



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de
educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Del Castillo Cotrina, Esther Raquel (ORCID: 0000-0003-2987-285X)

ASESOR:

Mg. Pardo Esquerre, Enrique Miguel (ORCID: 0000-003-1820-4047)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante Niño y Adolescente

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico el presente trabajo de investigación con especial consideración a mis queridos hijos Sebastián y Belén que son el significado de cada esfuerzo de superación diaria.

De la misma manera a mis queridos padres Samuel y Guillermina que me impulsan día a día a alcanzar mis metas y mis proyectos personales como profesionales.

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco grandemente a Dios por acompañarme en todo el proceso de mi formación.

También a mi querida familia, en especial a mis padres, pareja, hijos y hermanas que día a día me brindan su apoyo incondicional en cada momento de mi vida.

Finalmente hago llegar mi agradecimiento a la Universidad Cesar Vallejo y a mi asesor Enrique Pardo por el tiempo y la paciencia de conducirnos en tan delicada labor.

Índice de Contenido

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Tablas	v
Índice de Figuras	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA.....	16
3.1. Tipo y diseño de la investigación	16
3.2. Variables y operacionalización.....	16
3.3. Población, muestra y muestreo.....	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	18
3.5. Procedimientos	19
3.7. Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN.....	34
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES.....	¡Error! Marcador no definido.
REFERENCIAS.....	39
ANEXOS	44

Índice de Tablas		Pg.
Tabla 1	Confiabilidad del instrumento	18
Tabla 2	Expertos que validaron el instrumento	19
Tabla 3	Prueba de normalidad de juego de roles y habilidades sociales	21
Tabla 4	Correlación de las variables juego de roles y habilidades sociales	22
Tabla 5	Contingencia de las variables juego de roles y habilidades sociales	23
Tabla 6	Prueba de normalidad de la dimensión intrínseca y habilidades sociales	25
Tabla 7	Correlación de la dimensión intrínseca y la variable habilidades sociales	26
Tabla 8	Contingencia de la dimensión intrínseca y la variable habilidades sociales	27
Tabla 9	Prueba de normalidad de la variable extrínseca y habilidades sociales	29
Tabla 10	Correlación de la dimensión extrínseca y la variable habilidades sociales	30
Tabla 11	Contingencia de la dimensión extrínseca y la variable habilidades sociales	31

Índice de Figuras	Pg.
Figura 1 Contingencia de las variables juego de roles y habilidades sociales	24
Figura 2 Contingencia de la dimensión intrínseca y habilidades sociales	28
Figura 3 Contingencia de la dimensión extrínseca y habilidades sociales	32

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal determinar la influencia de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021, en su metodología el tipo de investigación es aplicada, con un enfoque cuantitativo, el diseño no experimental; de corte transversal y con un nivel correlacional, que fue aplicada a 28 estudiantes y se utilizó como instrumento la encuesta con una confiabilidad del instrumento Alfa de Cronbach de 0,915, además se tuvo como resultados de correlación Pearson se observa el valor del coeficiente de relación $r=0,778$ indicando una correlación positiva fuerte, además el valor de p es 0,000 para ambas variables y teniendo en consideración la regla de decisión se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que el juego de roles permite las habilidades sociales desarrollarse de manera positiva, donde se arribó a las conclusión que se demostró que existe una influencia positiva entre los juegos de roles y las habilidades sociales, teniendo como resultado el valor del coeficiente Pearson de $r=0,778$ indicando una correlación positiva fuerte entre las dos variables, es nos indica que desarrollarse los juegos de roles mejorara las habilidades sociales.

Palabras clave: aprendizaje, habilidades sociales, juego de roles.

Abstract

The main objective of this research work was to determine the influence of role plays and social skills in primary school students of an Educational Institution of Aija 2021, in its methodology the type of research is applied, with a quantitative approach, the non-experimental design; cross-sectional and with a correlational level, which was applied to 28 students and the survey was used as an instrument with a reliability of the Cronbach Alpha instrument of 0.915, in addition, Pearson correlation results were observed, the value of the relationship coefficient $r = 0.778$ indicating a strong positive correlation, in addition, the value of p is 0.000 for both variables and taking into account the decision rule, H_0 is rejected and H_a is accepted, therefore assuming that the role-play allows social skills to be developed in an appropriate way. positive, where the conclusion was reached that it was shown that there is a positive influence between role plays and social skills, resulting in the value of the Pearson coefficient of $r=0.778$ indicating a strong positive correlation between the two variables, it is us indicates that developing role plays will improve social skills.

Keywords: learning, social skills, role play.

I. INTRODUCCIÓN

En estos últimos tiempos se observa que la tecnología ha avanzado y ha tomado parte de nuestra vida social, personal y amical, en lugar de unirnos, relacionarnos y comunicarnos de manera idónea nos ha separado. Cada día es más difícil poder abordar nuestras diferencias de opiniones o las mismas situaciones problemáticas de la vida diaria para las personas, es por ello, importante saber cómo se están desarrollando las habilidades sociales, ya que, hoy en día existen estudiantes que demuestran dificultades al momento de interactuar de manera idónea en su contexto cercano como también dificultades para mantener relaciones interpersonales esto se debe a diversas causas como es las clases virtuales donde la interacción real ha quedado rezagada, los videojuegos en la vida de los estudiantes han pasado a ser su entretenimiento cotidiano, así como la abundante información en la que tienen acceso sin tener supervisión ni guía sobre su uso. Asimismo, (Delgado 2017 citó a Raffo, 2010) que da a conocer que dentro del Perú el 22% de estudiantes interactúan en juegos con sus amigos; 25% se niega interactuar con los demás; 25% manifiestan escaseces de afecto dentro de su familia y el 28% de los progenitores dan a conocer dificultades serias para comunicarse con sus hijos (p 24). A partir de lo antes mencionado se va originando graves conflictos en el ámbito educativo como familiar debido a que se va apreciando dificultades dentro de su desenvolvimiento al momento de superar un problema. Dentro de la provincia de Aija gran parte de los estudiantes proceden de familias disfuncionales; que regularmente viven dentro de problemas familiares con un tipo de violencia ya sea física como psicológica por uno de los miembros familiares. Y una pequeña facción de estudiantes descendientes de familias nucleares que presentan conductas pasivas o retraídas o conductas agresivas dentro de cualquier escenario o tiempo en la que se le presente. Por otro lado, es necesario mencionar que dichas familias son de un nivel socioeconómico medio o bajo, los padres hacen los modos posibles para que sus hijos puedan acceder a planes de datos y los niños tiene acceso a internet sin ninguna supervisión ni guía empeorando todo tipo de socialización con sus pares y entorno. Para Suárez et al. (2020) nos manifiesta que el juego de roles promueve un desarrollo global dentro de los aprendizajes que va a exigir la interacción y colaboración de los estudiantes, ya que, favorece el aprendizaje

significativo. (p. 04). Agulló et al. (2017) asegura que los juegos de roles aumentan la capacidad de adaptación y la propia flexibilización de los estudiantes para poder desenvolverse en las nuevas necesidades que van apareciendo. Frente a dicha situación, se denota que las habilidades sociales logran potenciarse al desarrollar los juegos de roles, ya que mejoran nuestra interacción con el medio y la autoestima, mejorar nuestra manera de relacionarnos con nuestro entorno, que sean personas con calidad humana idónea, que se desenvuelvan de manera asertiva con las diferentes personas con defectos y virtudes en distintos escenarios. Donde Pons y De Soto (2020) nos manifiesta que el uso de los juegos es una herramienta de motivación, maximizando las capacidades de los estudiantes (p. 4). Mientras que Coetzer et al. (2018) manifiestan que los juegos de rol permiten conjugar de manera efectiva el estudio con su vida cotidiana, lo que facilita a los estudios a poder identificar sus posturas en diversos casos. Dentro de la investigación se da a conocer como los estudiantes abordan y manejan sus habilidades sociales y los juegos de roles, ya que se busca individuos competentes, con tomar decisiones, trabajo colaborativo, manejo y solución de problemas, resilientes, manejo de emociones, comunicativo, siendo fundamental desarrollar las habilidades sociales. Así lo citó Cruz (2017) que el juego roles viene hacer educativo y debe estar presente dentro de la planificación pedagógica para que sea más dinámica y motivadora tanto en las competencias donde se demuestras actuaciones, así en las que se demuestran producciones, con el propósito de favorecer en el desarrollo integral tanto de las niñas como niños que deben desarrollar su competencia emocional. (p. 139). Dentro de la justificación teórica, la presente investigación está orientada a contribuir con el desarrollo de las teorías y conocimientos acerca del tema tratado, con la finalidad de ir cerrando las brechas de las distintas hipótesis que se tiene, con la finalidad de afianzar las bases teóricas ya existentes. En lo referente a la justificación práctica, dicha investigación ayudará a que los estudiantes de dicha institución educativa puedan identificar sus habilidades sociales entre ellas sus dimensiones de manera idónea dentro de su entorno ya sea educativo, familiar como comunal con miras de un mejor desarrollo integral que ayudará al logro de mejores aprendizajes, queriendo formar niños competitivos que puedan interactuar con su medio social de manera asertiva. Por otro lado, la justificación metodológica, apunta a que dicha investigación al

desarrollarse siendo demostrados su validez y confiabilidad podrán servir como base de nuevas investigaciones para mejorar e indagar nuevos hallazgos a las siguientes investigaciones en diversas instituciones educativas. Finalmente, la justificación social, en la actualidad se busca personas que desarrollen sus habilidades sociales de manera competitiva, siendo necesario la mejora de las mismas y la autoestima en los estudiantes con el único fin de que tengan una mejor calidad de vida y desarrollo óptimo a nivel social, donde es necesario tener futuros ciudadanos con calidad humana. Dentro de la delimitación temporal se realizará en el presente año 2021 y en lo referente a lo espacial se realizará dentro de una Institución Educativa de Aija 2021. Identificando el siguiente problema general dentro de la investigación ¿En qué medida influye los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021? Donde desglosamos los siguientes problemas específicos como son, ¿En qué medida influye la dimensión intrínseca y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021? y ¿En qué medida influye la dimensión extrínseca en las habilidades sociales y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021? Se tiene un objetivo principal el determinar la influencia de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021. Encontrando como objetivos específicos, determinar la influencia de la dimensión intrínseca de roles y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021 y determinar la influencia de la dimensión extrínseca y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021. Finalmente tiene la hipótesis general que es existe influencia de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021. Las hipótesis específicas son: existe influencia de la dimensión intrínseca y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021 y existe influencia de la dimensión extrínseca y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021. Ante ello, las habilidades sociales cobrar gran relevancia dentro de cada ser humano, ya que, les permite desarrollarse integralmente en distintos escenarios, por ello, los

juegos de roles permitirán en los estudiantes ser futuros ciudadanos creadores de mejores sociedades que puedan interactuar, comunicarse, con calidad humana, responsables, resilientes que puedan convivir en armonía a partir de las diferencias.

II. MARCO TEÓRICO

Encontramos las investigaciones internacionales:

Álvarez, (2020), en su investigación Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la historia a través de un juego de roles, su objetivo fue valorar al juego de roles en estudiantes quienes tenían que personificar a un héroe destacado de la historia chilena; para ello se aplicó y diseño una metodología de tipo cualitativo, llegando a la conclusión que explican como el juego de rol es más que una simple estrategia con fines de recreación o emocionales, ya que también, va ser útil para la valoración y la promoción de aprendizajes significativos de manera eficaz y eficiente, ya que, se demostró el mejoramiento del desempeño de los aprendizajes y por otro lado, a partir de ello, se puede afirmar que, dicha investigación tiene como aporte que los juegos de roles tiene como base los conocimientos previos para poder potencias diversos aprendizajes.

Cubides (2020), dentro de la investigación, el juego de roles como herramienta para promover la competencia oral, tenía como objetivo establecer como el juego de roles en el fortalecimiento de la competencia oral, para ello aplicó y diseño una metodología de tipo investigación-acción, llegando a la conclusión que se corroboró que el juego de roles permitió una mayor seguridad y confianza al momento de llevar a cabo las actividades, permitiendo una naturalidad por parte de los niños que hacía que esa competencia oral fluyera sin temor a ser señalado, como sucede en el momento de realizar intervenciones individuales durante un proceso académico, por otra parte, al ser un juego que les permitió una libertad y autonomía ellos definían los juegos de roles con los que sentían mayor seguridad, a partir de ello, se puede afirmar que dicha investigación tiene un aporte significativo en los niños no solo en su ámbito académico sino en su contexto social reconociendo la habilidad oral como una base importante de las relaciones humanas.

Villamil, (2018), en su investigación la técnica: juegos de roles aplicada al emprendimiento, tuvo como objetivo generar una estrategia que permita la implementación de una herramienta pedagógica en la asignatura de emprendimiento del Instituto Clara Fey, desde el aprendizaje significativo, para

que las estudiantes del programa de preparación de alimentos en la etapa proyectiva, asimilen mejor la idea de crear empresa, para ello aplicó y diseñó una metodología de tipo Evaluativo, llegando a la conclusión que no todas las estudiantes se encuentran motivadas para realizar el proyecto de grado y algunas consideran que eso es un “juego” o que no es provecho para sus vidas y que no desarrollarlo no traerá consecuencias para su desarrollo académico. Para ser un curso de veinticuatro estudiantes, que solo el 28% de las estudiantes, quieran participar de la clase, es un valor muy bajo de la participación, lo que denota un bajo nivel de interés, a partir de ellos se puede afirmar que dicha investigación tiene como aporte desarrollar habilidades cognitivas y potenciar las relaciones sociales; fomentar la auto organización del conocimiento e investigación, forjando el pensamiento crítico al involucrase en el juego en el juego de roles.

Moreno & Pallo, (2017), dentro de su investigación el juego de roles sociales en educación inicial, tuvo como objetivo de establecer dicha importancia y establecer sus beneficios en educación inicial; para ello aplicó y diseñó una metodología de tipo cualitativa-cuantitativo, concluyendo que el juego de roles beneficiará un desarrollo integral del niño, ya que, se despliega la creatividad, la comunicación, su libertad, su forma de desenvolverse, su energía, su forma de pensar; mantienen una comunicación con su contexto cercano, desarrollándose como seres sociales plenamente en compañía de sus semejantes, interactuando en diversos entornos en que se va desarrollando, a partir de ello, se puede afirmar que dicha investigación tiene como aporte que el estudiante es capaz de encontrar el interés dentro de sus aprendizajes a partir de juego de roles sociales para alcanzar aprendizajes que les sirvan para la vida.

López, (2017), dentro de su investigación habilidades sociales de los estudiantes de secundaria que participan en el taller de teatro de un colegio privado de secundaria, de la ciudad de Guatemala, se observó que tiene el objetivo de determinar las habilidades sociales que participaban; donde se empleó y diseñó una metodología de tipo cuantitativa, no experimental, llegando a concluir que las habilidades sociales globales demostraron una calificación promedio donde las puntuaciones obtenidas estaban en los rangos normales de interpretación, a partir de ellos se puede afirmar que dicha investigación tiene

aporte al contrastar los diversos puntajes conseguidos con otros grupos con características similares, para determinar similitudes y diferencias.

Dentro de los trabajos de investigación nacionales encontramos:

Villena (2020), en su investigación juego de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes 1er año de secundaria de la IE Mercedes Indacochea lozano, Huacho-2019, tiene como objetivo determinar la correspondencia que hay en los juegos de roles y las habilidades sociales; para ello aplicó y diseño una metodología de tipo básico, nivel descriptivo, correlacional, no experimental, llegando a concluir que existe una estrecha correlación entre las variables a partir de Spearman que da a conocer el valor de 0.577, que viene hacer una moderada asociación, a partir de ellos se puede afirmar que dicha investigación tiene aporte que el juego de roles como una estrategia motivadora, dando a conocer que la formación no viene a ser solo académica, por el contrario tiene un carácter emocional y sensible que si el docente logra llegar a esta zona en el estudiante se podrá formar jóvenes líderes y seguros de sí mismos.

Campos y Quispe, (2019), dentro de su investigación del juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxa de Puno-2019, tuvo como objetivo establecer relación entre aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo; para ello, aplicó y diseño una metodología de tipo pre experimental, llegando a concluir que el juego de roles tiene una influencia positiva dentro de la estimulación en la expresión oral, a partir de ello, se puede afirmar que dicha investigación tiene un aporte a través de dicha estrategia debido a que puede motivar e estimular a la mejora de la expresión oral, ya que, da a conocer las diferentes situaciones dadas en la vida cotidiana, que ayudarán a seguir mejorando y desarrollando la técnica de juego de roles en diversos talleres que puedan dar la importancia a la estimulación de los estudiantes a partir de sus propias iniciativas y se puedan generar nuevos juegos que les ayude a demostrar un mayor desenvolvimiento en su expresión oral.

Landecho, (2018), en su investigación juego y habilidades sociales básicas de las estudiantes del nivel secundario institución Educativa Esther

Cáceres Salgado Rímac, tiene como objetivo de reconocer una relación que existe entre el juego y habilidades sociales básicas; para ello aplicó y planificó la metodología de tipo cuantitativo - descriptivo, llegando a la conclusión sobre la existencia de la relación significativa que hay del juego y habilidades sociales básicas, ya que los resultados obtenidos en la estadística descriptiva dan a conocer porcentajes altos y la estadística inferencial, mediante la prueba chi-cuadrada, fortalece la correlación, a partir de ellos se puede afirmar que dicha investigación tiene aporte de la existencia de una dependencia significativa entre las variables.

Penadillo (2017), dentro de su investigación los juegos de roles en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cuatro años de educación inicial área personal social de una institución educativa del distrito de Huarmey-2017, tuvo como objetivo establecer la aplicación de los juegos de roles para desarrollar la psicomotricidad, para ello, aplicó y diseñó una metodología de tipo pre experimental, llegando a la conclusión que el nivel de motricidad de cuatro años es de 52,0% (13) estudiantes obtuvieron un nivel "C". Además, se puede verificar una deficiencia en el desarrollo de la psicomotricidad, se puede afirmar que dicha investigación tiene aporte como el desarrollo de los juegos lúdicos ha mejorado de manera significativa el desarrollo de la motricidad fina.

Vásquez (2017), en su investigación el método didáctico de los juegos de roles y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación social de la UNMSM en el periodo 2017-II, tiene como objetivo comprobar la correspondencia entre los juegos de roles y el rendimiento académico; para ello, aplicó y diseñó una metodología de tipo descriptivo correlacional, llegando a la conclusión que la relación inmediata y reveladora entre el método didáctico juegos de roles y el rendimiento académico, a partir de ello, se puede afirmar que dicha investigación tiene aporte en afianzar el desarrollo de los talleres pedagógicos a los docentes con la finalidad de dar a conocer y valorar la aplicación del método didáctico de los juegos de roles con el fin de incidir favorablemente en el rendimiento académico.

Cuando hablamos sobre juegos de roles podemos hacer una relación directa de nuestra realidad en un contexto simulado. Donde los estudiantes al participar en dicho juego deben de seguir reglas o instrucciones, también pueden

dejar volar su imaginación al momento de interactuar con sus pares a partir de diversas situaciones, emociones, actitudes, entre otras, al momento de interpretar un personaje de un caso que se le presenta. El juego de roles nos permite tener algunos parámetros preestablecidos, no existe algo definitivo o ya establecido. (Cobo y Valdivia 2017, p 17) los juegos de roles nos pueden ayudar a crear distintas situaciones cotidianas, con la finalidad de analizarlas y verlas desde diferentes miradas y desarrollar el pensamiento crítico.

Para Mora (2019) nos dice que el juego de roles va hacer la acción o actuación libre y espontánea, desenvolviéndose dentro de diversos términos temporales y espaciales establecidos, según reglas dadas dentro de su contexto cercano, aunque libremente aceptadas por los participantes, situación que tiene el fin en sí misma y va conducida de emociones y sentimientos diversos y da pie a la construcción de la conciencia de asumir diversos roles de la vida cotidiana.

Donde (Ruiz 2019 citó a Arce 2007) que da a conocer las características de los juegos de roles que son:

En primer lugar, la imaginación, donde dicha característica ayuda a que se extienda de diversas formas un juego de roles, con la finalidad de buscar la originalidad en dicha situación. Dentro de un contexto lúdico de roles se tiene en consideración cierta reglas de ética sin dejar de lado diversas oportunidades que la imaginación nos brinda, según sea el caso, donde la fantasía cobra un papel muy importante, ya que, a partir de su imaginación se puede concretizar diversas situaciones (p. 11).

También tenemos el animismo, donde cualquier objeto, espacio y tiempo puede cobrar vida al momento de realizar dicho juego, donde va a personificar el comportamiento de un individuo, ya que, puede pensar y sentir, a partir de ello, podemos recrear y crear situaciones ficticias que ayudarán a que diversos hechos reales o imaginarios puedan desarrollarse a partir del lenguaje. (p. 12).

Por otro lado, se encuentra el simbolismo, donde se puede sustituir un objeto real por uno imaginario creando así diversos significados, de esta manera desarrollando en ellos habilidades de orden superior y llevarlo a la realidad dándole roles a los objetos que solo él lo conoce. (p. 12) al ser desarrollados nos va a permitir poder expresar nuestros temores, miedos y molestias de distintas

maneras y darlas a conocer con la finalidad de poder regularlos y ayudar a poder socializar mejorar con nuestro entorno.

Tenemos también a la dramatización, donde los estudiantes a medida que van desarrollándose dentro de su realidad van conociendo roles propios y de su contexto cercano que ellos lo hacen suyos. En este caso se deja de lado la imaginación y da pase a la imitación de personas y situaciones de contexto al inicio de manera general y luego de manera más fantasiosa al proponer algunas variaciones o instrucciones a seguir dentro del personaje desde su creación, donde se puede observar estudiantes más seguros e imaginativos que dan a conocer pensamientos novedosos (p 12)

Finalmente tenemos a la imitación, donde el estudiante tiene en cuenta el rol original del personaje que va a querer representar, donde tiene que tener en consideración sus gestos, características principales y movimientos al momento de representarlo de lo que ha observado de manera detallada. (p 12) dicha situación dará pie al análisis de casos de nuestra realidad cercana, así como de otros contextos y poder desarrollar nuestras posiciones y el pensamiento crítico a partir de las diferentes imitaciones que realizamos.

Al hablar del juego de roles como estrategia educativa viene hacer entendida como potenciadora, permitiéndonos trabajar desde el aula diversas situaciones tanto imaginarias como reales que va ayudar a desarrollar en el estudiante diversas áreas para poder desenvolverse en distintas situaciones que se les presentara con la finalidad de ir creando en ellos distintos aprendizajes para mejorar las habilidades sociales.

Entramos también las dimensiones de los juegos de roles donde Cobo y Valdivia (2017), señala que se tienen dos que son la dimensión intrínseca siendo aquello que está dentro de ti, cuando vamos realizando diversas actividades que nos genere un simple placer al momento de realizarla, la aspiración por obtener lo que nos vamos proponiendo que va saliendo de nuestro interior, una fuerza que nos permite alcanzarla o nos proponemos hacerlo a partir de nuestras metas personales, como la auto superación o la sensación de placer y motivación, todo lo descrito con anterioridad lo va ir desarrollando cuando se va a desenvolver dentro de los juegos de roles. También tenemos a la dimensión extrínseca que

depende de lo exterior, de lo externo, donde se tiene en cuenta su contexto o realidad cercano y va a depender de la realidad de cada persona y la diferencia que hay entre otras, se asocia a lo que se recibe a cambio de una actividad y no a la actividad en sí, el juego de roles va a permitir involucrarse dentro de dicho contexto con la finalidad de mejorar dicha dimensión. (p. 32)

Saldarriaga (2019) toma en consideración la clasificación de los juegos de roles pueden ser clásicos o espontáneos:

Los juegos clásicos influyen dentro de un contexto socioafectivo como es el entorno cercano la familia, su vecindad y amistades, donde desde edades tempranas se inician en estos juegos como jugar a la casita, la cocinita y a medida que va pasando el tiempo y van creciendo imitan a sus personajes favoritos o ídolos ya que está influenciado por algunas características, elementos y circunstancias en particular que les llaman su atención donde van desarrollando su personalidad y la forma como se relacionan con los demás. (p. 31). Moreno (2018) manifiesta que el ser humano al participar en los juegos de roles se desarrolla en distintos escenarios sociales donde es necesario que cuente con algunos desempeños para poder tener un desenvolvimiento óptimo dentro de los mismos (p. 518).

Así mismo, los juegos de roles espontáneos se van desarrollando de manera natural donde las reglas van naciendo según la situación que se va presentando. Carrillo-estrada et al. (2019) dice que los juegos de roles espontáneos desarrollan la ilusión, la imaginación y la representación de situaciones a partir de cada desenvolvimiento de los personajes y cómo van desarrollando dicha situación (p 31). Rubio y García (2017) manifiesta que permite potenciar en el estudiante las situaciones cercanas por las que está pasando y quiere recrearlas para poder apoyarlos en la solución de las mismas (p. 913).

Cuando hablamos de las habilidades sociales debemos entenderlas como primordiales para cada ser humano, siendo comprendidos como seres sociales por naturaleza. Entendiendo que pasamos más de once horas despiertos donde interactuamos en diferentes entornos como es el caso familiar, amical, laboral entre otros. (Torres y Caballero, 2018, p 3).

También Pacheco (2006), lo define como las habilidades sociales a una agrupación de conductas que permite a los individuos dar a conocer sentimientos, deseos y opiniones de acuerdo con la situación. (p. 2) Luego Huambachano y Huairé (2018) manifestó que las personas van a desarrollar una capacidad básica para el desempeño de los deberes como ciudadanos en formación social, ya que, dichas conductas van a expresar las ideas, sentimientos, opiniones, afectos, etc. (p. 3). Y Salas et al. (2020) nos dice que es un conjunto de actuaciones necesarias para una apropiada interacción con otros individuos, donde se ha verificado ser de óptimo proceso de desarrollo social y personal (p. 86).

Pacheco (2021) precisa seis áreas dentro de la evaluación en las habilidades sociales como son las habilidades básicas de interacción social; habilidades para hacer amigos, que son necesarias para dar inicio, desarrollar y mantener las interacciones sociales positivas entre sus pares; habilidades conversacionales, que permiten al individuo dar inicio, conservar y dar por finalizado una conversación; dicha habilidad va a estar relacionada con los sentimientos, emociones y opiniones, y las mismas con la asertividad; habilidades de solución de problemas, que pertenecen a la capacidad de la niña o niño para dar una solución de manera apropiada y las habilidades para relacionarse mediante una conversación, una cortesía, una petición, un refuerzo y una resolución de problemas (p. 16). Y para Arroyo et al. (2021) el desarrollo de las habilidades sociales va a encontrar efectos favorables dentro de las dimensiones como son la autoexpresión, la defensa de los derechos, la expresión de enfado, el decir no (p. 56).

Dentro del contexto social Mendoza y Maldonado (2017) nos dicen que las habilidades sociales van a hacer un factor imprescindible para poder afrontar, resolver y tomar decisiones ante diversas situaciones conflictivas que se nos presentan que son los ejes de las relaciones sociales (p. 118). Mientras Caballero et al. (2018) nos manifiesta que existe consenso que las habilidades sociales son comportamientos que se van aprendiendo, que van a favorecer las relaciones positivas, incrementan la posibilidad de refuerzo social y la resolución de problemas sin agresividad (p. 184).

Dentro del contexto educativo Luque et al. (2021) da a conocer que las habilidades sociales en los estudiantes les permite obtener habilidades interpersonales y poder trabajar en equipos. Mientras que Tolentino (2020) dice que las habilidades sociales van hacer un conjunto de conductas que los estudiantes manejan en diversas situaciones para que los estímulos estén expuestos en distintos contextos. (p. 5) Tapia-Gutiérrez y Cubo-Delgado (2017) dice que las habilidades sociales se obtienen especialmente por intermedio de los aprendizajes, ya sea de carácter incidental o a partir de una consecuencia de una preparación específica (p. 5). Pero Ríos y Marchena (2017) manifiesta que las habilidades sociales no se desenvuelven únicamente a través de la observación no intencionada ni con sesiones esporádicas de orientación, deben ser complementados con otras técnicas y procedimientos metodológicos y psicopedagógicos, como las dinámicas de grupo en clase, las escenificaciones y el trabajo cooperativo (p. 4)

Para Liesa, Latorre y Vázquez (2017) la naturaleza de las habilidades sociales tiene una consideración interdependiente que se va regulando dependiendo de diversas actitudes de los entornos en el que se desarrolla (p. 35). Lloret (2019) nos dice que las habilidades sociales tienen un patrón preestablecido y se ejecuta de una manera global cuando se desarrollan actuaciones de su entorno. Y Estrada, et al. (2020) dice que es un conjunto de conductas que expresan sentimientos, opiniones, derechos y actitudes de una forma adecuada, respetando dichas conductas en los demás, lo cual hace posible resolver problemas (p. 710).

Las características de las habilidades sociales según Sanz et al. (2018) es la interacción social, la comunicación, la disminución de síntomas depresivos, mejorar dentro de la regulación emocional y dentro de la adaptación de la conducta en contextos tanto de la escuela como de la familia, el incremento del juego y la socialización (p. 870).

Dentro de las dimensiones de las habilidades sociales encontramos la empatía que viene a ser una habilidad que va a permitir comprender y poder compartir los diversos sentimientos y emociones de las demás personas, donde va hacer primordial que se pueda expresar las emociones y validarlas; como también es muy necesario dentro de distintos espacios sociales el uso de

expresiones de amabilidad; la segunda dimensión es la solidaridad que va ayudar a reforzar el apoyo social desarrollando en la persona el saber compartir con los demás, así como poder ayudar a sus compañeros con la finalidad que en un futuro se pueda repercutir en la sociedad de manera positiva y la tercera dimensión es la asertividad que viene hacer la forma en la que expresamos nuestra forma de pensar, actuar, los valores que tenemos y nuestra conducta, siendo la forma en que nos identificamos en nosotros mismos a través de las demás personas y nos valoramos a partir de nuestra identidad al valorarnos de cómo nos vamos relacionando con los demás, a través del respeto que se tiene con los demás, como también respetar las diferencias que existen. (Ministerio de Salud, 2018, p 121) dichas dimensiones ayudan a que el estudiante pueda desenvolverse de manera idónea en su entorno y que le va permitir satisfacer sus necesidades sociales.

Caldera et al. (2018) da a conocer los factores de las habilidades sociales, entre ellos la autoexpresión en contextos cercanos de índole social, protección de los propios derechos humanos, la expresión del enfado o discrepancia y el recorte de las interacciones, realizar peticiones o dar inicio a las interrelaciones positivas con el sexo opuesto (p. 145). Morán et al. (2018) manifiesta que las habilidades sociales van a permitir la manifestación de la actitud, el deseo, la opinión o el derecho de actuar de un modo adecuado ante una situación, respetando la decisión de diversas conductas en los demás (p. 112)

(Fermoso 2019 citó a Fernández Ballesteros 1994), donde señala las siguientes características:

Heterogeneidad, comprendiendo el incluir a los distintos comportamientos que se van presentando a lo largo del desarrollo humano y como están van transitando a partir de diversas situaciones que se les va presentando donde el ser humano se viene desarrollando con su medio (p. 35). Morales (2018) nos dice que la heterogeneidad nos hace únicos y valiosos donde es necesario que cada uno de los estudiantes pueda identificarla como un punto a favor dentro de él. (p. 42).

Especificidad situacional del comportamiento social, donde es indispensable la presencia de tener en consideración diversos escenarios

socioculturales en donde interactuamos (p. 36), Horna-Calvo et al. (2020) habla que el primer contexto donde se desarrollan las habilidades sociales es el hogar, donde comienzan a realizar las primeras interacciones sociales y conductuales dentro del hogar (p. 225).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

En lo correspondiente a la metodología fue de tipo aplicada, ya que, a partir de las teorías y antecedentes ya existentes se realizó la investigación donde se midió la influencia tanto de la variable dependiente e independiente con la finalidad de proponer una solución al problema encontrado.

Por otro lado, dentro de la investigación se tuvo en consideración el enfoque cuantitativo partiendo de los estudiantes que presentan dificultades para poder desenvolverse socialmente en el entorno en que se desarrollan planteando un problema que se orientó a través de objetivos e hipótesis; donde el diseño será no experimental debido a que no se ha manipulado las variables propuestas; de corte transversal donde se midió en una sola vez en qué medida los juegos de roles influye y de las habilidades sociales y su nivel es correlacional porque se medirá la relación que existe entre ambas variables, donde a partir de la recolección de datos, se dieron los resultados y se arribaron a conclusiones en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.

3.2. Variables y operacionalización

Variable Independiente: Juego de roles

- **Definición conceptual:** La variable es el juego de roles es una “estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional Es una forma de llevar la realidad al aula” (Cobo y Valdivia, 2017).
- **Definición operacional:** Dentro de la variable antes mencionada operó a través de las siguientes: la dimensión intrínseca y la dimensión extrínseca (Cobo y Valdivia, 2017).
- **Indicadores:** La variable se midió con los siguientes indicadores en la dimensión intrínseca es el agrado, la estimulación y en la dimensión

extrínseca es la satisfacción y aprobación, reconocimiento y logro de metas (Cobo y Valdivia, 2017).

- **Escala de medición:** Dentro de la investigación se consideró la Escala de Lickert que es nominal.

Variable Dependiente: Habilidades sociales

- **Definición conceptual:** La variable es habilidades sociales, entendida como la “capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente y mutuamente beneficioso para los demás” (Almaraz, Coeto, y Camacho, 2019).
- **Definición operacional:** La variable señalada operara con las siguientes dimensiones la empatía, la solidaridad y asertividad (Arias, Nobles Montoya, y Ruiz Otero 2017).
- **Indicadores:** Dicha variable se medirá dentro de los siguientes indicadores tenemos en la empatía, expresa emociones y utiliza expresiones amables; en la solidaridad encontramos sabe compartir sus cosas y ayuda a sus compañeros y asertividad tenemos respeta los turnos de conversación y respeta las diferencias que existen. (Ministerio de Salud, 2018 p 121)
- **Escala de medición:** Dentro de la investigación se consideró la Escala de Lickert que es nominal.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población: Se consideró una población donde se aplicará la encuesta, que estará compuesta por 28 estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.

- **Criterios de exclusión:** La población a estudiar presenta las siguientes características de exclusión a los estudiantes de educación inicial que pertenecen al I y II ciclo que son estudiantes de la institución educativa que no cuentan con internet ni pertenecen al nivel educativo a investigar.

Lo que hace un total de 28 estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021

A partir de lo antes expuesto, se consideró en entrevistar al total de la población, para una mejor valoración de los resultados.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se tuvo en cuenta la técnica de la encuesta, como instrumentos en la recolección de datos, por lo cual, en lo correspondiente a la validez del dicho instrumento fue revisada a través de juicio de cinco expertos para dicha validación del instrumento que está ubicada dentro de los anexos. Por otro lado, tenemos la confiabilidad que fue medida a través del alfa de Cronbach como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 1

Confiabilidad del instrumento

Alfa de Cronbach	N de elementos
,915	29

Nota. Se evidencia la confiabilidad del instrumento. Fuente: Elaboración propia

En la tabla de confiabilidad se muestra como resultado a 0,915 siendo un instrumento confiable ya que se encuentra de los parámetros establecidos mayores a 0,50 de 29 ítems de ambas variables. (Canu y Escobar, 2017, p. 34)

Tabla 2*Expertos que validaron el instrumento*

N°	Nombres y apellidos	DNI	Maestría
01	Raúl Santiago Fernández Ortiz	10127894	Administración de la Educación
02	Carmen Sebastiana Gomero Ayala	40239519	Administración de la Educación
03	Máximo Celestino Del Castillo Ayala	31663033	Administración de la Educación
04	Enrique Miguel Pardo Esquerre	18855955	Administración de la Educación
05	Katia Guisela Alva Neciosup	42671734	Docencia y gestión educativa

Nota. Lista de validación de expertos. Fuente: Elaboración propia

3.5. Procedimientos

Dentro del desarrollo de la investigación se inició con solicitar la autorización del uso de datos y el uso del nombre de la Institución Educativa, donde se aplicó dicha encuesta, después de la aceptación de la solicitud se dio a conocer a los estudiantes el instrumento y su objetivo, luego se utilizó un formulario Google, que fue aplicada de manera virtual, para luego procesar los datos y dar a conocer los resultados, finalizando con el arribo de conclusiones y sugerencias.

3.6. Método de análisis de datos

Dentro del análisis de datos se organizó de manera apropiada y correcta el uso de los datos recolectados siendo imprescindible el poder procesarlos, por lo tanto, se tuvo en consideración el programa SPSS en su versión 2019 que ayudó a poder procesar los datos y llegar a un análisis estadístico descriptivo e inferencial.

3.7. Aspectos éticos

Se ha visto por conveniente contar con la autorización de la dirección de la institución educativa con el único fin de la recopilación, utilización y

análisis de datos teniendo en consideración la confidencialidad y reserva de los datos de los participantes. Como también, la no alteración de los resultados conseguidos dentro de la aplicación de la encuesta. Además, dentro de los derechos del autor se tiene en consideración una redacción cuidada en base de las normas APA en su séptima edición. Por último, en lo referente al análisis de datos se realizó dentro de los datos fidedignos que se han obtenido.

IV. RESULTADOS

Estadística descriptiva

Determinar la influencia de los juegos de roles y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.

Tabla 3

Pruebas de normalidad de juego de roles y habilidades sociales

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
VI JUEGO DE ROLES	,934	28	,078
VD HABILIDADES SOCIALES	,939	28	,102

Nota. Se evidencia la prueba de normalidad de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la prueba de la normalidad se determinó el Test de Shapiro según prueba, debido a que los datos de la muestra son menores a 50, el Sig. En la variable independiente es = 0,078 y en la variable dependiente es = 0,102 siendo mayores que 0,05, por consiguiente, son paramétricos, por lo que se aplicó el coeficiente Pearson.

Tabla 4*Correlación de las variables juego de roles y habilidades sociales*

		JUEGO DE ROLES	HABILIDADES SOCIALES
	Correlación de	1	,778**
JUEGO DE ROLES	Pearson		
	Sig. (bilateral)		,000
	N	28	28
	Correlación de	,778**	1
HABILIDADES SOCIALES	Pearson		
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	28	28

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. La presente muestra la prueba de correlación de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla se observa el p valor es 0,000 para ambas variables siendo menor a 0,05, teniendo en cuenta la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a , por consiguiente, existe una correlación entre variables teniendo a $r=0,778$ siendo una correlación positiva fuerte o alta.

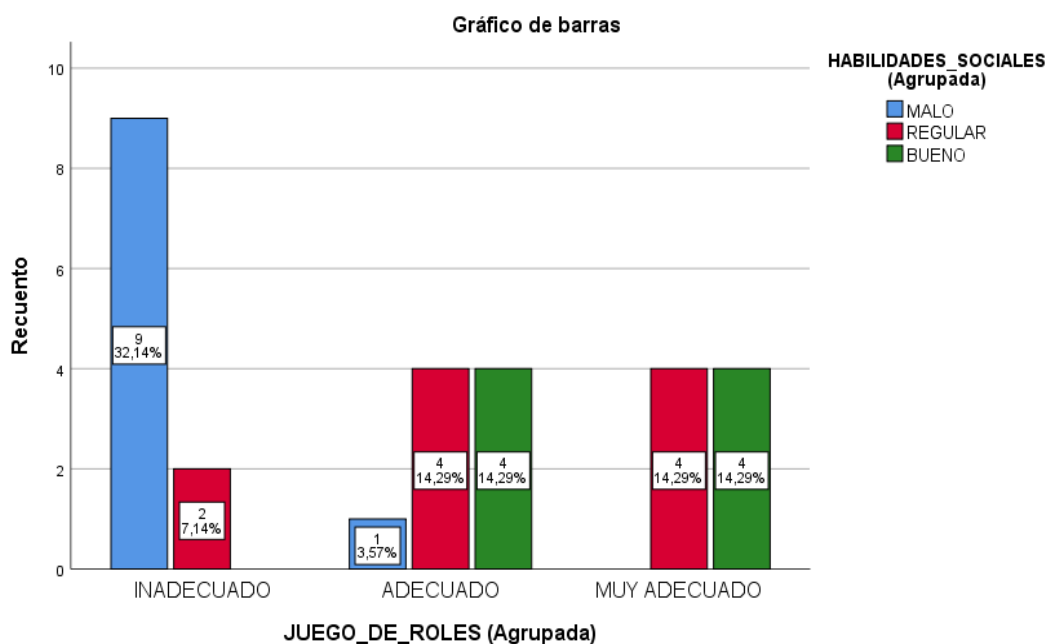
Tabla 5*Contingencia de las variables juego de roles y habilidades sociales*

		HABILIDADES SOCIALES (Agrupada)			Total	
		MALO	REGULAR	BUENO		
JUEGO DE ROLES (Agrupada)	INADECUADO	Recuento	9	2	0	11
		% del total	32,1%	7,1%	0,0%	39,3%
	ADECUADO	Recuento	1	4	4	9
		% del total	3,6%	14,3%	14,3%	32,1%
	MUY ADECUADO	Recuento	0	4	4	8
		% del total	0,0%	14,3%	14,3%	28,6%
Total	Recuento	10	10	8	28	
	% del total	35,7%	35,7%	28,6%	100,0 %	

Nota. La presente muestra la prueba de contingencia de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

Figura 1

Contingencia de las variables juego de roles y habilidades sociales



Nota. La presente muestra la percepción de las variables independiente y dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 04 y figura 01 los estudiantes de una institución educativa de Aija valoran con un nivel de 32,1% de inadecuado al juego de roles y a su vez a las habilidades sociales en un nivel malo en su institución educativa; el 14,3% considera adecuado a los juegos de roles y a su vez a las habilidades sociales en un nivel regular en su institución educativa y el 14,3% considera muy adecuado a los juegos de roles y a su vez a las habilidades sociales en un nivel buenos en su institución educativa. Considerando la interpretación se observó que según los niveles más predominantes un inadecuado juego de roles permite un mal desarrollo de las habilidades sociales en una Institución Educativa de Aija.

Determinar la influencia de la dimensión intrínseca de roles y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.

Tabla 6

Pruebas de normalidad de Intrínseco y habilidades sociales

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
D1 VI Intrínseco	,921	28	,037
VD HABILIDADES SOCIALES	,939	28	,102

Nota. Se evidencia la prueba de normalidad de la Dimensión 1 de la variable independiente con la variable dependiente. Elaboración propia.

En la prueba de la normalidad se determinó el Test de Shapiro según prueba, debido a que los datos de la muestra son menores a 50, el Sig. En la Dimensión 1 de la variable independiente es = 0,037, siendo menor a 0,05 y en la variable dependiente es = 0,102 siendo mayor a 0,05, por consiguiente, son no paramétricos, por lo que se aplicó el coeficiente Spearman.

Tabla 7*Correlación de la dimensión intrínseco y la variable habilidades sociales*

			Intrínseco	HABILIDADES SOCIALES
Rho de Spearman	Intrínseco	Coefficiente de correlación	1,000	,776**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	28	28
	HABILIDADES SOCIALES	Coefficiente de correlación	,776**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	28	28

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. La presente muestra la prueba de correlación de la Dimensión 1 de la variable independiente y la variable dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla se observa el p valor es 0,000 para ambas variables siendo menor a 0,05, teniendo en cuenta la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente existe una correlación entre variables teniendo a $r=0,776$ siendo una correlación positiva fuerte o alta.

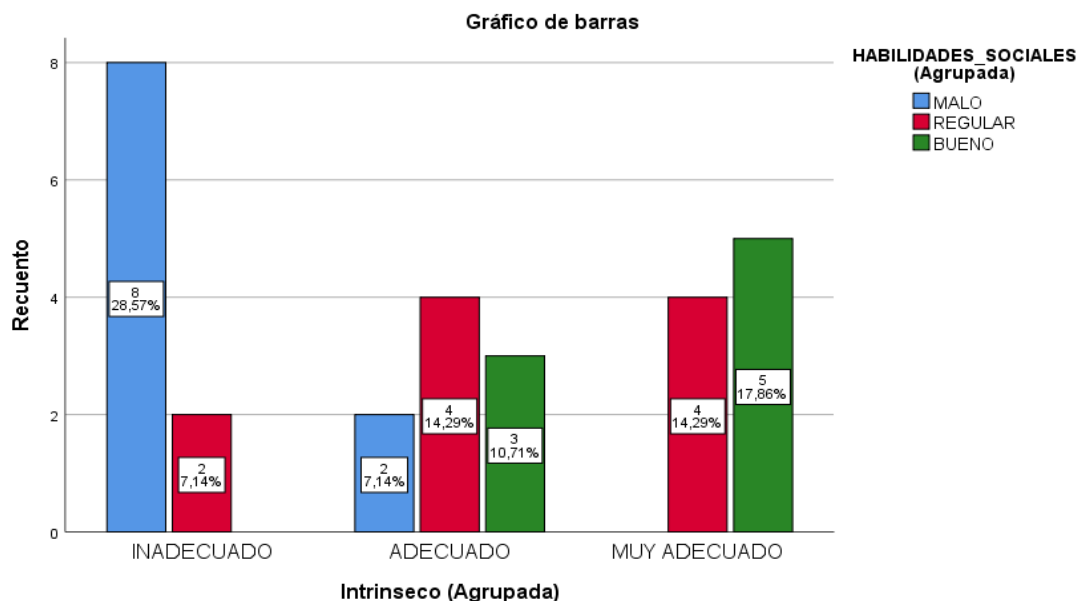
Tabla 8*Contingencia de la dimensión intrínseco y la variable habilidades sociales*

		HABILIDADES SOCIALES			Total	
		(Agrupada)				
		MALO	REGULAR	BUENO		
Intrínseco (Agrupada)	INADECUADO	Recuento	8	2	0	10
		% del total	28,6%	7,1%	0,0%	35,7%
	ADECUADO	Recuento	2	4	3	9
		% del total	7,1%	14,3%	10,7%	32,1%
	MUY ADECUADO	Recuento	0	4	5	9
		% del total	0,0%	14,3%	17,9%	32,1%
Total		Recuento	10	10	8	28
		% del total	35,7%	35,7%	28,6%	100,0%

Nota. La presente muestra la prueba de contingencia de la Dimensión 1 de la variable independiente y la variable dependiente. Fuente: Elaboración propia.

Figura 2

Contingencia de la dimensión intrínseco y la variable habilidades sociales



Nota. La presente muestra la percepción de la Dimensión 1 de la variable independiente y la variable dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 07 y figura 02 los estudiantes de una institución educativa de Aija valoran con un nivel de 28,6% de inadecuado a la dimensión intrínseco y a su vez a las habilidades sociales en un nivel malo en su institución educativa; el 14, 3% considera adecuado a la dimensión intrínseco y a su vez a las habilidades sociales en un nivel regular en su institución educativa y el 14, 3% considera muy adecuado a la dimensión intrínseco y a su vez a las habilidades sociales en un nivel buenos en su institución educativa. Considerando la interpretación se observó que según los niveles más predominantes un inadecuado desarrollo de lo intrínseco permite un mal desarrollo de las habilidades sociales en la institución educativa de Aija.

Determinar la influencia de la dimensión extrínseca y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.

Tabla 9

Pruebas de normalidad de Extrínseco y habilidades sociales

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
D2 VI Extrínseco	,953	28	,240
VD HABILIDADES SOCIALES	,939	28	,102

Nota. Se evidencia la prueba de normalidad de la Dimensión 2 de la variable independiente con la variable dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la prueba de la normalidad se determinó el Test de Shapiro según prueba, debido a que los datos de la muestra son menores a 50, el Sig. En la variable independiente es = 0,240 y en la variable dependiente es = 0,102 siendo mayores que 0,05, por consiguiente, son paramétricos, por lo que se aplicó el coeficiente Pearson.

Tabla 10*Correlación de la dimensión extrínseco y la variable habilidades sociales*

		Extrínseco	HABILIDADES SOCIALES
Extrínseco	Correlación de Pearson	1	,672**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	28	28
HABILIDADES SOCIALES	Correlación de Pearson	,672**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	28	28

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. La presente muestra la prueba de correlación de la Dimensión 2 de la variable independiente y la variable dependiente. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla se observa el p valor es 0,000 para ambas variables siendo menor a 0,05, teniendo en cuenta la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente existe una correlación entre variables teniendo a $r=0,672$ siendo una correlación positiva fuerte o alta.

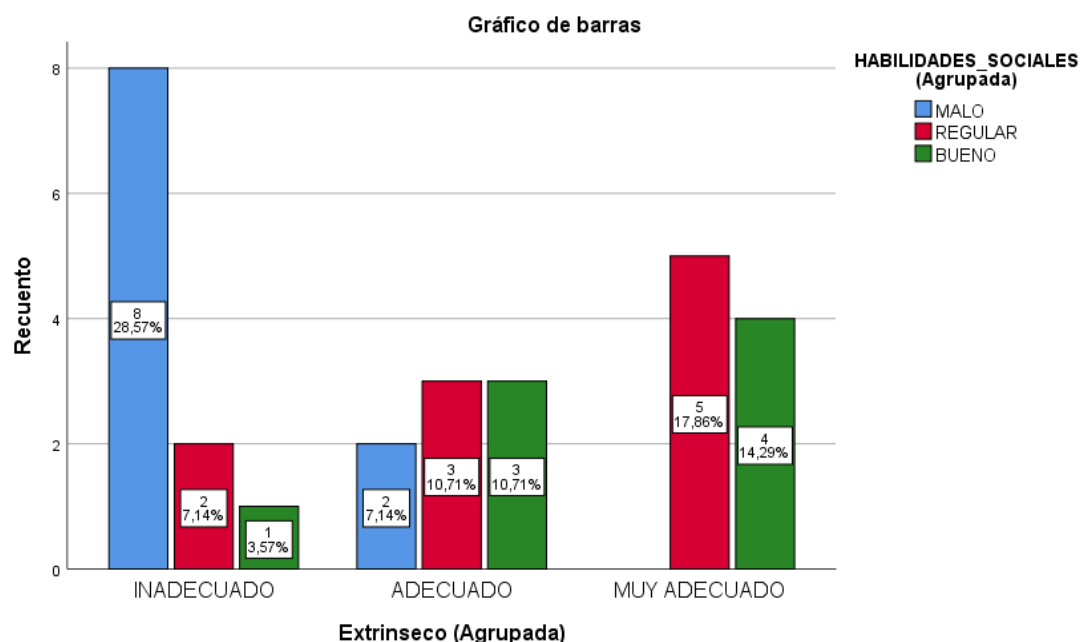
Tabla 11*Contingencia de la dimensión extrínseco y la variable habilidades sociales*

		HABILIDADES SOCIALES			Total	
		(Agrupada)				
		MALO	REGULAR	BUENO		
Extrínseco (Agrupada)	INADECUADO	Recuento	8	2	1	11
		% del total	28,6%	7,1%	3,6%	39,3%
	ADECUADO	Recuento	2	3	3	8
		% del total	7,1%	10,7%	10,7%	28,6%
	MUY ADECUADO	Recuento	0	5	4	9
		% del total	0,0%	17,9%	14,3%	32,1%
	Total	Recuento	10	10	8	28
		% del total	35,7%	35,7%	28,6%	100,0%

Nota. La presente muestra la prueba de contingencia de la dimensión 2 de la variable independiente y la variable dependiente. Fuente: Elaboración propia.

Figura 03

Contingencia de la dimensión extrínseco y la variable habilidades sociales



Nota. La presente muestra la percepción de la dimensión 2 de la variable independiente y la variable dependiente. Fuente: Elaboración propia

En la tabla 10 y figura 03 los estudiantes de una institución educativa de Aija valoran con un nivel de 28,6% de inadecuado a la dimensión extrínseco y a su vez a las habilidades sociales en un nivel malo en su institución educativa; el 10,7% considera adecuado a la dimensión extrínseco y a su vez a las habilidades sociales en un nivel regular en su institución educativa y el 14,3% considera muy adecuado a la dimensión intrínseco y a su vez a las habilidades sociales en un nivel buenos en su institución educativa. Considerando la interpretación se observó que según los niveles más predominantes un inadecuado desarrollo de lo extrínseco permite un mal desarrollo de las habilidades sociales en una institución educativa de Aija.

Estadística inferencial

Existe influencia de los juegos de roles y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.

En la tabla 03, los resultados de correlación Pearson se observa el valor del coeficiente de relación $r=0,778$ indicando una correlación positiva fuerte, también el valor de p es 0,000 para ambas variables y teniendo en

consideración la regla de decisión se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que el juego de roles permite las habilidades sociales de manera positiva en una institución educativa de Aija 2021.

Existe influencia de la dimensión intrínseca y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.

En la tabla 06, los resultados de correlación Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r=0,776$ indicando una correlación positiva fuerte, también el valor de p es 0,000 para la dimensión 1 de la variable independiente y la variable dependiente y teniendo en consideración la regla de decisión se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que lo intrínseco permite las habilidades sociales de manera positiva en una institución educativa de Aija 2021.

Existe influencia de la dimensión extrínseca y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.

En la tabla 09, los resultados de correlación Pearson se observa el valor del coeficiente de relación $r=0,672$ indicando una correlación positiva fuerte, además el valor de p es 0,000 para la dimensión 2 de la variable independiente y la variable dependiente y teniendo en consideración la regla de decisión se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que lo extrínseco permite las habilidades sociales de manera positiva en una institución educativa de Aija 2021.

V. DISCUSIÓN

Acerca de la investigación los juegos de roles y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021. En la relación al objetivo general que es determinar la influencia de los juegos de roles y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021, los resultados de correlación Pearson se observa el valor del coeficiente de relación $r=0,778$ indicando una correlación positiva fuerte, además el valor de p es 0,000 para ambas variables y teniendo en consideración la regla de decisión se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que el juego de roles permite las habilidades sociales de manera positiva. Al respecto Villena, (2020), en su investigación juego de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes 1er año de secundaria de la IE Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019, tiene el objetivo de determinar correspondencia que hay en los juegos de roles y las habilidades sociales; para ello aplicó y diseño una metodología de tipo básico, nivel descriptivo, correlacional, no experimental, llegando a concluir que existe una estrecha correlación entre las variables a partir de Spearman que da a conocer el valor de 0.577, que viene hacer una moderada asociación, a partir de ellos se puede afirmar que dicha investigación tiene aporte que el juego de roles como una estrategia motivadora, dando a conocer que la formación no viene a ser solo académica, por el contrario tiene un carácter emocional y sensible que si el docente logra llegar a esta zona en el estudiante se podrá formar jóvenes líderes y seguros de sí mismos. Por su parte Cobo y Valdivia (2017) manifiesta que los juegos de roles podemos hacer una relación directa de nuestra realidad en un contexto simulado. Donde los estudiantes al participar en dicho juego deben de seguir reglas o instrucciones, también pueden dejar volar su imaginación al momento de interactuar con sus pares a partir de diversas situaciones, emociones, actitudes, entre otras al momento de interpretar un personaje de un caso que se le presenta. Donde el juego de roles nos permite tener algunos parámetros preestablecidos, no existe algo definitivo o ya establecido. Muy al contrario, Mora (2019) nos dice que el juego de roles es una acción o actuación libre y espontanea, que se

desenvuelve dentro de diversos términos temporales y espaciales establecidos, según reglas dadas dentro de su contexto cercano, aunque libremente aceptadas por los participantes, situación que tiene el fin en sí misma y va conducida de emociones y sentimientos diversos y da pie a la construcción de la conciencia de asumir diversos roles de la vida cotidiana.

En el primer objetivo específico que es determinar la influencia de la dimensión intrínseca de roles y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021, los resultados los resultados de correlación Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r=0,776$ indicando una correlación positiva fuerte, además el valor de p es $0,000$ para la dimensión 1 de la variable independiente y la variable dependiente y teniendo en consideración la regla de decisión se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que lo intrínseco permite las habilidades sociales de manera positiva. Al respecto Landecho, (2018), en su investigación juego y habilidades sociales básicas de las estudiantes del nivel secundario Institución Educativa Esther Cáceres Salgado Rímac, tiene como objetivo de reconocer una relación que existe entre el juego y habilidades sociales básicas; para ello aplicó y planificó la metodología de tipo cuantitativo – descriptivo, llegando a la conclusión sobre la existencia de la relación significativa que hay del juego y habilidades sociales básicas, ya que, los resultados obtenidos en la estadística descriptiva dan a conocer porcentajes altos y la estadística inferencial, mediante la prueba chi-cuadrada, fortalece la correlación, a partir de ellos se puede afirmar que dicha investigación tiene aporte de la existencia de una dependencia significativa entre las variables. Por su parte Cobo y Valdivia (2017), señala que lo intrínseco siendo aquello que está dentro de ti, cuando vamos realizando diversas actividades que nos genere un simple placer al momento de realizarla, la aspiración por obtener lo que nos vamos proponiendo saliendo de nuestro interior una fuerza que nos permite alcanzarla o proponernos hacerlo a partir de nuestras metas personales, como la auto superación o la sensación de placer y motivación, todo lo descrito con anterioridad lo va ir desarrollando cuando se va a desenvolver dentro de los juegos de roles.

Y en el segundo objetivo específico es determinar la influencia de la dimensión extrínseca y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021, los resultados los resultados de correlación Pearson se observa el valor del coeficiente de relación $r=0,672$ indicando una correlación positiva fuerte, además el valor de p es 0,000 para la dimensión 2 de la variable independiente y la variable dependiente y teniendo en consideración la regla de decisión se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente asumiendo que lo extrínseco permite las habilidades sociales de manera positiva. Al respecto Campos y Quispe, (2019), dentro de su investigación del juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxa de Puno-2019, tuvo como objetivo establecer relación entre aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo; para ello aplicó y diseño una metodología de tipo pre experimental, llegando a concluir que el juego de roles tiene una influencia positiva dentro de la estimulación en la expresión oral, a partir de ello, se puede afirmar que dicha investigación tiene aporte dicha estrategia puede motivar e estimular a la mejora de la expresión oral, ya que da a conocer que los diferentes situaciones dadas en la vida cotidiana, que ayudarán a seguir mejorando y desarrollando la técnica de juego de roles en diversos talleres que puedan dar la importancia a la estimulación de los estudiantes a partir de sus propias iniciativas y se puedan generar a partir de ellas nuevos juegos que les ayude a demostrar un mayor desenvolvimiento en su expresión oral. Por su parte Cobo y Valdivia (2017), nos manifiesta que lo extrínseco que depende de lo exterior, externo, donde se tiene en cuenta su contexto o realidad cercano y va a depender como es la realidad de cada persona y la diferencia que hay entre otras, se asocia a lo que se recibe a cambio de una actividad y no a la actividad en sí, el juego de roles va a permitir involucrarse dentro de dicho contexto con la finalidad de mejorar dicha dimensión.

VI. CONCLUSIONES

1. Se demostró que existe una influencia entre los juegos de roles y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021, ya que, se tuvo como resultado el valor del coeficiente Pearson de $r=0,778$ indicando una correlación positiva fuerte entre las dos variables, es nos indica que desarrollarse los juegos de roles mejorara las habilidades sociales.
2. Se evidenció la existencia de la influencia de la dimensión intrínseca y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021, donde en el coeficiente de Spearman tiene un valor del coeficiente de relación $r=0,776$ indicando una correlación positiva fuerte, siendo transcendental el desarrollo de dicha dimensión para que las habilidades sociales se desarrollen de manera idónea.
3. Se evidenció la existencia de la influencia de la dimensión extrínseca y habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021, donde en el coeficiente de Spearman tiene un valor del coeficiente de relación $r=0,672$ indicando una correlación positiva fuerte, siendo importante el desarrollo de dicha dimensión para que las habilidades sociales se puedan potenciar.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los integrantes de la Institución Educativa que a partir de sus planificación pedagógica, programación anual y plan anual de trabajo se pueda implementar los juegos de roles con la finalidad de ir potenciando y mejorando las habilidades sociales de los estudiantes.
2. Implementar talleres que puedan desarrollar de manera más profunda el agrado entre compañeros y en sí mismos, la estimulación de una participación conjunta y la satisfacción de poder desenvolverse en distintos contextos de los estudiantes.
3. Desarrollar y profundizar un programa que permita en los estudiantes fortalecer su aprobación, reconocimiento, así como la identificación del logro de metas en distintos escenarios con la finalidad de ser capaz de participar activamente.

REFERENCIAS

- Agulló, J. G. M., Meroño, M. C. P., & Bueno, M. Á. B. (2017). *Educación emocional en la universidad: propuesta de actividades para el desarrollo de habilidades sociales y personales*. Vivat Academia, (139), 1-17.
- Almaraz F., Coeto C., y Camacho R. (2019). *Habilidades sociales en niños de primaria*. IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, 10(19),191-206
- Álvarez, H. (2020). *Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles*. Estudios pedagógicos.
- Arias, V. M. R., Montoya, D. V. N., & Otero, C. E. R. (2017) *Asertividad en funcionarios de la administración*.
- Arroyo N., Vera P. y Alva, L. (2021). *Mentoría entre iguales, habilidades sociales y memoria en estudiantes universitarios*. Horizonte de la Ciencia, 11(21),315-328. ISSN: 2304-4330
- Bruscia, K. E. (2006). *Musicoterapia*. Editorial Pax México.
- Caballero, S. V., Contini de González, N., Lacunza, A. B., Mejail, S., & Coronel, P. (2018). *Habilidades sociales, comportamiento agresivo y contexto socioeconómico. Un estudio comparativo con adolescentes de Tucumán (Argentina)*. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy, (53),183-203. ISSN: 0327-1471.
- Caldera M. J. F., Reynoso G. O. U., Angulo L. M., Cadena G. A. y Ortiz P. D. E. (2018). *Habilidades sociales y autoconcepto en estudiantes universitarios de la región Altos Sur de Jalisco, México*. Escritos de Psicología - Psychological Writings, 11(3),144-153. ISSN: 1138-2635.
- Campos, R., y Quispe, N. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno-2019*.

- Canu, M., & Escobar, I. M. D. (2017). *Sobre El Coeficiente Alpha De Cronbach Y Su Interpretación En La Evaluación Educativa*. Encuentro Internacional de Educación en Ingeniería.
- Carrillo-Estrada, M., Rodríguez-Barrio, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Guette-Granados, R., Polo-Palacin, A., y Osorio, A. (2019). *Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia*. Cultura Educación y Sociedad.
- Cobo, G., y Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*.
- Coetzer, R., Yeates, G., Balchin, R., & Schmidt, K. (2018). *I am who I am through who we are: The potential role of ubuntu in neurorehabilitation*. Cuadernos de Neuropsicología/Panamerican Journal of Neuropsychology, 12(2).
- Cruz, P. C. (2017). *Dramatización y habilidades sociales en educación primaria. Estudio de caso: un alumno, objeto de bullying, con dificultades en asertividad*. Revista de Comunicación de la SEECI, (42), 136-158.
- Cubides, M. (2020). *El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral*.
- Delgado, T. (2017). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de cinco años del aula " Las Ardillitas", en IEI N° 206 del distrito de San José-Lambayeque*.
- Estrada A. E. G, Mamani U. H. J. y Gallegos R. N. A (2020). *Estrategias psicoeducativas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes peruanos de educación primaria*. Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica, 39(6),709-716. ISSN: 0798-0264.
- Fermoso, D., Cruzes, G., y Ruiz, E. (2019). *Habilidades sociales en niños de primaria*. Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, 10(19), 191-206.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición. Editorial McGraw-Hill. México.

- Horna-Clavo, E., & Arhuis-Inca, W., y Bazalar-Palacios, J. (2020). *Relación de habilidades sociales y tipos de familia en preescolares: estudio de caso*. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, (61),224-232. ISSN: 0124-5821.
- Huambachano C. C. y Huairé I. E. J. (2018). *Desarrollo de habilidades sociales en contextos universitarios*. Horizonte de la Ciencia, 8(14),123-130
- Landecho, H. (2018). *El Juego y las habilidades sociales básicas de las estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Esther Cáceres Salgado Rímac–2017*.
- Liesa O. M., Latorre C. C. y Vázquez T. S. (2017). *Habilidades Sociales De Niños Con Déficits Atencionales Y Contextos Escolares Inclusivos*. Revista Española de Orientación y Psicopedagogía, 28(2),113-121.ISSN: 1139-7853.
- Lloret, J. S. (2019). *Narrativas cooperativas en un juego de roles*. Acti/España. Actividades para la clase de español, (23), 49-52.
- López, M. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de secundaria que participan en el taller de teatro de un colegio privado de secundaria, de la ciudad de Guatemala*. Universidad Rafael Landívar, Guatemala, Guatemala.
- Luque T. A. M., Pérez A. I. R., Aguilar Q. J. A., Rozas F. M. R. (2021). *Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales*: Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. Horizonte de la Ciencia, 11(21),239-254. ISSN: 2304-4330.
- Lupón, M., Torrents, A., & Quevedo, L. (2010). *Tema 4. Procesos cognitivos básicos. Apuntes de psicología en atención visual*.
- Mendoza G. B. y Maldonado R. V. (2017). *Acoso escolar y habilidades sociales en alumnado de educación básica*. CIENCIA ergo-sum, Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva, 24(2),109-116. ISSN: 1405-0269.
- MINSA, (2018). *Manual Habilidades Sociales en Adolescentes Escolares*. In R. Uribe, M. Escalante, M. Arévalo, E. Cortez, & W. Velásquez (Eds.),

- Manual Habilidades Sociales en Adolescentes Escolares (Ministerio, p. 121). Perú.
- Moreno, C. X. G. (2018). *Efectos del juego de roles en un niño con Síndrome de Down*. In *Liderando investigación y prácticas inclusivas* (pp. 517-524). Editorial Universidad de Granada.
- Morales R. F. M. (2018). *Relaciones entre afrontamiento del estrés cotidiano, autoconcepto, habilidades sociales e inteligencia emocional*. *European Journal of Education and Psychology*, 11(1),41-48. ISSN: 1888-8992.
- Mora M. M., Camacho T. J. (2019). *Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria*. *Apertura*, 11(1),56-73
- Morán, V. y García F. y Hormazábal, P. (2018). *Validación Transcultural del Cuestionario de Habilidades Sociales para Universitarios en Estudiantes Chilenos y Argentinos (CHS-U)*. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliada Psicológica*, 2(47),111-123. ISSN: 1135-3848.
- Moreno, D., y Pallo, M. (2017). *El juego de roles sociales en educación inicial* (Bachelor's thesis, LATACUNGA/UTC/2017).
- Pacheco, M., & Osorno Á., G. Y. (2021). *Incidencia de competencias parentales en el desarrollo de habilidades sociales en hijos únicos*. *Interdisciplinaria*, 38(1),101-116. ISSN: 0325-8203.
- Penadillo, D. (2017). *Los juegos de roles en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cuatro años de educación inicial–área personal social de una institución educativa del distrito de Huarmey-2017*.
- Pons García, L., & de Soto García, I. S. (2020). *Evaluación de una propuesta de aprendizaje basado en juegos de rol llevada a cabo en la asignatura de Cultura Científica de Bachillerato*. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 19(39), 123-144.
- Saldarriaga, M. (2019). *Aplicación de los Juegos de Roles basado en el Enfoque Colaborativo*.
- Suárez-Cretton, X., Castro-Méndez, N., & Muñoz-Vilches, C. G. (2020). *Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la*

- competencia de entrevistar en estudiantes de psicología. Revista Electrónica Educare, 24(2), 20-37.*
- Raffo, L. (2010). *Diseño y ejecución de programa psicoeducativos. Chiclayo*
- Ríos R. L. y Marchena C. E. (2017). *Propuesta de un programa e-learning para desarrollar habilidades sociales. Enseñanza e Investigación en Psicología, 22(3),301-311. ISSN: 0185-1594.*
- Rubio, L. M. G., y García, O. D. L. C. E. (2017). *Juego de roles: impacto en la formación del comunicador social. In Libro de actas del Congreso CUICIID 2017 (p. 913). Fórum Internacional de Comunicación y Relaciones Públicas (Fórum XXI).*
- Ruiz, R. (2019). *Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 203 “Jesús el Carpintero”–Zarumilla, región Tumbes 201*
- Sanz-Cervera, P., Fernández-Andrés, M. I., Pastor-Cerezuela, G., & Tárraga-Mínguez, R. (2018). *Efectividad de las intervenciones basadas en metodología TEACCH en el trastorno del espectro autista: un estudio de revisión. Papeles del psicólogo, 39(1), 40-50.*
- Salas, P., Asún, R. y Zúñiga C. (2020). *Construcción de un Cuestionario de Habilidades Sociales para el Contexto Académico (CHS-A). Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliação Psicológica, 2(55),89-106. ISSN: 1135-3848.*
- Tapia-Gutiérrez, C. P., y Cubo-Delgado, S. (2017). *Habilidades sociales relevantes: percepciones de múltiples actores educativos. Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación, 9(19),133-148. ISSN: 2027-1174.*
- Tolentino Q. H. (2020). *Habilidades sociales y estrategias didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica. Revista Educación, 44(2). ISSN: 0379-7082.*

Torres, M., y Caballero, D. *Habilidades Sociales: Detección en alumnos del primer curso de la carrera de Contabilidad en la Facultad Ciencias Económicas de la Universidad Nacional del Este en Ciudad Este, Paraguay.*

Vásquez, L. (2020). *El método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de Periodismo de la EAP de Comunicación social de la UNMSM en el periodo 2017-II.*

Villamil, K. (2018). *La técnica juegos de roles aplicada al emprendimiento.*

Villena, A. Y. (2020). *Juegos de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la IE Mercedes Indacochea lozano, Huacho-2019.*

ANEXOS

ANEXO N° 01

Título: Juegos de roles y su influencia en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.

Autor: Del Castillo Cotrina, Esther Raquel (0000-0003-2987-285X)

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p>Problema General ¿En qué medida influye los juegos de roles en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021?</p> <p>Problemas específicos ¿En qué medida influye la dimensión intrínseca en las habilidades sociales en estudiantes de</p>	<p>Objetivo General Determinar la influencia de los juegos de roles en habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.</p> <p>Objetivos específicos Determinar la influencia de la dimensión intrínseca de roles en habilidades sociales</p>	<p>Hipótesis General Existe influencia de los juegos de roles en habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.</p> <p>Hipótesis específicas Existe influencia de la dimensión intrínseca en habilidades sociales en estudiantes de</p>	Variable 1			
			Dimensión	Indicador	Ítems	Niveles y rangos
			Dimensión intrínseca	Agrado	1-3	Ordinal
				Estimulación	4-6	
			Dimensión extrínseca	Satisfacción	7-8	
				Aprobación	9-10	
			Dimensión extrínseca	Reconocimiento	11-12	
				Logro de metas	13-15	
			Variable 2			
			Dimensión	Indicador	Ítems	Niveles y rangos
Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa emociones • Utiliza expresiones amables 	16-18	Ordinal			
		19-20				
Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe compartir sus cosas. • Ayuda a sus compañeros 	21-22				
		23-24				

educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021? ¿En qué medida influencia la dimensión extrínseca en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021?	en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021. Determinar la influencia de la dimensión extrínseca en habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.	educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021. Existe influencia de la dimensión extrínseca en habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021.	Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> •Respetar los turnos de conversación. •Respetar las diferencias que existen. 	25-26 27-29	Ordinal
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL			
Tipo y nivel Investigación aplicada, de nivel correlacional Diseño:	Población De 28 estudiantes Muestra No se realizará el muestreo.	Variable I: Juego de roles Técnica: Encuesta Instrumentos:	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA Para el análisis de la tendencia central donde se va a tener en cuenta los promedios de los resultados, variabilidad de los datos que considerará la dispersión de los resultados y correlación que ve la relación entre las variables.			

<p>No experimental, transversal</p> <p>Método Cuantitativo</p>		<p>Escala de Likert</p> <p>Autor: Del Castillo Cotrina Esther Raquel</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: Octubre - diciembre 2021</p> <p>Ámbito de Aplicación: Una Institución Educativa de Aija</p> <p>Forma de Administración: Formulario Google (Uso de internet)</p> <p>Variable I: Habilidades sociales</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumentos:</p>	<p>ESTADÍSTICA INFERENCIAL</p> <p>Para el análisis de la significatividad de los resultados a través de estadísticos no paramétricos hallando la relación ordinal de las escalas de nuestro instrumento.</p>
---	--	---	---

		<p>Escala de Likert</p> <p>Autor: Del Castillo Cotrina Esther Raquel</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: Octubre - diciembre 2021</p> <p>Ámbito de Aplicación: Una Institución Educativa de Aija</p> <p>Forma de Administración: Formulario Google (Uso de internet)</p>	
--	--	--	--

MATRIZ DE OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
VI Juego de roles	"El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional Es una forma de "llevar la realidad al aula" (Cobo y Valdivia, 2017).	La variable de juego de roles tiene dos dimensiones que son la dimensión intrínseca y la dimensión extrínseca (Cobo y Valdivia, 2017).	Dimensión Intrínseca	Agrado	01, 02 y 03
				Estimulación	04. 05 y 06
				Satisfacción	07 y 08
			Dimensión Extrínseca	Aprobación	09 y 10
				Reconocimiento	11 y 12
				Logro de metas	13, 14 y 15
VD Habilidades sociales	"Habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente y mutuamente beneficioso para los demás". (Almaraz, Coeto, y Camacho, 2019).	La variable habilidades sociales tiene tres dimensiones que son la empatía, solidaridad y asertividad (Ministerio de Salud, 2018 p 121)	Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa emociones • Utiliza expresiones amables 	16, 17 y 18 19 y 20
			Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe compartir sus cosas. • Ayuda a sus compañeros 	21 y 22 23 y 24
			Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta los turnos de conversación • Respeta las diferencias que existen. 	25, 26 y 27 28 y 29

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS	ESCALA LIKERT				
				Totalmente de acuerdo	De acuerdo	A veces	Desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
				5	4	3	2	1
JUEGO DE ROLES	Intrínseca	Agrado	¿Siento agrado cuando participo en los juegos de roles?					
			¿Me siento bien después de participar en un juego de roles?					
			¿Siento agrado al participar con mis compañeros en un juego de roles?					
		Estimulación	¿Me gusta realizar un juego de rol en cualquier momento?					
			¿Cuándo realizo un juego de roles no lo hago por obligación?					
			¿Me gusta darme ánimo antes de participar en un juego de roles?					
	Satisfacción	¿Me siento bien al momento de participar en un juego de rol?						
		¿Cuándo finaliza un juego de rol siento satisfacción?						
	Extrínseca	Aprobación	¿Las demás personas aprueban mi desempeño dentro de los juegos de roles?					
			¿Siento que las personas están a gusto con mi actuar?					
		Reconocimiento	¿Siento que las demás personas reconocen mis esfuerzos?					
			¿Me siento reconocido a nivel familiar, amical y social cuando participo en los juegos de roles?					
Logro de metas		¿Confío que los demás puedan reconocer mis logros?						
		¿Se me es fácil lograr las metas que me propongo?						

			¿Estoy seguro que los objetivos que me planteo los puedo lograr?						
HABILIDADES SOCIALES	Empatía	Expresa emociones	¿Me alegro de mis logros?						
			¿Expreso con facilidad mis emociones?						
			¿Puedo manejar mis emociones?						
		Utiliza expresiones amables	¿Me expreso con amabilidad con los demás sin excepción?						
	¿Soy amable solo con las personas que conozco?								
	Solidaridad	Sabe compartir sus cosas	¿Comparto mis materiales con mis compañeros que no tienen?						
			¿Comparto mis materiales con personas desconocidas?						
		Ayuda a sus compañeros	¿Me gusta ayudar a mis compañeros en las actividades que no entienden?						
			¿Creo que uno debe ayudar a sus amigos?						
	Asertividad	Respeto los turnos de conversación	¿Puedo escuchar con atención las opiniones de los demás?						
			¿Respeto los turnos dentro de una conversación?						
		Respeto las diferencias que existen	¿Me gusta trabajar con todos mis compañeros sin distinción?						
¿Puedo organizar las actividades para integrar a compañeros que están solos?									
¿Me siento preparado para diversas situaciones?									

Confiabilidad del instrumento

Alfa de Cronbach	N de elementos
,915	29

Nota. Se evidencia la confiabilidad del instrumento. Fuente: Elaboración propia

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS
DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. Fernández Ortiz Raúl Santiago

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis **“Juegos de roles y su influencia en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija, 2021.”** a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente



Del Castillo Cotrina Esther Raquel

DNI: 44476933

Cel: 943315070

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: JUEGO DE ROLES

“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional Es una forma de “llevar la realidad al aula” (Cobo y Valdivia, 2017).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Intrínseca

La intrínseca siendo aquello que está dentro de ti, cuando vamos realizando diversas actividades que nos genere un simple placer al momento de realizarla, la aspiración por obtener lo que nos vamos proponiendo saliendo de nuestro interior una fuerza que nos permite alcanzarla o proponernos hacerlo a partir de nuestras metas personales, como la auto superación o la sensación de placer y motivación, todo lo descrito con anterioridad lo va ir desarrollando cuando se va a desenvolver dentro de los juegos de roles (Cobo y Valdivia, 2017).

Dimensión 2: Extrínseca

Lo extrínseco que depende de lo exterior, externo, donde se tiene en cuenta su contexto o realidad cercano y va a depender como es la realidad de cada persona y la diferencia que hay entre otras, se asocia a lo que se recibe a cambio de una actividad y no a la actividad en sí, el juego de roles va a permitir involucrarse dentro de dicho contexto con la finalidad de mejorar dicha dimensión. (Cobo y Valdivia, 2017).

Variable: HABILIDADES SOCIALES

“Habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás”. (Almaraz, Coeto, y Camacho, 2019).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: La Empatía

La empatía es la habilidad que nos permite comprender y poder compartir los diversos sentimientos y emociones de las demás personas, donde va hacer primordial que se pueda expresar las emociones y validarlas; como también es

muy necesario dentro de distintos espacios sociales el uso de expresiones de amabilidad (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Dimensión 2: La Solidaridad

La solidaridad va ayudar a reforzar el apoyo social desarrollando en la persona el saber compartir con los demás, así como poder ayudar a sus compañeros con la finalidad que en un futuro se pueda repercutir en la sociedad de manera positiva (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Dimensión 3: Asertividad

Asertividad que viene hacer la forma en la que expresamos nuestra forma de pensar, actuar, los valores que tenemos y nuestra conducta, siendo la forma en que nos identificamos en nosotros mismos a través de las demás personas y nos valoramos a partir de nuestra identidad al valorarnos de cómo nos vamos relacionando con los demás, a través del respeto que se tiene con los demás, como también respetar las diferencias que existen (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Presente

Mag. Fernando Ortiz Ruiz Santiago

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: “Juegos de roles y su influencia en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija, 2021.”

Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGO DE ROLES	“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional Es una forma de “llevar la realidad al aula” (Cobo y Valdivia, 2017).	La variable de juego de roles tiene dos dimensiones que son la dimensión intrínseca y la dimensión extrínseca (Cobo y Valdivia, 2017).	Intrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Agrado • Estimulación • Satisfacción 	
			Extrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación • Reconocimiento • Logro 	
HABILIDADES SOCIALES	“Habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás”. (Almaraz, Coeto, y Camacho, 2019).	La variable habilidades sociales tiene tres dimensiones que son la empatía, solidaridad y asertividad (Ministerio de Salud, 2018 p 121)	Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa emociones • Utiliza expresiones amables 	Escala de Likert que mide:
			Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe compartir sus cosas. • Ayuda a sus compañeros 	
			Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta los turnos de conversación • Respeta las diferencias que existen. 	

Fuente: *Elaboración propia (21/09/2021)*

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	VARIABLE 1: JUEGO DE ROLES							
	DIMENSIÓN 1 Intrínseca	Si	No	Si	No	Si	No	
	Agrado							
1	¿Siento agrado cuando participo en los juegos de roles?	x		x		x		
2	¿Me siento bien después de participar en un juego de roles?	x		x		x		
3	¿Siento agrado al participar con mis compañeros en un juego de roles?	x		x		x		
	Estimulación							
4	¿Me gusta realizar un juego de rol en cualquier momento?	x		x		x		
5	¿Cuándo realizo un juego de roles no lo hago por obligación?	x		x		x		
6	¿Me gusta darme ánimo antes de participar en un juego de roles?	x		x		x		
	Satisfacción							
7	¿Me siento bien al momento de participar en un juego de rol?	x		x		x		
8	¿Cuándo finaliza un juego de rol siento satisfacción?	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Extrínseca							
	Aprobación							
9	¿Las demás personas aprueban mi desempeño dentro de los juegos de roles?	x		x		x		
10	¿Siento que las personas están a gusto con mi actuar?	x		x		x		
	Reconocimiento							
11	¿Siento que las demás personas reconocen mis esfuerzos?	x		x		x		
12	¿Me siento reconocido a nivel familiar, amical y social cuando participo en los juegos de roles?	x		x		x		
	Logro de metas							
13	¿Confío que los demás puedan reconocer mis logros?	x		x		x		
14	¿Se me es fácil lograr las metas que me propongo?	x		x		x		
15	¿Estoy seguro que los objetivos que me planteo los puedo lograr?	x		x		x		
	VARIABLE 2: HABILIDADES SOCIALES							
	DIMENSIÓN 1: Empatía	Si	No	Si	No	Si	No	
	Expresa sus emociones							
16	¿Me alegro de mis logros?	x		x		x		
17	¿Expreso con facilidad mis emociones?	x		x		x		
18	¿Puedo manejar mis emociones?	x		x		x		
	Utiliza expresiones amables							
19	¿Me expreso con amabilidad con los demás sin excepción?	x		x		x		
20	¿Soy amable solo con las personas que conozco?	x		x		x		

	Dimensión 2: Solidaridad					
	Sabe compartir sus cosas					
21	¿Me expreso con amabilidad con los demás sin excepción?	x	x	x		
22	¿Soy amable solo con las personas que conozco?	x	x	x		
	Ayuda a sus compañeros					
23	¿Me gusta ayudar a mis compañeros en las actividades que no entienden?	x	x	x		
24	¿Creo que uno debe ayudar a sus amigos?	x	x	x		
	Dimensión 3: Asertividad					
	Respeto los turnos de conversación					
25	¿Puedo escuchar con atención las opiniones de los demás?	x	x	x		
26	¿Respeto los turnos dentro de una conversación?	x	x	x		
	Respeto las diferencias que existen					
27	¿Me gusta trabajar con todos mis compañeros sin distinción?	x	x	x		
28	¿Puedo organizar las actividades para integrar a compañeros que están solos?	x	x	x		
29	¿Me siento preparado para diversas situaciones?	x	x	x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: Fernández Ortiz Raúl Santiago DNI: 10127894

Especialidad del validador: Magister en Administración de la Educación

15 de octubre del 2021



Firma

Fernández Ortiz Raúl Santiago

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS
DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. Gomero Ayala Carmen Sebastiana

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis **“Juegos de roles y su influencia en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija, 2021.”** a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de
Usted

Atentamente

Del Castillo Córrea Esther Raquel

DNI: 44476933

Cel: 943315070

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: JUEGO DE ROLES

“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional Es una forma de “llevar la realidad al aula” (Cobo y Valdivia, 2017).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Intrínseca

La intrínseca siendo aquello que está dentro de ti, cuando vamos realizando diversas actividades que nos genere un simple placer al momento de realizarla, la aspiración por obtener lo que nos vamos proponiendo saliendo de nuestro interior una fuerza que nos permite alcanzarla o proponernos hacerlo a partir de nuestras metas personales, como la auto superación o la sensación de placer y motivación, todo lo descrito con anterioridad lo va ir desarrollando cuando se va a desenvolver dentro de los juegos de roles (Cobo y Valdivia, 2017).

Dimensión 2: Extrínseca

Lo extrínseco que depende de lo exterior, externo, donde se tiene en cuenta su contexto o realidad cercano y va a depender como es la realidad de cada persona y la diferencia que hay entre otras, se asocia a lo que se recibe a cambio de una actividad y no a la actividad en sí, el juego de roles va a permitir involucrarse dentro de dicho contexto con la finalidad de mejorar dicha dimensión. (Cobo y Valdivia, 2017).

Variable: HABILIDADES SOCIALES

“Habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás”. (Almaraz, Coeto, y Camacho, 2019).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: La Empatía

La empatía es la habilidad que nos permite comprender y poder compartir los diversos sentimientos y emociones de las demás personas, donde va hacer primordial que se pueda expresar las emociones y validarlas; como también es

muy necesario dentro de distintos espacios sociales el uso de expresiones de amabilidad (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Dimensión 2: La Solidaridad

La solidaridad va ayudar a reforzar el apoyo social desarrollando en la persona el saber compartir con los demás, así como poder ayudar a sus compañeros con la finalidad que en un futuro se pueda repercutir en la sociedad de manera positiva (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Dimensión 3: Asertividad

Asertividad que viene hacer la forma en la que expresamos nuestra forma de pensar, actuar, los valores que tenemos y nuestra conducta, siendo la forma en que nos identificamos en nosotros mismos a través de las demás personas y nos valoramos a partir de nuestra identidad al valorarnos de cómo nos vamos relacionando con los demás, a través del respeto que se tiene con los demás, como también respetar las diferencias que existen (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Presente

Mag. Fernando Ortiz Ruiz Santiago

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: “Juegos de roles y su influencia en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija, 2021.”

Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGO DE ROLES	“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional Es una forma de “llevar la realidad al aula” (Cobo y Valdivia, 2017).	La variable de juego de roles tiene dos dimensiones que son la dimensión intrínseca y la dimensión extrínseca (Cobo y Valdivia, 2017).	Intrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Agrado • Estimulación • Satisfacción 	
			Extrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación • Reconocimiento • Logro 	
HABILIDADES SOCIALES	“Habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás”. (Almaraz, Coeto, y Camacho, 2019).	La variable habilidades sociales tiene tres dimensiones que son la empatía, solidaridad y asertividad (Ministerio de Salud, 2018 p 121)	Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa emociones • Utiliza expresiones amables 	Escala de Likert que mide:
			Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe compartir sus cosas. • Ayuda a sus compañeros 	
			Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta los turnos de conversación • Respeta las diferencias que existen. 	

Fuente: *Elaboración propia (21/09/2021)*

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	VARIABLE 1: JUEGO DE ROLES							
	DIMENSIÓN 1 Intrínseca	Si	No	Si	No	Si	No	
	Agrado							
1	¿Siento agrado cuando participo en los juegos de roles?	x		x		x		
2	¿Me siento bien después de participar en un juego de roles?	x		x		x		
3	¿Siento agrado al participar con mis compañeros en un juego de roles?	x		x		x		
	Estimulación							
4	¿Me gusta realizar un juego de rol en cualquier momento?	x		x		x		
5	¿Cuándo realizo un juego de roles no lo hago por obligación?	x		x		x		
6	¿Me gusta darme ánimo antes de participar en un juego de roles?	x		x		x		
	Satisfacción							
7	¿Me siento bien al momento de participar en un juego de rol?	x		x		x		
8	¿Cuándo finaliza un juego de rol siento satisfacción?	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Extrínseca							
	Aprobación							
9	¿Las demás personas aprueban mi desempeño dentro de los juegos de roles?	x		x		x		
10	¿Siento que las personas están a gusto con mi actuar?	x		x		x		
	Reconocimiento							
11	¿Siento que las demás personas reconocen mis esfuerzos?	x		x		x		
12	¿Me siento reconocido a nivel familiar, amical y social cuando participo en los juegos de roles?	x		x		x		
	Logro de metas							
13	¿Confío que los demás puedan reconocer mis logros?	x		x		x		
14	¿Se me es fácil lograr las metas que me propongo?	x		x		x		
15	¿Estoy seguro que los objetivos que me planteo los puedo lograr?	x		x		x		
	VARIABLE 2: HABILIDADES SOCIALES							
	DIMENSIÓN 1: Empatía	Si	No	Si	No	Si	No	
	Expresa sus emociones							
16	¿Me alegro de mis logros?	x		x		x		
17	¿Expreso con facilidad mis emociones?	x		x		x		
18	¿Puedo manejar mis emociones?	x		x		x		
	Utiliza expresiones amables							
19	¿Me expreso con amabilidad con los demás sin excepción?	x		x		x		
20	¿Soy amable solo con las personas que conozco?	x		x		x		

	Dimensión 2: Solidaridad					
	Sabe compartir sus cosas					
21	¿Me expreso con amabilidad con los demás sin excepción?	x	x	x		
22	¿Soy amable solo con las personas que conozco?	x	x	x		
	Ayuda a sus compañeros					
23	¿Me gusta ayudar a mis compañeros en las actividades que no entienden?	x	x	x		
24	¿Creo que uno debe ayudar a sus amigos?	x	x	x		
	Dimensión 3: Asertividad					
	Respeto los turnos de conversación					
25	¿Puedo escuchar con atención las opiniones de los demás?	x	x	x		
26	¿Respeto los turnos dentro de una conversación?	x	x	x		
	Respeto las diferencias que existen					
27	¿Me gusta trabajar con todos mis compañeros sin distinción?	x	x	x		
28	¿Puedo organizar las actividades para integrar a compañeros que están solos?	x	x	x		
29	¿Me siento preparado para diversas situaciones?	x	x	x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. GOMERO AYALA Carmen Sebastiana **DNI:** 40239519

Especialidad del validador: Magister en Administración de la Educación

Huaraz, 15 de octubre del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Mag. Carmen Sebastiana GOMERO AYALA

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS
DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. Del Castillo Ayala Máximo Celestino

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis **“Juegos de roles y su influencia en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija, 2021.”** a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente



Del Castillo Córtrina Esther Raquel

DNI: 44476933

Cel: 943315070

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: JUEGO DE ROLES

“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional Es una forma de “llevar la realidad al aula” (Cobo y Valdivia, 2017).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Intrínseca

La intrínseca siendo aquello que está dentro de ti, cuando vamos realizando diversas actividades que nos genere un simple placer al momento de realizarla, la aspiración por obtener lo que nos vamos proponiendo saliendo de nuestro interior una fuerza que nos permite alcanzarla o proponernos hacerlo a partir de nuestras metas personales, como la auto superación o la sensación de placer y motivación, todo lo descrito con anterioridad lo va ir desarrollando cuando se va a desenvolver dentro de los juegos de roles (Cobo y Valdivia, 2017).

Dimensión 2: Extrínseca

Lo extrínseco que depende de lo exterior, externo, donde se tiene en cuenta su contexto o realidad cercano y va a depender como es la realidad de cada persona y la diferencia que hay entre otras, se asocia a lo que se recibe a cambio de una actividad y no a la actividad en sí, el juego de roles va a permitir involucrarse dentro de dicho contexto con la finalidad de mejorar dicha dimensión. (Cobo y Valdivia, 2017).

Variable: HABILIDADES SOCIALES

“Habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás”. (Almaraz, Coeto, y Camacho, 2019).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: La Empatía

La empatía es la habilidad que nos permite comprender y poder compartir los diversos sentimientos y emociones de las demás personas, donde va hacer primordial que se pueda expresar las emociones y validarlas; como también es

muy necesario dentro de distintos espacios sociales el uso de expresiones de amabilidad (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Dimensión 2: La Solidaridad

La solidaridad va ayudar a reforzar el apoyo social desarrollando en la persona el saber compartir con los demás, así como poder ayudar a sus compañeros con la finalidad que en un futuro se pueda repercutir en la sociedad de manera positiva (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Dimensión 3: Asertividad

Asertividad que viene hacer la forma en la que expresamos nuestra forma de pensar, actuar, los valores que tenemos y nuestra conducta, siendo la forma en que nos identificamos en nosotros mismos a través de las demás personas y nos valoramos a partir de nuestra identidad al valorarnos de cómo nos vamos relacionando con los demás, a través del respeto que se tiene con los demás, como también respetar las diferencias que existen (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Presente

Mag. Fernando Ortiz Ruiz Santiago

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: “Juegos de roles y su influencia en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija, 2021.”

Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGO DE ROLES	“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional Es una forma de “llevar la realidad al aula” (Cobo y Valdivia, 2017).	La variable de juego de roles tiene dos dimensiones que son la dimensión intrínseca y la dimensión extrínseca (Cobo y Valdivia, 2017).	Intrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Agrado • Estimulación • Satisfacción 	
			Extrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación • Reconocimiento • Logro 	
HABILIDADES SOCIALES	“Habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás”. (Almaraz, Coeto, y Camacho, 2019).	La variable habilidades sociales tiene tres dimensiones que son la empatía, solidaridad y asertividad (Ministerio de Salud, 2018 p 121)	Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa emociones • Utiliza expresiones amables 	Escala de Likert que mide:
			Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe compartir sus cosas. • Ayuda a sus compañeros 	
			Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta los turnos de conversación • Respeta las diferencias que existen. 	

Fuente: *Elaboración propia (21/09/2021)*

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	VARIABLE 1: JUEGO DE ROLES							
	DIMENSIÓN 1 Intrínseca	Si	No	Si	No	Si	No	
	Agrado							
1	¿Siento agrado cuando participo en los juegos de roles?	x		x		x		
2	¿Me siento bien después de participar en un juego de roles?	x		x		x		
3	¿Siento agrado al participar con mis compañeros en un juego de roles?	x		x		x		
	Estimulación							
4	¿Me gusta realizar un juego de rol en cualquier momento?	x		x		x		
5	¿Cuándo realizo un juego de roles no lo hago por obligación?	x		x		x		
6	¿Me gusta darme ánimo antes de participar en un juego de roles?	x		x		x		
	Satisfacción							
7	¿Me siento bien al momento de participar en un juego de rol?	x		x		x		
8	¿Cuándo finaliza un juego de rol siento satisfacción?	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Extrínseca							
	Aprobación							
9	¿Las demás personas aprueban mi desempeño dentro de los juegos de roles?	x		x		x		
10	¿Siento que las personas están a gusto con mi actuar?	x		x		x		
	Reconocimiento							
11	¿Siento que las demás personas reconocen mis esfuerzos?	x		x		x		
12	¿Me siento reconocido a nivel familiar, amical y social cuando participo en los juegos de roles?	x		x		x		
	Logro de metas							
13	¿Confío que los demás puedan reconocer mis logros?	x		x		x		
14	¿Se me es fácil lograr las metas que me propongo?	x		x		x		
15	¿Estoy seguro que los objetivos que me planteo los puedo lograr?	x		x		x		
	VARIABLE 2: HABILIDADES SOCIALES							
	DIMENSIÓN 1: Empatía	Si	No	Si	No	Si	No	
	Expresa sus emociones							
16	¿Me alegro de mis logros?	x		x		x		
17	¿Expreso con facilidad mis emociones?	x		x		x		
18	¿Puedo manejar mis emociones?	x		x		x		
	Utiliza expresiones amables							
19	¿Me expreso con amabilidad con los demás sin excepción?	x		x		x		
20	¿Soy amable solo con las personas que conozco?	x		x		x		

	Dimensión 2: Solidaridad					
	Sabe compartir sus cosas					
21	¿Me expreso con amabilidad con los demás sin excepción?	x	x	x		
22	¿Soy amable solo con las personas que conozco?	x	x	x		
	Ayuda a sus compañeros					
23	¿Me gusta ayudar a mis compañeros en las actividades que no entienden?	x	x	x		
24	¿Creo que uno debe ayudar a sus amigos?	x	x	x		
	Dimensión 3: Asertividad					
	Respeto los turnos de conversación					
25	¿Puedo escuchar con atención las opiniones de los demás?	x	x	x		
26	¿Respeto los turnos dentro de una conversación?	x	x	x		
	Respeto las diferencias que existen					
27	¿Me gusta trabajar con todos mis compañeros sin distinción?	x	x	x		
28	¿Puedo organizar las actividades para integrar a compañeros que están solos?	x	x	x		
29	¿Me siento preparado para diversas situaciones?	x	x	x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. DEL CASTILLO AYALA Máximo Celestino **DNI: 31663033**

Especialidad del validador: Magister en Administración de la Educación

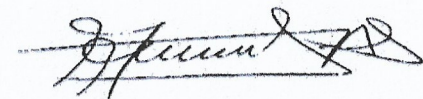
Huaraz, 21 de octubre del 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Mag. DEL CASTILLO AYALA Máximo Celestino

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS
DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. PARDO ESQUERRE Enrique Miguel

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis **“Juegos de roles y su influencia en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija, 2021.”** a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente



Del Castillo Córtrina Esther Raquel

DNI: 44476933

Cel: 943315070

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: JUEGO DE ROLES

“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional Es una forma de “llevar la realidad al aula” (Cobo y Valdivia, 2017).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Intrínseca

La intrínseca siendo aquello que está dentro de ti, cuando vamos realizando diversas actividades que nos genere un simple placer al momento de realizarla, la aspiración por obtener lo que nos vamos proponiendo saliendo de nuestro interior una fuerza que nos permite alcanzarla o proponernos hacerlo a partir de nuestras metas personales, como la auto superación o la sensación de placer y motivación, todo lo descrito con anterioridad lo va ir desarrollando cuando se va a desenvolver dentro de los juegos de roles (Cobo y Valdivia, 2017).

Dimensión 2: Extrínseca

Lo extrínseco que depende de lo exterior, externo, donde se tiene en cuenta su contexto o realidad cercano y va a depender como es la realidad de cada persona y la diferencia que hay entre otras, se asocia a lo que se recibe a cambio de una actividad y no a la actividad en sí, el juego de roles va a permitir involucrarse dentro de dicho contexto con la finalidad de mejorar dicha dimensión. (Cobo y Valdivia, 2017).

Variable: HABILIDADES SOCIALES

“Habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás”. (Almaraz, Coeto, y Camacho, 2019).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: La Empatía

La empatía es la habilidad que nos permite comprender y poder compartir los diversos sentimientos y emociones de las demás personas, donde va hacer primordial que se pueda expresar las emociones y validarlas; como también es

muy necesario dentro de distintos espacios sociales el uso de expresiones de amabilidad (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Dimensión 2: La Solidaridad

La solidaridad va ayudar a reforzar el apoyo social desarrollando en la persona el saber compartir con los demás, así como poder ayudar a sus compañeros con la finalidad que en un futuro se pueda repercutir en la sociedad de manera positiva (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Dimensión 3: Asertividad

Asertividad que viene hacer la forma en la que expresamos nuestra forma de pensar, actuar, los valores que tenemos y nuestra conducta, siendo la forma en que nos identificamos en nosotros mismos a través de las demás personas y nos valoramos a partir de nuestra identidad al valorarnos de cómo nos vamos relacionando con los demás, a través del respeto que se tiene con los demás, como también respetar las diferencias que existen (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Presente

Mag. Fernando Ortiz Ruiz Santiago

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: “Juegos de roles y su influencia en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija, 2021.”

Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGO DE ROLES	“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional Es una forma de “llevar la realidad al aula” (Cobo y Valdivia, 2017).	La variable de juego de roles tiene dos dimensiones que son la dimensión intrínseca y la dimensión extrínseca (Cobo y Valdivia, 2017).	Intrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Agrado • Estimulación • Satisfacción 	
			Extrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación • Reconocimiento • Logro 	
HABILIDADES SOCIALES	“Habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás”. (Almaraz, Coeto, y Camacho, 2019).	La variable habilidades sociales tiene tres dimensiones que son la empatía, solidaridad y asertividad (Ministerio de Salud, 2018 p 121)	Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa emociones • Utiliza expresiones amables 	Escala de Likert que mide:
			Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe compartir sus cosas. • Ayuda a sus compañeros 	
			Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta los turnos de conversación • Respeta las diferencias que existen. 	

Fuente: *Elaboración propia (21/09/2021)*

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	VARIABLE 1: JUEGO DE ROLES							
	DIMENSIÓN 1 Intrínseca	Si	No	Si	No	Si	No	
	Agrado							
1	¿Siento agrado cuando participo en los juegos de roles?	x		x		x		
2	¿Me siento bien después de participar en un juego de roles?	x		x		x		
3	¿Siento agrado al participar con mis compañeros en un juego de roles?	x		x		x		
	Estimulación							
4	¿Me gusta realizar un juego de rol en cualquier momento?	x		x		x		
5	¿Cuándo realizo un juego de roles no lo hago por obligación?	x		x		x		
6	¿Me gusta darme ánimo antes de participar en un juego de roles?	x		x		x		
	Satisfacción							
7	¿Me siento bien al momento de participar en un juego de rol?	x		x		x		
8	¿Cuándo finaliza un juego de rol siento satisfacción?	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Extrínseca							
	Aprobación							
9	¿Las demás personas aprueban mi desempeño dentro de los juegos de roles?	x		x		x		
10	¿Siento que las personas están a gusto con mi actuar?	x		x		x		
	Reconocimiento							
11	¿Siento que las demás personas reconocen mis esfuerzos?	x		x		x		
12	¿Me siento reconocido a nivel familiar, amical y social cuando participo en los juegos de roles?	x		x		x		
	Logro de metas							
13	¿Confío que los demás puedan reconocer mis logros?	x		x		x		
14	¿Se me es fácil lograr las metas que me propongo?	x		x		x		
15	¿Estoy seguro que los objetivos que me planteo los puedo lograr?	x		x		x		
	VARIABLE 2: HABILIDADES SOCIALES							
	DIMENSIÓN 1: Empatía	Si	No	Si	No	Si	No	
	Expresa sus emociones							
16	¿Me alegro de mis logros?	x		x		x		
17	¿Expreso con facilidad mis emociones?	x		x		x		
18	¿Puedo manejar mis emociones?	x		x		x		
	Utiliza expresiones amables							
19	¿Me expreso con amabilidad con los demás sin excepción?	x		x		x		
20	¿Soy amable solo con las personas que conozco?	x		x		x		

20	¿Soy amable solo con las personas que conozco?	x		x		x	
Dimensión 2: Solidaridad							
Sabe compartir sus cosas							
21	¿Me expreso con amabilidad con los demás sin excepción?	x		x		x	
22	¿Soy amable solo con las personas que conozco?	x		x		x	
Ayuda a sus compañeros							
23	¿Me gusta ayudar a mis compañeros en las actividades que no entienden?	x		x		x	
24	¿Creo que uno debe ayudar a sus amigos?	x		x		x	
Dimensión 3: Asertividad							
Respeto los turnos de conversación							
25	¿Puedo escuchar con atención las opiniones de los demás?	x		x		x	
26	¿Respeto los turnos dentro de una conversación?	x		x		x	
Respeto las diferencias que existen							
27	¿Me gusta trabajar con todos mis compañeros sin distinción?	x		x		x	
28	¿Puedo organizar las actividades para integrar a compañeros que están solos?	x		x		x	
29	¿Me siento preparado para diversas situaciones?	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Enrique Miguel Pardo Esquerre **DNI:** 18855955

Especialidad del validador: Magister en Administración de la Educación

Huáraz, 21 de octubre del 2021

Firma del Experto Informante.
Especialidad

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS
DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mag. ALBA NECIOSUP Katia Guísela

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Me es grato dirigirme a Usted para expresarle mi saludo y al mismo tiempo, poner en su conocimiento que me encuentro desarrollando la tesis **“Juegos de roles y su influencia en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija, 2021.”** a fin de optar el grado académico de Magister en Psicología Educativa en la Universidad César Vallejo, en la sede Lima Norte.

Para lograr eso, es requisito contar con la participación de profesionales especializados para validar y aprobar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi trabajo de investigación.

En ese sentido, agradeceré su invaluable apoyo consistente en la revisión y aprobación del instrumento que adjunto a la presente carta.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de estima y aprecio personales me despido de Usted

Atentamente



Del Castillo Cotrino Esther Raquel

DNI: 44476933

Cel: 943315070

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: JUEGO DE ROLES

“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional Es una forma de “llevar la realidad al aula” (Cobo y Valdivia, 2017).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: Intrínseca

La intrínseca siendo aquello que está dentro de ti, cuando vamos realizando diversas actividades que nos genere un simple placer al momento de realizarla, la aspiración por obtener lo que nos vamos proponiendo saliendo de nuestro interior una fuerza que nos permite alcanzarla o proponernos hacerlo a partir de nuestras metas personales, como la auto superación o la sensación de placer y motivación, todo lo descrito con anterioridad lo va ir desarrollando cuando se va a desenvolver dentro de los juegos de roles (Cobo y Valdivia, 2017).

Dimensión 2: Extrínseca

Lo extrínseco que depende de lo exterior, externo, donde se tiene en cuenta su contexto o realidad cercano y va a depender como es la realidad de cada persona y la diferencia que hay entre otras, se asocia a lo que se recibe a cambio de una actividad y no a la actividad en sí, el juego de roles va a permitir involucrarse dentro de dicho contexto con la finalidad de mejorar dicha dimensión. (Cobo y Valdivia, 2017).

Variable: HABILIDADES SOCIALES

“Habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás”. (Almaraz, Coeto, y Camacho, 2019).

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: La Empatía

La empatía es la habilidad que nos permite comprender y poder compartir los diversos sentimientos y emociones de las demás personas, donde va hacer primordial que se pueda expresar las emociones y validarlas; como también es

muy necesario dentro de distintos espacios sociales el uso de expresiones de amabilidad (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Dimensión 2: La Solidaridad

La solidaridad va ayudar a reforzar el apoyo social desarrollando en la persona el saber compartir con los demás, así como poder ayudar a sus compañeros con la finalidad que en un futuro se pueda repercutir en la sociedad de manera positiva (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Dimensión 3: Asertividad

Asertividad que viene hacer la forma en la que expresamos nuestra forma de pensar, actuar, los valores que tenemos y nuestra conducta, siendo la forma en que nos identificamos en nosotros mismos a través de las demás personas y nos valoramos a partir de nuestra identidad al valorarnos de cómo nos vamos relacionando con los demás, a través del respeto que se tiene con los demás, como también respetar las diferencias que existen (Ministerio de Salud, 2018 p 121).

Presente

Mag. Fernando Ortiz Ruiz Santiago

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: “Juegos de roles y su influencia en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija, 2021.”

Variables de estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGO DE ROLES	“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional Es una forma de “llevar la realidad al aula” (Cobo y Valdivia, 2017).	La variable de juego de roles tiene dos dimensiones que son la dimensión intrínseca y la dimensión extrínseca (Cobo y Valdivia, 2017).	Intrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Agrado • Estimulación • Satisfacción 	
			Extrínseca	<ul style="list-style-type: none"> • Aprobación • Reconocimiento • Logro 	
HABILIDADES SOCIALES	“Habilidades sociales como la capacidad de interactuar con los demás en un contexto social dado de un modo determinado que es aceptarlo y valorado socialmente, y al mismo tiempo personalmente beneficioso, mutuamente beneficioso para los demás”. (Almaraz, Coeto, y Camacho, 2019).	La variable habilidades sociales tiene tres dimensiones que son la empatía, solidaridad y asertividad (Ministerio de Salud, 2018 p 121)	Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa emociones • Utiliza expresiones amables 	Escala de Likert que mide:
			Solidaridad	<ul style="list-style-type: none"> • Sabe compartir sus cosas. • Ayuda a sus compañeros 	
			Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta los turnos de conversación • Respeta las diferencias que existen. 	

Fuente: *Elaboración propia (21/09/2021)*

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	VARIABLE 1: JUEGO DE ROLES							
	DIMENSIÓN 1 Intrínseca	Si	No	Si	No	Si	No	
	Agrado							
1	¿Siento agrado cuando participo en los juegos de roles?	x		x		x		
2	¿Me siento bien después de participar en un juego de roles?	x		x		x		
3	¿Siento agrado al participar con mis compañeros en un juego de roles?	x		x		x		
	Estimulación							
4	¿Me gusta realizar un juego de rol en cualquier momento?	x		x		x		
5	¿Cuándo realizo un juego de roles no lo hago por obligación?	x		x		x		
6	¿Me gusta darme ánimo antes de participar en un juego de roles?	x		x		x		
	Satisfacción							
7	¿Me siento bien al momento de participar en un juego de rol?	x		x		x		
8	¿Cuándo finaliza un juego de rol siento satisfacción?	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Extrínseca							
	Aprobación							
9	¿Las demás personas aprueban mi desempeño dentro de los juegos de roles?	x		x		x		
10	¿Siento que las personas están a gusto con mi actuar?	x		x		x		
	Reconocimiento							
11	¿Siento que las demás personas reconocen mis esfuerzos?	x		x		x		
12	¿Me siento reconocido a nivel familiar, amical y social cuando participo en los juegos de roles?	x		x		x		
	Logro de metas							
13	¿Confío que los demás puedan reconocer mis logros?	x		x		x		
14	¿Se me es fácil lograr las metas que me propongo?	x		x		x		
15	¿Estoy seguro que los objetivos que me planteo los puedo lograr?	x		x		x		
	VARIABLE 2: HABILIDADES SOCIALES							
	DIMENSIÓN 1: Empatía	Si	No	Si	No	Si	No	
	Expresa sus emociones							
16	¿Me alegro de mis logros?	x		x		x		
17	¿Expreso con facilidad mis emociones?	x		x		x		
18	¿Puedo manejar mis emociones?	x		x		x		
	Utiliza expresiones amables							
19	¿Me expreso con amabilidad con los demás sin excepción?	x		x		x		
20	¿Soy amable solo con las personas que conozco?	x		x		x		

	Dimensión 2: Solidaridad					
	Sabe compartir sus cosas					
21	¿Comparto mis materiales con mis compañeros que no tienen?	x	x	x		
22	¿Comparto mis materiales con personas desconocidas?	x	x	x		
	Ayuda a sus compañeros					
23	¿Me gusta ayudar a mis compañeros en las actividades que no entienden?	x	x	x		
24	¿Creo que uno debe ayudar solamente a sus amigos?	x	x	x		
	Dimensión 3: Asertividad					
	Respeto los turnos de conversación					
25	¿Puedo escuchar con atención las opiniones de los demás?	x	x	x		
26	¿Respeto los turnos dentro de una conversación?	x	x	x		
	Respeto las diferencias que existen					
27	¿Me gusta trabajar con todos mis compañeros sin distinción?	x	x	x		
28	¿Puedo organizar las actividades para integrar a compañeros que están solos?	x	x	x		
29	¿Me siento preparado para diversas situaciones?	x	x	x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Alva Neciosup Katia **DNI:** 42671734

Especialidad del validador: Magister en docencia y gestión educativa

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Huaraz, 21 de octubre del 2021



Mg. Katia Alba Neciosup
 SUB DIRECTORA AREA TÉCNICA

Expertos que validaron el instrumento

N°	Nombres y apellidos	DNI	Maestría
01	Raúl Santiago Fernández Ortiz	10127894	Administración de la Educación
02	Carmen Sebastiana Gomero Ayala	40239519	Administración de la Educación
03	Máximo Celestino Del Castillo Ayala	31663033	Administración de la Educación
04	Enrique Miguel Pardo Esquerre	18855955	Administración de la Educación
05	Katia Guisela Alva Neciosup	42671734	Docencia y gestión educativa

Nota. Lista de validación de expertos. Fuente: Elaboración propia



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima, 15 de octubre de 2021

Carta P. 511-2021-UCV-EPG-SP

Bach.

DEL CASTILLO COTRINA ESTHER RAQUEL

Directora

I.E. N° 86136 "NUESTRA SEÑORA DE LA MEDALLA MILAGROSA"

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **DEL CASTILLO COTRINA, ESTHER RAQUEL**; identificado(a) con DNI/CE N° 44476933 y código de matrícula N° 5000091635; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA en modalidad semipresencial del semestre 2021-II quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRO(A), se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado:

Juegos de roles y su influencia en las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija, 2021.

En este sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestro(a) estudiante, a fin que pueda obtener información en la institución que usted representa, siendo nuestro(a) estudiante quien asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de concluir con el desarrollo del trabajo de investigación (tesis).

Agradeciendo la atención que brinde al presente documento, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,

Ruth Angélica Chicana Becerra

Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales
Universidad César Vallejo



I.E. N° 86136 – AIJA
"NUESTRA SEÑORA DE LA MEDALLA MILAGROSA"



"Año del bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"
D.S. N° 001-2021 PCM

Aija, 02 de noviembre de 2021

OFICIO N° 048 - 2021 - UGEL - A / I.E. N° 86136 "NSMM" - AIJA / D.

Señora:

CHICANA BECERRA Ruth Angélica
Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales
Universidad César Vallejo
Ciudad.

ASUNTO : Respuesta a la Carta de presentación

REFERENCIA : Carta P. 511-2021-UCV-EPG-SP

Tengo el agrado de dirigirme a usted, con la finalidad de expresarle mi saludo cordial y remitirle la respuesta a la Carta P. 511-2021-UCV-EPG-SP, donde se le AUTORIZA a partir de la fecha por el tiempo que dure su estudio semipresencial, para el uso del nombre de la I.E., así como la aplicación de su instrumento.

Aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.

I.E. N° 86136/D.
ERDCC
CC




Prof. DEL ROSARIO ANTONIO Castro Rojas
DIRECTORA

JUEGO DE ROLES																							
INTRINSECA										D1	EXTRINSECA					D2	TOTAL	D1	D2	VI			
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	TOTAL	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	TOTAL	D1	D2	VI			
1	5	5	1	5	1	5	5	1	28	5	5	5	1	5	1	5	27	55	28	27	55		
2	5	4	4	3	3	5	4	3	31	4	4	4	3	5	3	5	28	59	31	28	59		
3	4	4	3	4	2	4	4	3	28	4	4	4	2	4	3	4	25	53	28	25	53		
4	5	4	4	4	1	5	4	2	29	4	4	3	2	3	2	4	22	51	29	22	51		
5	4	5	3	3	2	4	4	2	27	4	4	4	2	4	3	4	25	52	27	25	52		
6	5	5	1	4	3	4	4	3	29	3	4	3	2	4	2	4	22	51	29	22	51		
7	4	5	3	4	4	3	4	2	29	4	4	4	2	4	3	4	25	54	29	25	54		
8	3	5	3	3	5	5	5	3	32	1	3	5	1	3	3	5	21	53	32	21	53		
9	5	5	2	3	3	5	5	3	31	5	4	4	2	4	4	5	28	59	31	28	59		
10	4	5	4	2	4	4	4	2	29	4	4	3	4	4	2	4	25	54	29	25	54		
11	5	5	4	3	3	5	5	3	33	4	4	4	1	4	4	5	26	59	33	26	59		
12	3	5	3	5	4	4	4	1	29	4	4	3	2	5	4	4	26	55	29	26	55		
13	5	5	3	5	5	5	5	4	37	5	5	5	4	5	5	5	34	71	37	34	71		
14	5	5	4	5	4	5	5	4	37	5	5	5	4	5	3	5	32	69	37	32	69		
15	5	5	4	5	4	5	5	4	37	5	5	5	4	5	1	5	30	67	37	30	67		
16	5	5	5	5	5	5	5	5	40	5	5	5	4	5	5	5	34	74	40	34	74		
17	3	5	3	3	4	1	4	3	26	3	2	4	4	3	1	2	19	45	26	19	45		
18	3	4	4	3	2	5	3	1	25	5	5	3	5	5	2	5	30	55	25	30	55		
19	4	5	5	5	5	3	5	5	37	4	4	4	5	4	5	5	31	68	37	31	68		
20	5	5	1	5	4	5	5	4	34	4	5	5	4	5	4	5	32	66	34	32	66		
21	5	5	4	5	4	5	5	4	37	5	5	5	4	5	4	5	33	70	37	33	70		
22	5	5	2	4	4	5	5	1	31	4	4	4	4	4	3	5	28	59	31	28	59		
23	5	5	4	5	4	5	5	4	37	5	5	5	4	5	4	5	33	70	37	33	70		
24	4	4	4	4	4	5	5	1	31	5	3	3	4	3	3	5	26	57	31	26	57		
25	5	5	4	5	4	5	5	4	37	5	5	5	4	5	1	5	30	67	37	30	67		
26	5	5	3	5	4	5	5	4	36	5	5	4	4	5	4	5	32	68	36	32	68		
27	5	5	4	5	4	5	5	4	37	5	5	4	4	4	4	5	31	68	37	31	68		
28	5	5	4	5	4	5	5	1	34	5	5	5	4	5	1	5	30	64	34	30	64		

HABILIDADES SOCIALES																							
Empatía					D1	Solidaridad				D2	Asertividad					D3	TOTAL	D1	D2	D3	VD		
P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	P21	P22	P23	P24	TOTAL	P25	P26	P27	P28	P29	TOTAL	TOTAL	D1	D2	D3	VD		
1	5	5	5	5	5	25	5	1	5	1	12	5	5	5	5	5	25	62	25	12	25	62	
2	5	4	3	5	5	22	5	3	5	2	15	4	5	5	5	5	24	61	22	15	24	61	
3	4	5	4	4	3	20	4	2	4	2	12	4	4	4	4	4	20	52	20	12	20	52	
4	5	3	5	3	4	20	4	3	4	1	12	4	4	3	4	4	19	51	20	12	19	51	
5	5	4	3	4	4	20	4	2	4	2	12	4	4	4	4	4	20	52	20	12	20	52	
6	4	4	5	3	2	18	5	3	5	1	14	5	5	5	5	5	25	57	18	14	25	57	
7	4	4	4	4	2	18	4	3	4	4	15	4	4	4	4	5	21	54	18	15	21	54	
8	5	3	5	1	5	19	5	1	5	5	16	3	5	5	5	5	23	58	19	16	23	58	
9	4	3	3	5	5	20	5	1	5	1	12	5	4	5	3	5	22	54	20	12	22	54	
10	4	4	4	4	2	18	4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	20	54	18	16	20	54	
11	5	5	5	4	2	21	5	3	4	5	17	5	5	5	3	3	21	59	21	17	21	59	
12	5	2	3	4	2	16	5	4	5	4	18	5	5	5	5	5	25	59	16	18	25	59	
13	5	5	5	4	3	22	4	2	5	4	15	5	5	5	5	5	25	62	22	15	25	62	
14	5	5	5	5	2	22	5	2	5	4	16	5	5	5	5	5	25	63	22	16	25	63	
15	5	5	5	5	2	22	5	3	5	4	17	5	5	5	5	5	25	64	22	17	25	64	
16	5	5	5	5	1	21	5	2	5	5	17	5	5	5	5	5	25	63	21	17	25	63	
17	3	3	3	4	3	16	3	3	5	3	14	2	4	3	2	3	14	44	16	14	14	44	
18	3	2	5	5	3	18	5	1	5	1	12	5	3	5	1	3	17	47	18	12	17	47	
19	5	5	4	5	1	20	5	3	5	5	18	5	5	5	5	4	24	62	20	18	24	62	
20	5	5	4	4	2	20	5	4	5	4	18	5	5	5	5	5	25	63	20	18	25	63	
21	5	5	4	5	5	24	5	5	5	4	19	5	5	5	5	5	25	68	24	19	25	68	
22	5	5	4	5	2	21	5	4	5	4	18	4	5	5	5	5	24	63	21	18	24	63	
23	5	5	4	5	4	23	5	5	5	4	19	5	5	5	5	5	25	67	23	19	25	67	
24	5	5	4	5	5	24	5	5	5	4	19	5	4	5	5	5	24	67	24	19	24	67	
25	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	4	19	5	5	5	5	25	69	25	19	25	69	
26	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	19	5	5	5	5	5	25	69	25	19	25	69	
27	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	19	5	5	4	5	5	24	68	25	19	24	68	
28	5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	19	5	5	5	5	5	25	69	25	19	25	69	