



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Juego temático de roles en la competencia social en
estudiantes de primaria del Colegio Particular
“Francisco Bolognesi”, Pasco, 2015**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
Magíster en Educación
con Mención en Docencia y Gestión Educativa

AUTOR:

Br. Huberto Tito Hinostroza Robles

ASESORA:

Dra. Paula Viviana Liza Dubois

SECCIÓN

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ – 2016

Página del Jurado

Dr. Migdonio Epiquién Chanchahuana

Presidente

Mgr. Mercedes Nagamine Miyashiro

Secretaria

Dra. Paula Viviana Liza Dubois

Vocal

Dedicatoria

“Con amor, a todas las estrellas que iluminaron esta travesía”

A Jesús, el auténtico maestro.

A Julia, mi madre-maestra-amiga..., porque a su lado y en su ausencia comprendí el auténtico sentido de la vida: servir.

A Salomón, mi padre, por enseñarme que el secreto de la sabiduría está en la humildad.

A Magna, Roy, Joel, José, Marleni y Jenny, mis hermanos, por creer en que siempre puedo ser mejor.

A Mauro Castillo, por mis alegrías de niño y su inspiración espiritual y familiar.

A Ana, mi infatigable compañera. Mi deuda con ella es tan grande como el amor que compartimos.

A Yerko y Diego, mis hijos, por regalarme alegrías y exigirme siempre un futuro mejor.

A Raymunda Huaynate y Pedro Alderete, mis mentores, por haberme señalado el camino que voy recorriendo.

A Luis Pajuelo, maestro y consejero, por su fe en mi vocación y por haber inspirado mi pasión por la lectura.

Agradecimiento

Mi aprecio y gratitud a los docentes de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, en especial a mi asesora, Dra. Paula Viviana Liza Dubois por sus valiosos aportes en la consolidación de este esfuerzo.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Huberto Tito Hinostroza Robles, estudiante del Programa de Maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 04021151, con la tesis titulada “El Juego temático de roles en la competencia social en estudiantes del tercer grado de primaria del Colegio Particular “Francisco Bolognesi”, Pasco, 2015”

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar 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 normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Nombres y apellidos: Huberto Tito Hinostroza Robles

DNI: N° 04021151

Presentación

Señores miembros del Jurado:

Cumpliendo con lo normado en el reglamento para la elaboración y sustentación de la tesis de Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa de la Facultad de Educación, Escuela de Postgrado de la Universidad “César Vallejo”, presento el trabajo de investigación titulado “El Juego temático de roles en la competencia social en estudiantes del tercer grado de primaria del Colegio Particular “Francisco Bolognesi”, Pasco, 2015”

En este trabajo se describen los hallazgos de la investigación que tuvo como objetivo determinar la influencia del uso del juego temático de roles en la competencia social, con una muestra de 31 estudiantes, haciendo uso como instrumento de medición un cuestionario de competencias sociales básicas para el desempeño escolar, validado por expertos en investigación educativa.

El trabajo consta de siete capítulos. En el primero, denominado Introducción, se abordan el problema de investigación, los antecedentes, la fundamentación científica y humanística, la justificación, el problema, las hipótesis y los objetivos, así como se fundamenta el marco teórico; en el segundo capítulo se exponen los aspectos metodológicos; en el tercero, los resultados obtenidos en la investigación; a continuación, en el cuarto capítulo, se presenta la discusión del tema; en el quinto, encontramos las conclusiones; luego, en el capítulo sexto se exponen las recomendaciones; y, por último, en el séptimo capítulo se adjuntan las referencias bibliográficas y los anexos.

Señores miembros del Jurado, espero que este producto de investigación sea evaluado y merezca su aprobación.

El autor

Lista de contenidos

Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Lista de contenidos	vii
Resumen	xi
Abstract	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
1.1 Antecedentes	14
1.2 Marco Teórico	21
1.3 Justificación	49
1.4 Problema	53
1.5 Hipótesis	56
1.6 Objetivos	57
II. MARCO METODOLÓGICO	58
1.7 Variables	59
1.8 Operacionalización de variables	59
1.9 Metodología	61
1.10 Tipo de investigación	61
1.11 Diseño de investigación	61
1.12 Población, muestra y muestreo	62
1.13 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	62
1.14 Métodos de análisis de datos	67
III. RESULTADOS	69
IV. DISCUSIÓN	88
V. CONCLUSIONES	94
VI. RECOMENDACIONES	97
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	100

ANEXOS	105
Anexo 1. Matriz de consistencia	106
Anexo 2. Cuestionario para medir la competencia social	109
Anexo 4. Programa de intervención	117
Anexo 5. Sesiones de aprendizaje	143

Índice de tablas

Tabla 1 : Diferencias entre el juego temático de roles y el juego libre	23
Tabla 2 : Comparativa entre la escuela tradicional y los juegos de rol	24
Tabla 3 : Síntesis de los beneficios de los juegos de rol	25
Tabla 4 : Operacionalización de la variable dependiente: Competencia social	60
Tabla 5 : Validación mediante juicio de expertos del instrumento que mide la competencia social	63
Tabla 6 : Niveles de autoestima y confianza en sí mismo en estudiantes del tercer grado de primaria según pretest	70
Tabla 7 : Niveles de motivación y concepto que tienen de sus clases los estudiantes del tercer grado de primaria según pretest	71
Tabla 8 : Niveles de relaciones sociales entre estudiantes y docentes del tercer grado de primaria según pretest	72
Tabla 9 : Niveles de competencia social en estudiantes del tercer grado de primaria según pretest	73
Tabla 10: Niveles de autoestima y confianza en sí mismo en estudiantes del tercer grado de primaria según postest	75
Tabla 11: Niveles de motivación y concepto que tienen de sus clases en estudiantes del tercer grado de primaria según postest	76
Tabla 12: Niveles de relaciones sociales entre estudiantes y docentes del tercer grado de primaria según postest	77
Tabla 13: Niveles de competencia social en estudiantes y docentes del tercer grado de primaria según postest	78
Tabla 14: Prueba de los Rangos de Wilcoxon entre el pretest y el postest en la muestra de investigación para probar la hipótesis general	80
Tabla 15: Prueba de los Rangos de Wilcoxon entre el pre test y el post en la muestra de investigación para probar la primera hipótesis específica	82
Tabla 16: Prueba de los Rangos de Wilcoxon entre el pretest y el postest en la muestra de investigación para probar la segunda hipótesis específica	84
Tabla 17: Prueba de los Rangos de Wilcoxon entre el pretest y el postest en la muestra de investigación para probar la tercera hipótesis específica	86

Índice de figuras

Figura 1 :Elementos del juego de roles	27
Figura 2: Procedimiento del juego de roles	28
Figura 3: Niveles de autoestima y confianza en sí mismo en estudiantes del tercer grado de primaria	70
Figura 4: Niveles de motivación y concepto que tienen de sus clases en estudiantes del tercer grado de primaria	71
Figura 5: Niveles de relaciones sociales entre estudiantes y docentes del tercer grado de primaria	73
Figura 6: Niveles de competencia social en estudiantes del tercer grado de primaria	74
Figura 7: Niveles de autoestima y confianza en sí mismo en estudiantes del tercer grado de primaria	75
Figura 8: Niveles de motivación y concepto que tienen de sus clases en estudiantes del tercer grado de primaria	76
Figura 9: Niveles de relaciones sociales entre estudiantes y docentes del tercer grado de primaria	77
Figura 10: Niveles de competencia social en estudiantes y docentes del tercer grado de primaria	78

Resumen

La educación básica debe garantizar la formación de capacidades mínimas necesarias para el aprendizaje escolar y proporcionar las bases positivas de personalidad del niño. En ese sentido, el juego temático de roles utilizado como una herramienta de interacción educativa no impuesta, sino intencionada y de manera significativa favorece la adquisición de las relaciones afectivo-emocionales, el desenvolvimiento creativo y el desarrollo del pensamiento reflexivo-crítico. En esta investigación se realiza el análisis de una intervención en el aula de clase en el marco de la postura histórico-cultural a través del método de juego temático de roles con un grupo de niños peruanos de tercer grado de primaria con edades comprendidas entre 8 y 9 años dentro del aula de clase. El objetivo del estudio fue identificar el impacto del juego temático de roles en el desarrollo de la competencia social, fundamentalmente en los aspectos claves que determinan el éxito o fracaso del niño en la escuela: autoestima, motivación y relaciones sociales docente-alumno.

Los resultados de la investigación reportan una influencia significativa del uso del juego temático de roles en el desarrollo de la competencia social. Así, los estudiantes que han conformado la muestra de investigación presentan puntuaciones de una media de 46,742 en el pre test (antes del experimento) y de 61,355 en el post test (después de la experimentación). Esto indica que los alumnos que han participado del juego temático de roles han mejorado significativamente su competencia social en las dimensiones: autoestima y confianza en sí mismo, motivación y concepto que tienen de sus clases y relaciones entre estudiantes y sus docentes.

Palabras clave: Juego de roles, competencia social, autoestima, motivación

Abstract

Basic education must ensure the necessary minimum skills training for school learning and provide positive bases child's personality. In that sense, the thematic role play used as an educational tool interaction is not imposed, but intentionally and significantly favors the acquisition of the affective-emotional relationships, creative development and development of reflective-critical thinking. In this research the analysis of an intervention is done in the classroom as part of the historical-cultural stance through the method of thematic role play with a group of Peruvian children from third grade aged between 8 and 9 years in the classroom. The aim of the study was to identify the impact of themed play roles in the development of social competence, mainly in the key aspects that determine the success or failure of the child in school: self-esteem, motivation and social relationships teacher-student.

The research results report a significant influence of the use of thematic role play in the development of social competence. Thus, students who have shaped the present research sample scores an average of 46.742 in the pretest (before the experiment) and 61.355 in the post test (after testing). This indicates that students who have participated in the thematic role play have significantly improved their social competence in dimensions: self-esteem and self-confidence, motivation and concept they have of their classes and relationships between students and teachers.

Keywords: Role playing, social competence, self-esteem, motivation.