco</b>	<b>20´ min</b>

	<p>La maestra explorara junto con los niños, donde escucharan un misterioso ruido, el sonido nos guiara para poder explorar e investigar de donde viene.</p> <p>Al momento de explorar el salón los niños encontrarán el misterio y verán que es un animalito, donde tendrán que investigar que animalito es.</p> <p>Se le preguntara al niño lo siguiente</p> <p>¿Qué color es?</p> <p>¿Cuántas patas tiene?</p> <p>¿Qué hace?</p> <p>¿Dónde viven?</p> <p>¿Qué animalito será?</p> <p>La maestra entregara materiales didácticos (figuras geométricas pequeñas) donde los niños tendrán que formar diferentes animalitos guiándose de un patrón.</p>	<p><b>juego</b></p> <p><b>animalito</b></p> <p><b>preguntas</b></p> <p><b>hojas</b></p>	
<b>Cierre</b>	<p>¿Les gusto?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué aprendieron hoy?</p>		<b>10´ min</b>

### SESION 3

**8.1 Denominación de la actividad:** “el jardinero”

**8.2 Fecha:** 20/09/17

**8.3 Duración** 45 min

**8.4 Hora de Inicio** 9:00 am **Hora de término** 11 am

**8.5 Logros esperados:**

Dimensión	Indicadores	Ítems
Asertividad	Desarrollar la comunica efectivamente En forma verbal y no verbal.	Desarrollar sus movimientos, expresión corporal, facial, etc.  Desarrolla la participación activa.

**8.6 Secuencia metodológica**

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Daremos la bienvenida a los niños con la canción “<b>COMO ESTÁN</b>” y los niños cantaran junto con la maestra.</p> <p><b>La maestra mostrara un video llamado__“SOMOS COMO LAS FLORES</b> , donde los niños luego se expresaran y dirán lo que observaron.</p> <p><a href="http://www.youtube.com/watch?v=uezJQyC5J7Q">www.youtube.com/watch?v=uezJQyC5J7Q</a></p> <p>Se les explicara a los niños que el día de hoy realizaremos actividades donde <b>Reconocerán sentimientos y emociones.</b></p>	<p><b>Canción</b></p> <p><b>video</b></p> <p><b>dialogo</b></p>	<b>10´ min</b>
<b>Desarrollo</b>	Los niños se vestirán para dramatizar el rol del jardinero.	<p><b>Vestuarios</b></p> <p><b>Arboles</b></p>	<b>20´ min</b>





## SESION 4

**8.1 Denominación de la actividad:** “el buzón de los sentimientos” (carteros)

**8.2 Fecha:** 29/09/17

**8.3 Duración** 45 min

**8.4 Hora de Inicio** 9:00 am **Hora de término** 11 am

**8.5 Logros esperados:**

Dimensión	Indicadores	Ítems
Respeto	Desarrollar normas de conductas para ejecutar normas sociales.	Desarrollar la comunicación  Expresar y descubrir sus sentimientos.

**8.6 Secuencia metodológica**

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Empezaremos saludándonos con una linda canción <b>buenos días</b>.</p> <p>La maestra mostrara un video Llamado <b>“levanto las manos”</b> Donde los niños cantaran, bailaran luego se expresaran y dirán lo que observaron.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b3lqliovkDo">https://www.youtube.com/watch?v=b3lqliovkDo</a></p> <p>Al finalizar la canción la maestra dirá que el día de hoy realizaremos un lindo juego llamado <b>“EL CARTERO”</b></p> <p>Antes de empezar la actividad recordaremos las normas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar en equipo</li> <li>- Respetar la opinión de los demás</li> <li>- Debemos realizar la actividad en armonía</li> <li>- Serán evaluados.</li> </ul>	<p><b>Canción</b></p> <p><b>video</b></p> <p><b>Dialogo</b></p>	<b>10´ min</b>

<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><i>La maestra propondrá que un niño sea el cartero, pues el cartero tendrá que recolectar muchas cartas de los niños e ir a dejarlos en el buzón.</i></p> <p><i>La maestra indicara que cada niño debe dibujarse como se siente feliz o triste luego de dibujar meterán la carta al sobre donde el cartero tendrá que recoger todas las cartas para luego ponerlas en el buzón.,</i></p> <p><i>Los niños responden:</i></p> <p><i>¿Les gusto el juego?</i></p> <p><i>¿Alguna vez han visto un buzón?</i></p> <p><i>¿Alguna vez hicieron una carta?</i></p> <p><i>¿Por qué realizamos esta actividad?</i></p> <p><i>Al terminar de dialogar la maestra sacara una por una las cartas e ira llamando acá niño para que pueda expresar lo que dibujo.</i></p>	<p><b>Vestuario del cartero</b></p> <p><b>Buzón cartas</b></p> <p><b>Hojas colores</b></p> <p><b>preguntas</b></p>	<p><b>20´min</b></p>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><i>¿Les gusto?</i></p> <p><i>¿Cómo se sintieron?</i></p> <p><i>¿Qué aprendieron hoy?</i></p>		<p><b>10´ min</b></p>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 209  
"SANTA ANA" – TRUJILLO  
TELEFONO 662782



"AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEL MAR DE GRAU"

### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

LA QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 209 "SANTA ANA" DE LA PROVINCIA DE TRUJILLO – REGIÓN LA LIBERTAD.

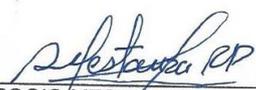
#### HACE CONSTAR:

Que, la señorita **VALENCIA DELGADO LIZANIA ELIZABETH** con DNI N° 47614676, alumna del X ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad "César Vallejo" de esta ciudad, ha aplicado su tesis titulada: "**PROGRAMA DE JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA INTERPERSONAL EN LOS NIÑOS(AS) DE CINCO AÑOS**" del Aula Rosada 5 años turno Mañana de la Institución Educativa N° 209 – Trujillo – 2017, durante el mes de Setiembre habiendo demostrado eficacia y responsabilidad.

Se extiende la presente para los fines necesarios.

Trujillo, 24 de Noviembre del 2017



  
ROCÍO MESTANZA RIVAS PLATA  
Directora (e)  
Firma – Post Firma y sello