

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juego de roles y habilidades sociales en niños de cuatro
años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall-
Cajamarca, 2022**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Julca Granda, Janina Jackeline

Asesor (ORCID: 0000-0001-7795-9058)

Benhur Campos Atoche

Cajamarca – Perú

2023

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Índice general	ii
Palabras clave	iv
Keyword	iv
Líneas de investigación	iv
Constancia de originalidad	v
Título	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Introducción	9
Metodología	35
Resultados	44
Análisis y discusión	48
Conclusiones	53
Recomendaciones	55
Agradecimiento	57
Referencias bibliográficas	58
Anexos	64

Índice de tablas

Tabla 1. Tipos y sub tipos de juegos	19
Tabla 2. <i>Matriz de la operacionalización de variables</i>	32
Tabla 3. Distribución de la población muestral de cuatro años del Jardín IEI. N° 016 Sara Mc Dougall – Cajamarca.2022	36
Tabla 4. Confiabilidad del instrumento de recolección de datos y validación del instrumento de juego de roles	37
Tabla 5. <i>Baremación</i>	39
Tabla 6. <i>Validación del instrumento de las habilidades sociales</i>	39
Tabla 7. <i>Baremación</i>	41
Tabla 8. <i>Nivel de los juegos de roles de los estudiantes de 4 años de la IE. N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.</i>	44
Tabla 9. <i>Nivel de las habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la IE. N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.</i>	45
Tabla 10. <i>Correlación entre juegos de roles y habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la IE. N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022</i>	46

PALABRAS CLAVE

Tema	Juego roles - habilidades sociales
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORD

Theme	Role play social skills
Specialty	Initial Education

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Línea de la Investigación	Teoría y Métodos Educativos
Área	Ciencias Sociales
Subárea	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juego de roles y habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall - Cajamarca, 2022**" del (a) estudiante: **JULCA GRANDA JANINA JACKELINE**, identificado(a) con Código N° **2818100024**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 04 de octubre de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TÍTULO

**Juego de roles y habilidades sociales en niños de cuatro
años de la Institución Educativa N° 016- Sara Mc Dougall-
Cajamarca, 2022**

**Role play and social skills in four-year-old children
from Educational Institution No. 016- Sara Mc
Dougall- Cajamarca, 2022**

RESUMEN

El presente estudio buscó comprobar la relación positiva existente entre la actitud o predisposición hacia los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022. Se empleó el tipo de investigación básica, con un diseño no experimental, transeccional correlacional. La población muestral estuvo compuesta por 25 niños de cuatro años, siendo la técnica usada la observación utilizándose fichas de observación como instrumento para el acopio de la información de cada niño de ambas variables. Los resultados demostraron que al aplicar el estadístico correlacional de Pearson se obtuvo un valor de 0,923 y un valor de significancia bilateral es de ,000 el valor p en menor a 0,01, lo que indica que rechaza la hipótesis nula (H_0) y se admite la Hipótesis de investigación (H_1). Por lo que se demuestra que existe una correlación positiva muy fuerte entre los juegos de roles y habilidades sociales en los niños de la IEI. N° 016. Sara MC Dougall- Cajamarca-2022.

ABSTRACT

The present investigation sought to verify the relationship between role playing and social skills in four-year-old children of the Educational Institution N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022. The basic research type was used, with a non-experimental, transactional correlational design. The sample population consisted of 25 four-year-old children, and the technique used was observation, using observation cards as an instrument to collect information on each child for both variables. The results showed that when applying Pearson's correlational statistic, a value of 0.923 was obtained and a bilateral significance value of .000, the p-value being less than 0.01, which indicates that the null hypothesis (H0) is rejected and the research hypothesis (H1) is admitted. Therefore, it is demonstrated that there is a very strong positive correlation between role-playing and social skills in the children of the IEI. N° 016. Sara MC Dougall- Cajamarca-2022.

INTRODUCCIÓN

En la Introducción primero consideramos los estudios de los expertos que se convierten en los antecedentes de la tesis que se presenta. A continuación, se hace referencia a estudios realizados sobre el tema que dan pie a la fundamentación de la investigación iniciada:

Ninacuri (2023). Su objetivo principal fue comprobar la incidencia del juego de roles en el desarrollo de la empatía (habilidad social) en los niños del nivel inicial II de la Unidad Educativa “Ambato de los Ángeles” Ecuador, Trabajó con un enfoque cualitativo, respaldado en una indagación de tipo documental, bibliográfica y de campo, con un diseño de investigación – acción y fenomenológico. El alcance es descriptivo debido a que se detallan las características de las variables estudiadas. Empleó la ficha de observación y el guía de entrevista. En la que concluyó que durante el juego de roles se genera y se motiva la práctica de las habilidades sociales básicas: empatía de acuerdo con la edad evolutiva de los niños y niñas.

Saucedo (2020) el propósito de este estudio fue establecer la influencia del juego de roles en el progreso de las habilidades sociales en niños de 3 años; utilizando un diseño de tipo pre experimental, que a través de dicho estudio pueda generar que los niños alcancen y refuercen sus habilidades sociales mediante una secuencia de actividades con el acompañamiento del docente pero no intervenir en el desenvolvimiento espontáneo de los niños, estas actividades estuvieron divididas en 20 sesiones con la utilización de diversos materiales y aplicando las 6 dimensiones de evaluación con lo cual se logró que el 93.30% de los niños reflejarán un mayor nivel en el desarrollo de sus habilidades sociales, concluyendo estadísticamente que las habilidades sociales de los niños eran muy bajas antes a aplicar la secuencia de actividades las cuales tuvieron un incremento significativo una vez aplicada la metodología propuesta mostrando un progreso óptimo de las capacidades sociales de los niños.

Mendoza (2019) tuvo como propósito determinar como el programa de “Juego de roles” tiene influencia en las habilidades sociales en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 471 de Yacusisa, Tocache, San Martín-2019. Su metodología fue un estudio cuantitativo de tipo aplicativo con un diseño de investigación trabajando con un grupo experimental y de control. Se trabajó con una muestra de 11 niños de cuatro años de edad. Se utilizó la prueba estadística de Rangos de Wilcoxon. Los resultados demostraron que ambos grupos obtuvieron un puntaje menor e igual al logro B en las dimensiones de las habilidades sociales. Con los resultados de la prueba de entrada se aplicó la estrategia en 10 sesiones de aprendizaje. Después de ello, se realizó una post evaluación y los resultados demostraron variaciones significativas en el desarrollo significativo de las habilidades sociales. Después de examinar los resultados obtenidos, se concluye que la hipótesis de investigación apoya la conclusión de que las habilidades sociales se mejoran significativamente a través del programa juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 471 de Yacusisa, Tocache, San Martín-2019.

Cercado (2018) su objetivo general fue de estimar si los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cuatro años, Bambamarca. Cajamarca. Desarrolló una investigación cuantitativa de tipo aplicativo utilizando un diseño en sucesión o línea. Trabajó con una población de 54 alumnos y una muestra de 18 niños. Empleando la técnica de observación y un instrumento como la guía de observación; que a partir del pre test se logró obtener un promedio de 10.17 considerado nivel bajo, concluyendo que mediante la aplicación de una estructura de juegos cooperativos este nivel se incrementó significativamente ubicándose en un nivel alto con 15.67 puntos lo cual acepta su hipótesis alterna.

Mamani (2018) realizó el estudio con el objetivo de establecer si el juego de roles influye significativamente en la mejora del desarrollo de las habilidades sociales en el niño y niña de 5 años de la Institución Educativa Inicial “322”– Puno del 2017. El utilizó la investigación explicativa con un diseño cuasi experimental a través de dos grupos completos y no aleatorios con pre y post prueba. Para la recolección de datos se hizo un pre test y post test a ambos grupos. Se realizaron en total 20 talleres con un

programa estructurado de juego de roles en cada una de ellas, pero se planificó talleres distintos, con una muestra de 20 niños. Al demostrar la hipótesis con la prueba Wilcoxon con el grupo experimental se alcanzó un nivel de significancia de 0.000, por lo que se rechazó la hipótesis nula aceptando la alterna la cual indica que si existe diferencias significativas entre la prueba de pretest y posttest en el desarrollo de las habilidades sociales en el grupo experimental. Concluyendo que los talleres de juego de roles tienen una influencia significativa en el desarrollo de las habilidades sociales como es la solidaridad, relacionamiento asertivo y empatía.

Del Castillo (2022). El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal comprobar la relación entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de primaria de la I.E. Aija 2021, la metodología es de tipo de investigación descriptiva, con enfoque cuantitativo, diseño no experimental; de corte transversal y con un nivel correlacional, el cual se aplicó a 28 estudiantes donde se usó como instrumento la encuesta con una confiabilidad del instrumento Alfa de Cronbach de 0.915, además se observó el valor del coeficiente de correlación Pearson $r = 0.778$, lo que indica una fuerte correlación positiva; además, el valor $p = 0,000$ para ambas variables y teniendo en cuenta la regla de decisión, se rechaza H_0 y se acepta H_a , por lo que se asume que el juego de roles permite de forma positiva el desarrollo de habilidades sociales, donde se concluyó y se demostró un efecto positivo entre el juego de roles y las habilidades sociales, dando como resultado un valor del coeficiente de Pearson de $r = 0.778$ que indica una fuerte correlación positiva entre ambas variables.

García (2023). El objetivo fue determinar la efectividad de los juegos de roles en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños en una institución educativa de Santiago de Cao. Se trabajó con un enfoque cuantitativo, tipo aplicado y con un diseño pre experimental, con una muestra de 41 niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa “Joyitas del Señor” de Santiago de Cao. El instrumento utilizado fue la guía de observación. Los resultados mostraron que el 46% de los niños lograron un nivel alto de sus habilidades sociales, el 44% un nivel intermedio y el 10% un nivel bajo en el pre-test; a nivel de post-test, sin embargo, el 85% de los niños lograron un nivel alto y el 15% un nivel intermedio de sus habilidades sociales. Se concluyó que el programa

de juego de roles es eficaz para mejorar las habilidades sociales de los niños, indicado por la *t* de Student con un índice de significancia de 0,000, que está por debajo de la significancia estandarizada del 5% (0,05).

Berzosa (2021). Este trabajo, que tiene como objetivo explorar cómo el juego de roles ayuda en el desarrollo de las habilidades socioemocionales y comunicativas, se propone como objetivo fundamental analizar la importancia del juego tradicional en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de educación inicial. Esta investigación es de carácter cualitativo con un tipo descriptivo, a través del análisis de información documental, para establecer tendencias y categorías teóricas acerca de la relación entre el juego y las habilidades sociales. Los resultados muestran que los juegos tradicionales cumplen múltiples funciones en el desarrollo de habilidades necesarias para la convivencia de los niños, con una influencia significativa en su futuro rendimiento escolar. Se concluyó que la participación de los niños en los juegos tradicionales brinda una mayor oportunidad para mejorar su desarrollo integral, por lo que se propone una guía de juegos tradicionales para apoyar sus habilidades sociales en preescolar.

Villena (2019). Se planteó como objetivo establecer la relación existente entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa “Mercedes Indacochea Lozano”, Huacho- 2019. La metodología empleada es de tipo Básico, diseño descriptivo, correlacional y no experimental. La población y muestra estuvo conformada por 302 alumnos de las cuales 60 estudiantes fueron de primero de secundaria. Los resultados a que llegó empleando la medida de correlación de Spearman con un valor de 0.577, que representa una asociación moderada entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de primer año de secundaria de la referida institución educativa.

En segunda instancia se considera la fundamentación científica, y como primer tema explicaremos las definiciones de juego de roles:

Jackson (1991) describe el juego de roles como una representación en la que los participantes adoptan un papel específico en una situación establecida, con el propósito

de enfrentar una situación similar o acercarse a una situación pasada o distante. Esta actividad puede ser parte de un taller educativo para adquirir nuevas actitudes o inclusive preparar una campaña de actividades.

Según Karl Groos (1902) citado por Blanco (2012), el juego es materia de investigación psicológica, y fue el primero en reconocer el rol del juego como un fenómeno en el desarrollo del pensamiento y la actividad. Sus estudios se basaron en los conceptos de Darwin, quien afirmaba que las especies mejor adaptadas a los cambios en su entorno sobreviven. Por lo tanto, el juego se considera una preparación vital para la supervivencia en la vida adulta.

Jean Piaget (1956), por su parte, señala que el juego es una parte integrante de la inteligencia infantil. Las habilidades sensorio motrices, simbólicas y de razonamiento, como propiedades del desarrollo individual, son las que influyen en el surgimiento y evolución de los juegos. Es así que Piaget relacionó las tres estructuras básicas del juego con la evolución del pensamiento humano. (Blanco, 2012).

Vygotsky (1924) agrega que el juego es una necesidad de representación junto a otros. La naturaleza, origen y contexto del juego son sociales, y a lo largo del juego se van más allá de los instintos individuales y los latidos del corazón. Según este teórico, existen dos líneas evolutivas que se entrelazan en los seres humanos: una más biológica y otra de carácter sociocultural. (Blanco, 2012).

Blanco (2012) y Vygotsky establecen que el juego es una actividad social en la que, gracias a la participación con otros niños, se adquieren roles que van más allá del propio. El autor se enfoca principalmente en el juego imaginario y destaca como el niño que transforma objetos, otorgándoles diferentes significados en su imaginario. Por ejemplo, cuando corre con una escoba como si fuera un caballo. Esta capacidad simbólica contribuye al desarrollo del niño.

González, Solovieva y Quintanar (2014), junto a Vygotsky (1984, p. 74), mencionan que el juego de roles sociales temáticos contribuye al desarrollo del niño y crea una zona de desarrollo próximo. Este tipo de juego, el niño actúa por encima de

su edad y cuando un adulto ayuda al niño en asumir roles en el juego, su zona de desarrollo próximo se amplía. Por lo tanto, se concluye que el juego de roles establece una actividad transitoria que va de la ejecución dependiente a la ejecución independiente de las acciones, ya que el niño juega según su voluntad, y así las acciones lúdicas se vuelven más complejas.

González (2014) menciona el juego de roles temáticos que establecen diferentes relaciones sociales; aquí, el niño retoma las relaciones sociales de su cultura y los diversos usos de los objetos que observa. Por lo tanto, se indica que, a través del juego de roles, el niño obtiene la dinámica de las relaciones sociales existentes, participando activamente como un personaje dentro de un tema establecido similar a la vida cotidiana. (p. 294).

González et al. (2014) afirman que cuando un niño participa activamente en el juego de roles, imagina las características del personaje que está representando y asume ese rol en la interacción comunicativa. En un principio, necesita el apoyo de otros, pero con el tiempo logra mostrar su representación inventando rasgos sofisticados y creativos. En el juego de roles, los niños, encarnan diversos imaginarios que forman parte de la vida real y de la fantasía. (p. 302).

En la misma línea, González et al. (2014) sostienen que la imaginación está estrechamente relacionada con la riqueza y variedad de experiencias acumuladas por los seres humanos. Es decir, cuanto más enriquecedora es la experiencia humana, mayor es la capacidad imaginativa.

A continuación, se señala las características del juego de roles. Según Baquero (1997) los juegos de roles son:

- a. El juego proporciona placer y satisfacción.
- b. El juego debe ser autónomo, abierto y totalmente voluntario.
- c. El juego, en sí mismo, es su propia meta o fin.

- d. El juego supone actividad y participación activa.
- e. El juego se desenvuelve en una realidad ficticia o imaginaria.
- f. Los juegos tienen límites espaciales y temporales.
- g. Es una actividad propia de la infancia, pero también puede ser disfrutado por personas de todas las edades.
- h. El juego tiene una naturaleza innata en los seres humanos.
- i. El juego revela en qué etapa se encuentra el niño o la niña.
- j. El juego concede al niño o niña afirmarse y desarrollar su identidad.
- k. El juego favorece el progreso de socialización del niño o la niña.
- l. El juego cumple una función compensatoria, integradora y rehabilitadora de las desigualdades.
- ll. En el juego, los objetos no siempre son necesarios, ya que la imaginación y las acciones simbólicas se pueden utilizar como elementos básicos.

Ahora daremos el fundamento de la investigación con los aportes de las teorías del juego de roles

Cada niño tiene un comportamiento único, ya que crea su propio mundo y lo organiza de manera agradable para sí mismo. Lo que caracteriza a este mundo de juegos es que experimenta placer al combinar situaciones u objetos imaginarios con la vida y cosas reales. Esta unión es lo que diferencia la fantasía del juego, ya que la actividad del juego siempre está influenciada por un deseo de imitar y expresar la vida adulta, sin ocultar su deseo de ser como ellos. (Freud, como se citó en Cercado, 2018).

Entre las características de la psicodinámica del juego se encuentra el placer o gusto por el juego, el paso de lo pasivo a lo activo, donde el niño, a través de la experiencia y el dominio de sus vivencias, encuentra satisfacción en repetir

aprendizajes y alcanzar logros. (Freud, como se citó en Cercado, 2018).

Vygotsky (citado por Cercado, 2018) propone una teoría sociocultural que indica que una persona se forma a través de la interacción de su mundo interior con el mundo exterior utilizando medios o herramientas naturales y culturales. Esto les permite desarrollar habilidades psicológicas superiores. Vygotsky destaca varias ideas:

El juego como valor socializador: el desarrollo del niño está definido por las características del entorno social en el que vive.

La socialización: es la unificación de los individuos con el objetivo de compartir experiencias.

El juego como factor de desarrollo: se basa en la necesidad de conocer, dominar y comprender los objetos. Vygotsky asevera que el juego simplemente no es un rasgo predominante en la infancia, sino un factor fundamental en el desarrollo de la personalidad de los niños.

Hablaremos de los procesos de los juegos de roles. De acuerdo a Moreno (1978) señala los siguientes procesos:

- a) Elección del tema
- b) Investigación del tema por el docente
- c) Creación de la historia
- d) Presentación del juego a los estudiantes
- e) Entrega de roles (personajes)
- f) Investigación del tema por los estudiantes
- g) Entrega de materiales
- h) Representación de la historia por los estudiantes que toman decisiones

i) Socialización

Las estrategias para aprender a través de los juegos roles

La secuencia metodológica seguida en cada actividad se basó en los siguientes pasos:

Introducción: Se dio inicio a la actividad con el objetivo de conocer el conocimiento previo, los pensamientos, experiencias y las vivencias de los niños y niñas. Esto permitió obtener la participación de todos los participantes.

Modelado: Se llevó a cabo la observación de conductas ejemplares, ya sea por parte del docente u otros estudiantes, que sirvieron como estímulo para formar actitudes, conductas o pensamientos similares y apropiadas en los demás participantes. El modelado proporcionó un ejemplo a seguir.

Ensayo conductual: Los niños y niñas realizaron prácticas o ensayos de las conductas o habilidades requeridas en el juego de roles. Durante esta etapa, se reforzaron positivamente las conductas adecuadas y se proporcionaron retroalimentaciones para mejorar y ajustar las actuaciones.

Retroalimentación: Se brindó a los niños y niñas comentarios sobre lo que hicieron bien, utilizando ejemplos específicos del uso adecuado de las habilidades requeridas. Esta retroalimentación positiva se dio como un refuerzo por sus esfuerzos y por seguir ensayando incluso en situaciones desafiantes.

Estos pasos se siguieron para asegurar una implementación efectiva de las actividades de juego de roles, promoviendo el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y la participación activa de los niños y niñas.

Se precisarán las dimensiones de los juegos de roles. Al respecto se propone las siguientes dimensiones de los juegos de roles, por los expertos Cobo y Valdivia (2017), quienes consideran la dimensión intrínseca y la dimensión extrínseca.

a. Dimensión intrínseca: Esta dimensión se refiere a lo que está dentro de uno

mismo. Se trata de la motivación, el placer y la satisfacción personal, no solo al momento que realizan los juegos, sino previamente, se refiere a la preparación motivacional o intrínseca que debe tener para realizar las prácticas del juego. Este momento emocional o de predisposición es muy importante para que el niño para realice actividades que generen un sentido de logro, autorrealización o superación. En el contexto de los juegos de roles, esta dimensión intrínseca se manifiesta a través del disfrute y la satisfacción que obtenemos al participar en el juego, al cumplir nuestros propios objetivos y metas personales.

b. Dimensión extrínseca: Esta dimensión se relaciona con el mundo exterior, con el entorno y las circunstancias externas. Incluye aspectos como el contexto social, las recompensas o reconocimientos que se reciben, así como las expectativas y presiones externas. En el juego de roles, la dimensión extrínseca puede estar influenciada por factores como la aceptación social, la retroalimentación de los demás participantes, la valoración o reconocimiento por parte del docente o la obtención de premios o incentivos.

Baquero (1996) propone diferentes tipos y subtipos de juegos de roles, los cuales pueden incluir:

Juego de roles dramático: Enfocado en la representación de personajes y situaciones de la vida real o ficticia, con énfasis en la actuación y la interpretación.

Juego de roles simbólico: Basado en la representación simbólica de situaciones y roles, utilizando objetos o elementos para representar algo diferente.

Juego de roles estructurado: Con reglas y normas predefinidas, que guían el desarrollo del juego y establecen los roles y las interacciones entre los participantes.

Juego de roles improvisado: Se caracteriza por la espontaneidad y la improvisación, donde los participantes crean la historia y los personajes sobre la marcha, sin una estructura previa.

Estos son solo algunos ejemplos de los tipos de juegos de roles que existen, cada

uno con sus características específicas y beneficios para el desarrollo social y personal de los participantes.

Tabla 1.

Tipos y sub tipos de juegos

Tipo de Juego	Sub tipos de Juegos
Juegos psicomotores	Conocimiento Corporal Motores Sensoriales
Juegos cognitivos	Manipulativos (construcción) Exploratorio o de descubrimiento De atención y memoria juegos imaginativos juegos lingüísticos
Juegos sociales	Simbólicos o de ficción De reglas cooperativos
Juegos afectivos	De rol o juegos dramáticos De auto estima

Fuente: Baquero, 2016

Ahora corresponde tratar los conceptos y categorías de la variable de las habilidades sociales

Iniciaremos por las definiciones de las habilidades sociales

Lacunza y Contini (2009) citan a Papalia, Wendkos Olds & Feldman (2001), quienes señalan sobre la importancia de enseñar y practicar habilidades sociales porque el juego tiene beneficios motores y mentales que son beneficiosos para el desarrollo social y emocional de los niños. Aproximadamente a partir de los 3 años, el niño comienza a adelgazar tanto en el tronco como en las extremidades, pero la cabeza sigue siendo relativamente grande en comparación con el resto del cuerpo y gradualmente se asemeja a la cabeza de un adulto.

Los mismos autores mencionan a Griffa y Moren (2005), quienes señalan que esta etapa es muy importante para el desarrollo de las habilidades sociales, ya que los niños mantienen una actitud cognitiva egocéntrica y centrada en el mundo exterior. Entre los 3 y los 5 años, los niños son capaces de vivir y participar en diferentes situaciones, organizar su mundo social, comprender reglas y prohibiciones y expresar sus derechos. Esto ayuda a los niños a verse a sí mismos y a los demás de manera más

integral y desarrolla habilidades sociales. El juego paralelo se convierte en un juego más interactivo y cooperativo durante este tiempo, lo que lleva a interacciones más frecuentes y duraderas con otros niños. Esto crea la necesidad de que los niños desarrollen habilidades que les permitan resolver conflictos con sus compañeros y jugar con niños desconocidos.

Gottman (1983) enfatizó que las habilidades sociales predicen la capacidad de un niño para hacer nuevos amigos. Desde una perspectiva sociocognitiva, los autores Flavell (1993) y Wellman (1990) y otros argumentan que alrededor de los 3 años, los niños pueden comprender la mente de otras personas y distinguirlas del mundo material. Estos avances en el pensamiento son esenciales para el desarrollo de habilidades sociales, especialmente la capacidad de empatizar. (Lacunza y Contini, 2009).

Pacheco (2006) define a las habilidades sociales como el conjunto de conductas que permiten a las personas expresar sus sentimientos, deseos y opiniones en contexto (p. 2). Huambachano y Huaire (2018) señalan que estas conductas posibilitan la expresión de ideas, sentimientos, opiniones y afectos, por lo que son fundamentales para el cumplimiento de los deberes cívicos en el ámbito social (p. 3). Salas et al (2020) afirma que las habilidades sociales son un conjunto de conductas necesarias para una adecuada interacción con los demás, cuyo desarrollo se ha demostrado que es fundamental para un óptimo desarrollo social y personal (p.86).

En efecto, las habilidades sociales son fundamentales para todos los seres humanos, ya que somos seres sociales por naturaleza. Pasamos la mayor parte de nuestras horas despiertos interactuando en diversos entornos, como la familia, las amistades, el trabajo, entre otros (Torres y Caballero, 2018, p. 3).

Trataremos a continuación sobre las teorías de las habilidades sociales que le dan su fundamento,

Existen diversas teorías acerca del desarrollo de las habilidades sociales; sin embargo, parece que una de las teorías más sólida es la Teoría del Aprendizaje social

de Skinner, de la cual se señala sus principios fundamentales a continuación:

Skinner (1938) propone que todo comportamiento se rige o regula por las consecuencias de lo que rodea el origen del comportamiento de una persona. Según esta teoría, se puede establecer un enfoque lineal: Estímulo-Respuesta, resultado, que puede ser positivo o negativo. Se puede argumentar que el esquema a seguir en esta teoría es que la conducta está influenciada por ciertos antecedentes y consecuencias específicas que, cuando son positivas, refuerzan nuestra conducta. Por tanto, nuestras habilidades sociales se consiguen mediante un proceso denominado refuerzo positivo y directo de habilidades. Del mismo modo, pueden adquirirse a través del aprendizaje observacional que ocurre a través del desarrollo de expectativas cognitivas relacionadas con la retroalimentación interpersonal y las situaciones interpersonales. (p. 1).

Argyle and Kendon (1967) propose an Industrial Social Psychology that is based on the ergonomic principles related to human-machine interactions, where analogies are first made in relation to machines and then applied to human-human relationships.

Los tipos de habilidades sociales de acuerdo a Muñoz (2009) menciona que existen dos grandes tipos de socialización formal e informal.

La socialización se puede entender como un proceso que se lleva a cabo a lo largo de toda la vida de una persona, y se pueden distinguir diferentes etapas o procesos dentro de este proceso. Muñoz (2009) identifica los siguientes:

Socialización primaria: Esta etapa se refiere al aprendizaje inicial en el que el niño o la niña se integra en su entorno social. Durante esta etapa, se adquieren los conocimientos, habilidades y normas básicas necesarias para participar en la sociedad. Es en esta etapa donde se establecen los fundamentos de la identidad y se forman los primeros vínculos sociales, principalmente a través de la familia y otros contextos cercanos.

Socialización secundaria: En esta etapa, el individuo asume roles o papeles sociales específicos, como los roles laborales, ocupacionales o profesionales, así como

los roles familiares, como ser padre o madre. En esta etapa, se adquieren conocimientos y habilidades más especializados y se aprenden las normas y expectativas sociales asociadas a esos roles específicos.

Socialización terciaria: Esta etapa comienza en la vejez y generalmente se inicia debido a una crisis personal, ya que el mundo de la persona se vuelve más restrictivo y monótono. En esta etapa, la persona puede experimentar cambios en sus roles y relaciones sociales, y puede verse obligada a dejar comportamientos aprendidos y alejarse de grupos sociales a los que solía pertenecer.

Estos procesos de socialización ocurren de manera continua a lo largo de la vida de una persona y contribuyen al desarrollo y ajuste social en diferentes etapas y contextos.

Y se subdividen por etapas las cuales son:

a. Desde el momento del nacimiento hasta los dos años de edad, el proceso de socialización comienza con la interacción del bebé con su madre, quien proporciona seguridad, confianza y afecto. Esta comunicación afectiva establece los cimientos del desarrollo social del niño, ya que se establecen las primeras relaciones de comunicación a medida que se satisfacen las necesidades físicas.

b. Entre los dos y los cuatro años, la relación entre el niño y la madre se transforma en un afecto que el niño siente hacia su madre y posteriormente hacia otros miembros de la familia. El apego se manifiesta como un deseo de proximidad física y contacto sensorial frecuente, lo cual brinda apoyo y ayuda al niño en su entorno, proporcionando una base de seguridad personal que le permite comprender y vivir en su entorno sociocultural.

c. Desde los cuatro hasta los 8 años, el apego hacia la familia se mantiene, pero el niño empieza a adquirir cierta independencia en sus relaciones sociales. En esta etapa, el niño empieza a desarrollar una clara identidad personal, lo que puede llevarlo a oponerse a diferentes cosas como forma de autoafirmación. Los padres se comunican

con el niño principalmente a través de instrucciones sobre lo que debe hacer o decir.

d. A partir de los 8 años y hasta los 10 años, el niño establece relaciones sociales de manera normal con su familia, compañeros escolares y el entorno social. En este momento, el niño tiene una idea más estable de sí mismo, lo que le permite relacionarse de manera constructiva con personas de su misma edad y adultos.

e. Desde los 10 años hasta los 20 años, comienza una etapa de profundo cambio interior y exterior, que representa uno de los momentos más importantes en la formación de la personalidad. Durante este período, los individuos comprenden y aceptan las normas sociales y asumen roles, construyendo así su personalidad social de una manera más formal.

En esta etapa, los jóvenes, gracias al desarrollo del razonamiento basado en los conceptos científicos adquiridos en la etapa anterior, se fortalecen con una actitud positiva hacia el conocimiento de la realidad, la emisión de juicios y el pensamiento basado en criterios críticos. Es importante recalcar que existe inestabilidad emocional, que se manifiesta en constantes dificultades con los adultos, irritabilidad e hipersensibilidad.

a. Entre los 20 y los 35 años se enfoca principalmente en el desarrollo profesional continuo, que es la actividad fundamental para la formación del carácter. Durante este período, asumen más responsabilidad por sus acciones y se distancian de los grupos sociales.

b. A partir de los 35 años y más adelante la personalidad completa su estructuración y, a medida que alcanza la madurez, la integración y la complejidad se expresan al máximo. Se centran principalmente en las responsabilidades familiares y sociales y desarrollan aspectos de la personalidad que se alinean con estos objetivos.

En cuanto a las habilidades sociales, según Muñoz (2009), la socialización se refiere a la capacidad de interactuar con los demás, ya que los seres humanos no se realizan de manera aislada, sino en compañía de otros individuos de su misma especie.

La socialización es la convivencia con otros seres humanos, y sin ella, el individuo se sentiría aislado y carecería de un principio básico para su equilibrio mental.

La socialización significa la interiorización de valores, pautas, normas y hábitos a través de los cuales los individuos adquieren la capacidad de comportarse humanamente.

Finalmente, en este estudio sobre las habilidades sociales, se consideran las siguientes dimensiones, según Monjas (2000):

a. Habilidades básicas de interacción social: estos son los primeros comportamientos esenciales necesarios para interactuar con cualquier persona dentro de un entorno social, ya sea un niño o un adulto, y se utilizan para una interacción social amistosa y agradable. Estos comportamientos incluyen cortesía y etiqueta social, como sonreír, reír, reconocer a los demás, reconocer, expresar gratitud y despedirse apropiadamente.

1. Habilidades para hacer amigos:

Esta categoría se enfoca en fortalecer las relaciones con los demás. Incluye expresar cosas que le gustan a la otra persona, como cumplidos, felicitaciones o buenas noticias. También implica elogios y cumplidos.

La iniciación social se refiere a iniciar interacciones con otros, como pedir jugar, hablar o pedir algo. Esta habilidad también incluye reaccionar positivamente cuando otros toman la iniciativa. La habilidad de participar en juegos de equipo implica unirse a juegos con otras personas y responder de manera adecuada a la iniciativa de acoplarse al juego con otros niños. Otras habilidades incluyen pedir ayuda, cooperar, compartir y coordinar actividades.

2. Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones:

Estas habilidades contienen la autoafirmación positiva, es decir, hablar sobre nuestras cualidades positivas. También implica aprender a reducir el lenguaje

negativo. Expresar nuestros sentimientos implica comunicar cómo nos sentimos y responder adecuadamente a las emociones de los demás. Además, implica transmitir las emociones que provocamos en los demás. La conciencia de las sensaciones incluye responder de manera apropiada a los sentimientos de otra persona y a los sentimientos que tenemos hacia los demás. Defender nuestros derechos implica comunicar con seguridad cuando sentimos que se están violando nuestras protecciones legales. La defensa también implica expresar nuestra opinión sobre una situación o trama en particular de manera amigable y efectiva, sin imponerla a los demás. También incluye la capacidad de expresar desacuerdo con las opiniones de los demás.

3. Habilidades para resolver problemas interpersonales:

Estas habilidades implican la capacidad de solucionar conflictos y tratar con los demás, encontrar soluciones alternativas, predecir las consecuencias de nuestras acciones, evaluar y probar posibles soluciones, experimentar con las soluciones seleccionadas, identificar problemas y buscar soluciones, predecir resultados, seleccionar soluciones y probarlas.

4. Habilidades para relacionarse con los adultos:

Esta categoría incluye habilidades como la cortesía con los adultos. Esto incluye una variedad de comportamientos destinados a construir relaciones amistosas y cómodas, como el uso de habilidades interactivas básicas en ciertas situaciones. Es importante además empoderar a los adultos, es decir, hacer cosas que les agraden. Esta competencia social está relacionada directamente con la capacidad de establecer relaciones sociales. El diálogo con los adultos implica considerar el inicio, el desarrollo y la conclusión de la conversación, y ayuda a contextualizar el contenido del discurso del interlocutor. Se habla de manera cortés y respetuosa, y se pide a los adultos que demuestren comportamientos y habilidades apropiados para crear interacciones positivas.

La importancia y justificación de la investigación se tienen en cuenta los criterios de conveniencia, beneficio social, y el aporte científico.

La conveniencia del presente trabajo de investigación resulta como consecuencia de haber realizado observaciones en estudiantes de cuatro años de las instituciones de educación inicial de nuestro medio, que no han participado en los juegos de roles a pesar de ser tan difundidos en las aulas de otras I.E. de la región y del país ni mucho menos han establecido su correspondencia con las habilidades sociales de los niños, donde se apreciaban ser muy tímidos interviniendo con temor al momento de interactuar con sus demás compañeros, muy desconfiados y en algunos casos hasta violentos sin poder comunicar sus ideas, sentimientos, emociones, vivencias; dificultando el entendimiento y comunicación con las personas que interaccionan, muy a pesar de ser una efectiva estrategia los juegos de roles para evidenciar sus habilidades sociales. Hay que insistir que, mucho menos se han realizado estudios que evidencien el grado de motivación emocional o actitudinal de los niños hacia los juegos de roles, siendo importante factor actitudinal la premisa para su realización. No se ha investigado por lo menos en nuestra región un tema de esta naturaleza, donde se establezca la relación que pudieran tener ambas variables entre los juegos de roles y las habilidades sociales de los niños de cuatro años.

El beneficio social de los resultados alcanzados en la investigación y de manera directa fueron los estudiantes porque ellos participaron en los juegos de roles para desarrollar sus habilidades sociales de igual manera fueron los docentes del jardín N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca , porque de los hallazgos obtenidos sacarán provecho de los procedimientos de cómo tratar mejor a los menores en referencia a las variables de estudio, fue también los beneficiados cuando los niños lograron desarrollar sus habilidades sociales mediante los juegos de roles también se beneficiaron las familias de la mencionada comunidad; porque aprendieron en mejores condiciones y con mayor facilidad sus menores hijos a fin de que puedan mejorar de manera progresiva en sus habilidades sociales.

El beneficio será también para la colectividad donde vivimos porque las familias al comprender el rol que tienen que cumplir al acompañar a sus menores hijos en sus tareas y al conocer el beneficio de sus menores hijos de tener una expresión oral más fluida y coherente como consecuencia de haber descubierto que la motivación, la

emotividad y creatividad de los niños en sus juegos de roles influyen de manera significativa las habilidades sociales. Consecuentemente, al beneficiar a la comunidad estaría beneficiándola en su conjunto por que contribuiría de manera indirecta al desarrollo de la población hacia el ascenso de una educación y cultura mejorada.

La justificación teórica del estudio se da cuando se seleccionan los principios del pensamiento de Piaget, Jackson y Groos para fundamentar nuestra investigación y además nos permitió comprender mejor como los aportes teóricos orientan de cómo debe conducirse una investigación científica para los maestros y maestras puedan dar un basamento científico adecuado y que sea correspondiente con sus metodologías que van a emplear en el trabajo sobre las estrategias de juegos de roles en los niños. De igual manera, a la teoría de Skinner, Argyle y Kendon son los referentes que dan el fundamento a las investigaciones que se haga sobre las habilidades sociales de los niños. Por otro lado, nos permite aportar con nuevas conceptualizaciones y ejercicio en la operacionalización de las variables de una investigación. Consecuentemente, se puede concluir afirmando que la educación inicial constituye el pilar en el cual se sostienen los niveles del sistema educativo y por ser la infancia fundamental en el crecimiento del ser humano, son razones para que se inicien investigaciones de este tipo correlacional y de manera progresiva se irá complejizando con el empleo de otros diseños de investigación de mayor validez externa. Por lo que es preciso puntualizar que investigaciones sobre la relación de juegos de roles y habilidades sociales a partir de los que ya existen se deben continuar realizando en otros contextos con otras edades de los niños; lo cual se convierte en un aporte a la nueva metodología de investigación educativa.

El planteamiento y la formulación del problema científico se describe a continuación.

Actualmente se han encontrado pruebas básicas a nivel internacional, consistentes con observaciones de niños que normalmente pasan su tiempo libre mirando televisión y jugando con teléfonos móviles, tabletas y otros dispositivos, están motivados en manipular los artefactos en cualquier espacio que puede ser en su casa

en el jardín o en cualquier espacio donde se encuentre están aprovechando sus jugos favoritos en los mencionados dispositivos.

Estas actividades son muy divertidas y agradables con la ayuda de la tecnología. Sin embargo, esta realidad lleva a que los niños y niñas no desarrollen las relaciones interpersonales o las tomen muy a la ligera. Estas son las razones por las que no desarrollan habilidades sociales básicas, por lo que suelen tener problemas de interacción cuando se unen a grupos o al realizar diversas actividades en grupo.

Sin embargo, esta situación en el ámbito nacional se refleja de manera muy clara se puede percibir que los estudiantes, niños jóvenes y adultos están entretenidos en el empleo de los artefactos que difícilmente tienen tiempo para poder interrelacionarse con los que le rodean, alejándose del desarrollo de las habilidades sociales.

Los cambios recientes en la sociedad, como la introducción de la tecnología, están afectando la vida de las personas, especialmente de los niños pequeños. Esto se debe a que los niños tienden a tener relaciones difíciles con los amigos y tienen problemas de conducta en el salón de clases. Porque no han tenido éxito en la adquisición eficiente de las habilidades sociales necesarias.

Entre otras cosas, el trabajo de Piaget, Vygotsky y Bruner sugiere que el juego es una estrategia efectiva para desarrollar habilidades sociales, porque es precisamente en el juego donde los niños encuentran formas divertidas y agradables de conectarse con sus compañeros y la sociedad misma. Los niños están completamente desarrollados, sus habilidades de aprendizaje mejoran y es más probable que ingresen a la realidad social. Aunque no existe un tiempo específico para desarrollar habilidades sociales en el aula, el juego es la estrategia de menor costo y más apropiada para el desarrollo social de los niños. Puede ver que los niños están aprendiendo habilidades sociales mientras se divierten. Abordar los comportamientos problemáticos que ocurren en el salón de clases. En los juegos en general, el carácter motivacional hacia los juegos de roles se ha convertido en una estrategia en toda regla para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, especialmente las habilidades sociales.

Sin embargo, a pesar de las investigaciones realizadas, las instituciones educativas rara vez utilizan estrategias motivacionales que predispongan a los niños hacia los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizándolos como medio social y para construir amistades y compañerismo entre los estudiantes, se ha observado que muy pocos docentes lo hacen. Los niños preferirían jugar al azar durante el recreo, donde estalla la violencia y, en lugar de desarrollar habilidades sociales, hay consecuencias no deseadas.

Por otro lado, el juego generalmente se usa en un nivel elemental, con énfasis en el juego psicomotor para desarrollar las habilidades y destrezas motrices básicas del niño. En otros casos, se observa que las habilidades sociales se desarrollan teórica y episódicamente dentro del aula, mediante sesiones de tutoría donde los docentes discuten la importancia del desarrollo de habilidades, pero los estudiantes Pocos docentes crean las condiciones para experimentar y desarrollar habilidades sociales.

Dado que el juego de roles es la estrategia preferida para el desarrollo de habilidades sociales luego de la reflexión y el análisis crítico de las realidades existentes en las que viven los niños de la sociedad, el juego de roles puede programarse y ejecutarse, podemos concluir que es sumamente importante. Jugar a juegos y juegos de mesa en general que puedan desarrollar las habilidades sociales básicas que todo niño debe tener.

Ahora corresponde tratar sobre nuestro medio local y resulta evidente que no es ajena a l problemática que viene sucediendo a nivel nacional e internacional se pueden observar por ejemplo en los niños y niñas de la I.E. N° 016 Sara Mac Dougall. Cajamarca en el periodo del 2022, muy a pesar de estar difundida la propuesta de juegos de roles, los docentes lo desconocen su importancia que tienen como una verdadera estrategia metodológica y motivacional para poder desarrollar las habilidades sociales y otras habilidades o como también desconocen cómo aplicarlos de allí que no le dan la importancia necesaria, como se sabe la motivación o actitud hacia los juegos de roles son aquellas actividades lúdicas donde los estudiantes lo

viven y disfrutan de ellas; por lo tanto, se deben aplicar en la práctica pedagógica como estrategia para lograr determinadas metas educativas,

De manera similar, se percibe una falta de habilidades sociales en los docentes, que los niños claramente imitan, y en los agresores responsables de poner a algunos estudiantes en situaciones sociales mutuamente devastadoras relacionadas con actos de violencia. Pero también es muy negativo para el observador. El problema es percibido como mucho más grave y frecuente por los espectadores que por las propias víctimas, por lo que esta dañina relación social provoca escándalo y miedo entre niños y niñas, convirtiéndose en un grupo que no puede escapar de ella.

Los niños y niñas de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall tienen habilidades sociales mínimas ya que exhiben muchos comportamientos agresivos y egocéntricos. El miedo a cometer errores o ser ridiculizados les impide conectarse con sus compañeros o expresar sus opiniones. Se irritan con facilidad y no saben escuchar ni expresarse correctamente. Todo ello refleja una falta de habilidades sociales que puede causar serios problemas en los niños, haciéndolos difíciles de tratar y adaptar a la vida social. Esto nos llevó a iniciar un estudio con un diseño correlacional para responder a la pregunta de si existe una relación entre el juego de roles y las habilidades sociales en niños de 4 años, expresada como:

¿Cuál es la relación entre las actitudes hacia los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N°016 ¿Sara Mc Dougall-Cajamarca, 2022?

Se presenta a continuación la conceptualización y operacionalización de las variables

Definición conceptual de juegos de roles

El juego de roles es una interpretación del juego de roles basada en situaciones establecidas para que los participantes se enfrenten a situaciones similares o se acerquen a situaciones lejanas o antiguas. Esta actividad se puede hacer como parte de

un taller educativo sobre el desarrollo de nuevas actitudes, o se puede preparar una campaña de actividades. (Jackson, 1991).

Hay que incidir que este trabajo busca determinar los factores emocionales o motivaciones que influyen en la práctica de los juegos y su relación con las habilidades sociales, La variable debe ser entendida, no como una propuesta de aplicación o experimentación de un conjunto de juegos, para obtener resultados de la modificación de la variable independiente sino atendiendo a los factores motivacionales que impulsan a los niños a la práctica de los juegos. De allí se carácter correlacional con las habilidades sociales.

Definición conceptual de habilidades sociales

Las habilidades sociales se consideran un excelente medio para proteger y promover la salud, ya que el comportamiento social positivo promueve la adaptación subjetiva, la aceptación de los demás, el refuerzo positivo y el bienestar. (Crespo, 2006; Prieto, 2000).

Definición operacional de juego de roles

Se midió con una ficha de observación para obtener las evidencias de las operaciones realizadas por los alumnos de 4 años con respecto a las dimensiones Intrínseca, con sus respectivos indicadores de: Agrado, estimulación y satisfacción y la dimensión Extrínseca, con los indicadores: Aprobación, reconocimiento y logro de metas, de los juegos de roles de los niños. habilidades sociales de los alumnos. Para esto se tomará las siguientes escalas por cada ítem: Desacuerdo = 1, A veces = 2, De acuerdo = 3 y Totalmente de acuerdo = 4 y luego se efectuará la baremación considerando los siguientes niveles: Desacuerdo = (0-7), A veces = (8-10), De acuerdo = (11-12) y Totalmente de acuerdo = (13-15)

Definición operacional de habilidades sociales

También se midió mediante la ficha de observación para apreciar cuando ejecuten las operaciones los alumnos con respecto a las dimensiones: Habilidades

básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades relacionadas con sentimientos, emociones y opiniones, habilidades para la solución de problemas interpersonales y las habilidades para relacionarse con adultos referidos a sus habilidades sociales de los alumnos. Para esto se tomará las siguientes escalas por cada ítem: Inicio = 1, En proceso = 2, Logro previsto = 3 y Logro destacado = 4 y luego se efectuará la baremación considerando los siguientes niveles: Inicio = (0-13), En proceso = (14-17), Logro previsto = (18-21) y Logro destacado = (22-25)

Tabla 2.

Matriz de la operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES /ASPECTOS	INDICADORES	ÍTEMS
Variable X	Dimensión intrínseca	Agrado de los juegos de roles	1,2,3,4 , 5,6.7 y 8
		Estimulación para provocar el inicio de los juegos de roles	
	Actitud hacia los juegos de roles	Dimensión extrínseca	Satisfacción al jugar
Aprobación de los juegos de roles por observadores			
Reconocimiento del beneficio de los juegos de roles			
Variable Y	Habilidades básicas de interacción social	Logro de metas previstas	1,2,3,4 y 5
		Se desenvuelve de manera favorable en el entorno donde con las personas donde se desarrolla.	
	Habilidades para hacer amigos y amigas	Busca y acepta amistades	6,7,8,9, y 10
	Habilidades relacionadas con sentimientos, emociones y opiniones	Demuestra un dominio propio ante diversas situaciones.	11,12,13,14, y 15
		Habilidades para la solución de problemas interpersonales	
Habilidades sociales			

Habilidades para relacionarse con adultos	Se relaciona con otros adultos de su entorno de manera eficaz.	21,22,23,24 y 25
---	--	------------------

Propuesta Del Castillo (2017) y Maquera (2021).

Se formula la hipótesis de investigación

Existe relación positiva muy fuerte entre las actitudes o predisposición hacia los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

H₀:

No existe relación positiva muy fuerte entre las actitudes o predisposición hacia los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

Se plantea los objetivos:

Objetivo General

Determinar la relación positiva entre las actitudes o predisposición hacia la práctica de los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

Objetivos Específicos

- Identificar las actitudes positivas hacia la práctica de juegos de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.
- Identificar el nivel de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.
- Determinar la relación que existe entre las actitudes hacia la práctica de juego de roles y las habilidades sociales en los niños de cuatro años de la Institución

Educativa N° 016 Sara Mc Douglas – Cajamarca 2022

METODOLOGÍA

En primer lugar, se considera en la metodología de la investigación:

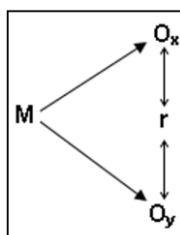
Tipo de investigación

La investigación es de tipo básica porque permitirá probar una determinada teoría sin ninguna preocupación científica de aplicar los resultados a ningún problema práctico, este tipo de investigación se centra en tratar de conocer, explicar y predecir ciertos hechos o fenómenos sociales, como en nuestro caso solo se pretende buscar la relación positiva entre los juegos de roles y las habilidades sociales de niños de cuatro años del preescolar; se inicia con el estudio de una determinada teoría un principio fundamental o una generalización. (Mc Millan y Schumacher, 2005, p.23).

Diseño de investigación

Se empleó el diseño no experimental transeccional correlacional, de acuerdo con la clasificación que proponen los investigadores Hernández, Fernández y Baptista (2014), los que consideran que este diseño pretende establecer el grado de asociación que pueda existir entre dos variables: juegos de roles y habilidades sociales en una determinada muestra niños y niñas de cuatro años en un contexto como es la Ciudad de Cajamarca, el procedimiento consiste en que primero se mide la variable juegos de roles incidiendo o tratando de determinar las condiciones anímicas o actitudinales hacia la práctica de estos juegos y luego las habilidades sociales, posteriormente se cuantifican, se analizan y se establece sus vinculaciones, sin precisar el sentido de causalidad. Luego se someten a pruebas estadísticas para obtener un coeficiente y ubicarla en la taxonomía de las correlaciones. (p.93 y 157)

Se diagrama de la siguiente manera:



Donde:

M: Muestra niños de cuatro años

O_x: Resultados de la variable juegos de roles

r: Es la representación de la relación

O_y: Resultados de la variable habilidades sociales

En segunda instancia se presenta la población muestral

Población muestral

La muestra poblacional estuvo constituida por todos los niños del jardín, haciendo un total de 25 alumnos de cuatro años de la IEI. N° 016. Sara Mc Dougall – Cajamarca.

Tabla 3.

Distribución de la población muestral de cuatro años del Jardín IEI. N° 016 Sara Mc Dougall – Cajamarca.2022

Edad 4 Años	Niños		Total de Estudiantes
	Varones	Mujeres	
Aula A	09	16	25
TOTAL	09	16	25

Fuente: Nómina de Matrícula

Consecuentemente, el tamaño de la muestra es de 25 niños de la mencionada Institución Educativa.

Y el muestreo es intencional o conocido como el muestreo no probalístico que es una técnica de muestreo en la cual la investigadora selecciona la muestra basada en un juicio personal en lugar de hacer la selección al azar.

Ahora proponemos la información de las técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica

Se trabajó con la técnica de la observación para las dos variables de estudio las que nos permitirá observar y verificar los logros o dificultades que presentan los niños durante el proceso con respecto al desarrollo de los fenómenos de los juegos de roles y las habilidades sociales.

Instrumentos

Con respecto a los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron las siguientes:

Instrumento de juego de roles

Para la variable Actitud hacia los juegos de roles se utilizó la Ficha de Observación como instrumento y se ha estructurado para la Dimensión 1: Intrínseca. Indicador: Agrado, se formularon 3 ítems, para el indicador: Estimulación, se diseñaron 3 ítems y para el indicador: Satisfacción, se elaboraron 2 ítems haciendo un total de 8 ítems y para la Dimensión 2: Extrínseca en el Indicador: Aprobación, se diseñaron 2 ítems, para el Indicador: Reconocimiento, se elaboraron 2 ítems y para el Indicador Logro de metas, se formularon 3 ítems, haciendo un total de 7 ítems, entre ambas dimensiones se diseñaron un total de 15 ítems. Con una escala: Totalmente de acuerdo (TA), De acuerdo (A), A veces (AV) y Desacuerdo (D)

Tabla 4.

Confiabilidad del instrumento de recolección de datos y validación del instrumento de juego de roles

Experto	Categoría		Resultados
Carol Alva Franco	LICENCIADA EDUCACIÓN INICIAL.	EN	Validado el instrumento para su aplicación.
María Sánchez Sánchez	LICENCIADA EDUCACIÓN INICIAL. o	EN	Validado el instrumento para ser aplicado

Resultados de la fiabilidad de los juegos de roles por el Alpha de Cronbach

Los resultados que se han obtenido mediante la prueba de fiabilidad Alfa de Cronbach, se logró para el test total = ,911 para el variable juego de roles que se deduce que tiene un alto índice de aceptación para su aplicación.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,911	,914	3

Según los resultados, la confiabilidad del instrumento es alto para su aplicación.

Ficha técnica del instrumento

Nombre: Ficha de observación de juego de roles: (2022).

Objetivo: Evaluar el desarrollo de los juegos de roles de niños de cuatro años.

Dimensiones que mide: Sobre la dimensión intrínseca, con los indicadores: Agrado, estimulación y satisfacción y para la dimensión Extrínseca con los indicadores: Aprobación, reconocimiento y logro de metas.

Procedencia: Perú

Usuarios: Niños y niñas de 4 años.

Validez: de contenido.

Confiabilidad: Alfa de Cronbach 0.845

Baremación: La puntuación se considera desde 0 hasta 07 como un nivel de desacuerdo, de 08 a 10 puntos un nivel a veces de 11 a 12 puntos un nivel de acuerdo y finalmente de 13 a 15 puntos con un nivel totalmente de acuerdo

Con una Baremación siguiente:

Tabla 5.

Baremación

Puntaje		Niveles
45	60	Totalmente de acuerdo
30	44	De acuerdo
15	29	A veces
0	14	Desacuerdo

Forma de aplicación: Individual. Tiempo de prueba: 30 a 40 minutos.

Instrumento de habilidades sociales

Para la variable habilidades sociales también se empleó una Ficha de Observación a fin de comprobar el logro de las interrogantes correspondientes para la Dimensión 1: Habilidades básicas de interacción social, se estructuraron 5 ítems, para la Dimensión 2: Habilidades para hacer amigos y amigas se diseñaron 5 ítems, para la Dimensión 3: Habilidades relacionadas con sentimientos, emociones y opiniones se elaboraron 5 ítems; para la Dimensión 4: habilidades para la solución de problemas interpersonales, se diseñaron 5 ítems y finalmente para la Dimensión 5: Habilidades para relacionarse con adultos, se estructuraron 5 ítems Haciendo un total de 25 preguntas con la escala siguiente: 3=Logro Previsto (LP) 2=En proceso (EP) 1= Inicio (I).

Validación del instrumento de recolección de datos

El instrumento de recolección de datos fue validado por tres expertas de la carrera de educación inicial, tal como se muestran en la matriz de validación de los expertos para las habilidades sociales que dieron sus opiniones de aceptación para su aplicación.

Tabla 6.

Validación del instrumento de las habilidades sociales

Experto	Categoría	Resultados
Carol Alva Franco	LICENCIADA EDUCACIÓN INICIAL.	EN Validado el instrumento para su aplicación.
María Sánchez Sánchez	LICENCIADA EDUCACIÓN INICIAL. o	EN Validado el instrumento para ser aplicado
Sheyla Sandoval Guevara	LICENCIADA EDUCACIÓN INICIAL.	EN Validado el instrumento para ser aplicado

Fiabilidad del instrumento de las habilidades por Alpha de Cronbach

Los resultados que se han obtenido mediante la prueba de fiabilidad Alfa de Cronbach, se lograron para el test total = ,964 para las habilidades sociales que se deduce que tiene un alto índice de aceptación para su aplicación.

Resultados de la fiabilidad de habilidades sociales

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,964	,969	6

Ficha técnica del instrumento

Nombre: Ficha de observación de las habilidades sociales: (2022).

Objetivo: Evaluar el nivel de las habilidades sociales de niños de cuatro años.

Dimensiones que mide: Sobre la Dimensión 1: Habilidades básicas de interacción social, la Dimensión 2: Habilidades para hacer amigos y amigas, la Dimensión 3: Habilidades relacionadas con sentimientos, emociones y opiniones, la Dimensión 4: habilidades para la solución de problemas

interpersonales y la Dimensión 5: Habilidades para relacionarse con adultos

Procedencia: Perú

Usuarios: Niños y niñas de cuatro años.

Validez: de contenido.

Confiabilidad: Alfa de Cronbach 0,845

Baremación: La puntuación se considera desde 0 hasta 13 como un nivel de inicio, de 14 a 17 puntos en proceso de 18 a 21 un nivel de logro previsto y finalmente de 22 a 25 puntos un nivel de bueno.

Con una Baremación siguiente:

Tabla 7.

Baremación

Puntaje		Niveles
66	98	Logro previsto
33	65	En proceso
0	32	Inicio

Forma de aplicación: Individual. Tiempo de prueba: 50 a 60 minutos.

A continuación, se presenta la información acerca del procesamiento y análisis de información

Se tuvo en cuenta para el procesamiento y análisis de los datos dos aspectos fundamentales que no se debe confundir: el procesamiento de la información y luego el análisis de los resultados:

Para el procesamiento de la información

Recogido los datos pertinentes de acuerdo a las variables se procedió en primer lugar, los insumos que tuvieron que ver con la organización de manera manual en instrumentos diversos, como fichas textuales, matrices, esquemas etc. y luego de

manera electrónica valiéndonos de las herramientas y sus recursos del paquete informático del SPSS de IBM versión 23, una vez alimentados con los datos organizados previamente en las hojas de Excel para procesar esta información se convierten en resultados materializados en tablas y figuras estadísticas para ubicarlo en el capítulo de los resultados del Informe de la tesis.

En segundo lugar, se emplearon las medidas de la estadística descriptiva por ser un estudio con un diseño correlacional:

- a. Medidas de tendencia central: La media aritmética. La Moda
- b. Se empleó el estadístico de correlación de Pearson
- c. Se comprobó la hipótesis a través de la “t de Student”

Con la estadística descriptiva permitió:

- Elaborar porcentajes.
- Elaborar tablas estadísticas.
- Elaborar figuras estadísticas.
- Finalmente establecer perfiles.

Sobre la interpretación de los resultados

Con los resultados alcanzados se procedió a interpretar valiéndonos del análisis lógico y crítico en el empleo de la técnica de la narración de los textos a partir de las frecuencias establecidas para ir estructurando el texto como consecuencia de la interpretación de los datos.

De manera progresiva se fue construyendo de manera lógica el texto de los resultados del informe de la tesis, teniendo en cuenta los criterios de cohesión y coherencia, las reglas ortográficas y de la semántica, posteriormente se planteó un debate con los profesores del curso y de los asesores sobre los resultados más significativos concordantes con los propósitos previstos en el presente.

Luego se revisó con un análisis exhaustivo y argumentativo los resultados en

estrecha vinculación con los enfoques teóricos y estudios de los expertos de la fundamentación científica, para finalizar con la formulación de las conclusiones y recomendaciones que se da conocer a la comunidad científica los hallazgos más importantes encontrados en la presente investigación.

RESULTADOS

Tabla 8.

Nivel de participación en los juegos de roles de los estudiantes de 4 años de la IE. N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
A veces	13	52,0	52,0
De acuerdo	12	48,0	48,0
Total	25	100,0	100,0

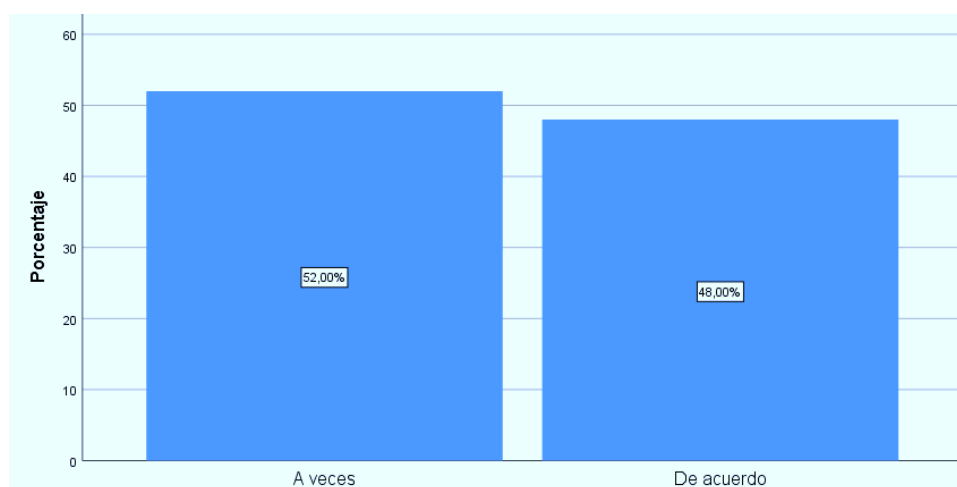


Figura 1. Nivel de participación en los juegos de roles de los estudiantes de 4 años de la IE. N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022

Análisis

En la Tabla 8 y Figura 1 se observan los resultados obtenidos por los estudiantes donde el 52 % que representan a 13 niños se sitúan en el nivel a veces en la participación en los juegos de roles; mientras que el 48 % que son 12 estudiantes están en el nivel de acuerdo en participar de la práctica de los juegos de roles. De este modo hay que advertir que la mayoría se ubican en el nivel de a veces realizan sus juegos de roles los estudiantes de 4 años de la IE. N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

Tabla 9.

Nivel de las habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la IE. N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Proceso	14	56,0	56,0
Logro previsto	11	44,0	100,0
Total	25	100,0	

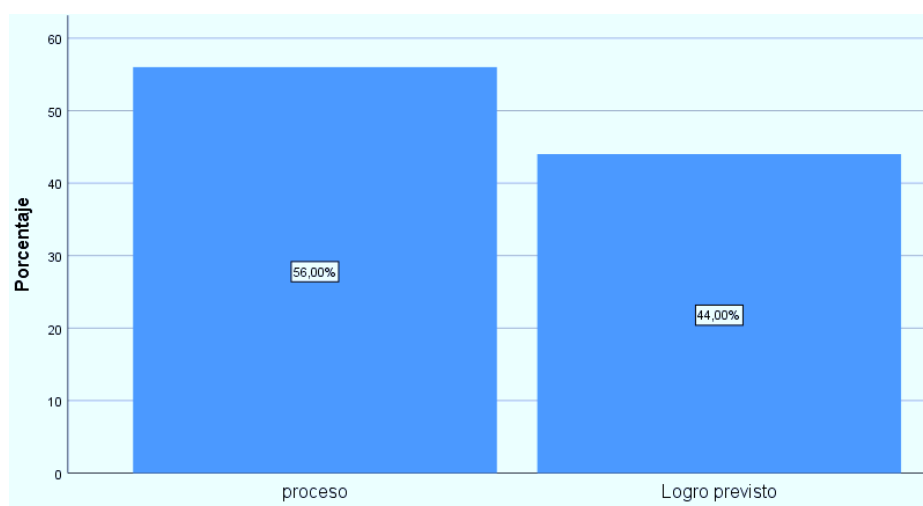


Figura 2. Nivel de las habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la IE. N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

Análisis

Se puede visualizar en la Tabla 9 y Figura 2 los resultados alcanzados por los estudiantes, en donde se demuestra que el 56 % que representan a 14 niños se sitúan en el nivel de proceso en sus habilidades sociales; mientras que el 44 % que son 11 estudiantes en un nivel de logro previsto, no existe porcentajes en el nivel de inicio. En ese sentido, se afirma que la mayoría se ubican en el nivel de proceso en sus habilidades sociales los estudiantes de 4 años de la IE. N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

Tabla 10.

Correlación entre los juegos de roles y habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la IE. N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022

		Nivel del juego de roles	Nivel de habilidades sociales
Nivel de juego de roles	Correlación de Pearson	1	,923**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	25	25
Nivel de habilidades sociales	Correlación de Pearson	,923**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	25	25
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).			

Análisis

H₁:

Existe relación positiva muy fuerte entre los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

H₀:

No existe relación positiva muy fuerte entre los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

Se empleó el estadístico conocido como el “valor p”. Este estadístico indica la probabilidad que existe de rechazar la hipótesis del investigador, (a) cuando esta es verdadera. Por convención, se asume que si esta probabilidad es más de un 1 % (0,01) debemos rechazar la hipótesis del investigador (H₁) en favor de la hipótesis nula (H₀). Entonces:

Criterio	Opción
Si, Valor $p < 0,05$	Se debe aceptar H_1 (Hipótesis del investigador)
Si, Valor $p > 0,05$	Se debe aceptar H_0 (Hipótesis nula)

Consecuentemente, en la Tabla 10 se aprecia que se obtiene una correlación de Pearson de ,923 el signo indica la dirección de la correlación y el valor numérico la magnitud de la correlación y el valor de significancia bilateral es de ,000 el valor p es $\leq 0,01$ por lo que, se acepta la Hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. En la que, se concluye que es una correlación positiva muy fuerte (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.305) entre los juegos de roles y las habilidades sociales de los niños años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Al analizar e interpretar los resultados de la investigación, se logra fundamentar la hipótesis de investigación propuesta; por lo que, existe una relación positiva muy fuerte entre los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

De manera similar, se pudo determinar los niveles de logro para la variable 'juego de roles', donde el 52% representado por 13 niños que estuvieron en el nivel a veces, y para la variable 'desarrollo de habilidades sociales', donde el 56% que representa 14 niños que estuvieron en el nivel de proceso.

Veamos ahora, al confrontar los resultados y conclusiones de las investigaciones considerados como antecedentes en el presente estudio se llega a lo siguiente:

Del análisis de los resultados y conclusiones del estudio ejecutado por Del Castillo (2022) en la que su objetivo fue establecer la relación muy fuerte entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una I.E. de Aija 2021. Lógicamente se puede afirmar que la investigación que estamos exponiendo demuestra una clara coincidencia en el empleo del diseño de investigación no experimental; de corte transversal y con un nivel correlacional. Sus resultados demuestran al obtener un valor del coeficiente Pearson de $r = 0,778$ mostrando una correlación positiva fuerte entre las dos variables, esto hace indicar que al existir una predisposición entre los juegos de roles mejora las habilidades sociales. Como apreciamos claramente los resultados con nuestro estudio existe una cercana coincidencia porque nosotros demostramos también en la existencia de una relación positiva muy fuerte entre los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años

El trabajo investigativo de Villena (2019) logra comprobar la relación entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de primer año de educación secundaria de la Institución Educativa Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019. Como se evidencia en su estudio se percibe ciertas coincidencias por qué empleó el

diseño correlacional con las mismas variables que nosotros; no obstante la notoria diferencia mientras Villena trabajó con estudiantes del primer año de secundaria nosotros investigamos en niños de educación Inicial; por otro lado, Villena demuestra una correlación moderada en la asociación de los juegos de roles y las habilidades sociales nosotros mostramos una correlación positiva muy fuerte entre ambas variables. Como se puede percibir en sus resultados empleando la medida de correlación de Spearman obtuvo un valor de 0.577, representando una moderada asociación que existe entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de primer año de educación secundaria de la mencionada I.E. señalada anteriormente.

Las investigaciones realizadas por Ninacuri (2023) y Berzosa (2021) si bien es cierto que trabajan las mismas variables que nuestro estudio, sin embargo ellos emplean los enfoques cualitativos y el nuestro es cuantitativo de tipo correlacional no experimental, las diferencias son distintas, mientras en nuestro estudio se trabajó con las variables juego de roles y las habilidades sociales encontrándose una correlación muy fuerte entre ambas variables coincidentemente niños de educación inicial, el estudio de Ninacuri (2023) fue el establecer la incidencia del juego de roles en el desarrollo de la empatía (habilidad social) en estudiantes del nivel inicial II. de la Unidad Educativa “Ambato de los Ángeles” Ecuador, Trabajó con un enfoque cualitativo, de tipo documental, bibliográfica y de campo, con un diseño de investigación – acción y fenomenológico; mientras que su conclusión fue diferente a nuestro estudio por que afirma que durante el juego de roles se genera y se motiva la práctica de las habilidades sociales básicas: empatía de acuerdo con la edad evolutiva de los niños y niñas.

Al igual que Ninacuri, el investigador Berzosa (2021) El objetivo de su investigación fue analizar la importancia de los juegos de rol en el desarrollo de habilidades sociales en niños en edad preescolar. Su investigación fue cualitativa y descriptiva. Este resultado indica que la predisposición hacia los juegos de roles y su variedad de roles en el desarrollo de las habilidades de convivencia de los niños y tiene un impacto significativo en el rendimiento académico futuro. Y concluye que el involucramiento de los niños en los juegos de rol ofrece una gran oportunidad para

mejorar su desarrollo integral, ya que promueve las habilidades sociales en los niños en edad preescolar, es por eso que propuso una guía de juegos tradicionales para promover en la etapa preescolar.

Por otro lado, las investigaciones que se señalan a continuación si viene es cierto existen coincidencias al emplear las mismas variables: juegos de roles y habilidades sociales la clara diferencia en sus estudios se da en la medida que ellos emplean el tipo de investigación explicativa o aplicada y en nuestro estudio reiteramos se emplea un diseño no experimental de corte transversal correlacional como en el caso de la investigación de García (2023). Se propuso determinar la efectividad del programa de juego de roles para mejorar las habilidades sociales en niños de una institución educativa de Santiago de Cao. Trabajó con un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y con un diseño de preexperimento, con una muestra de 41 niños y niñas de 3 a 5 años I.E.P “Joyitas del Señor” Santiago de Cao. Mientras nosotros trabajamos con un diseño correlacional y las conclusiones fueron muy distintas a las que arribó García porque el objetivo de su investigación fue analizar la importancia del juego de roles en el desarrollo. La aplicación de programas de juego de roles es eficaz para mejorar las habilidades sociales de los niños de la I.E. de Santiago de Cao, tal como indica la *t* de Student con un índice de significancia de 0,000, cuyo valor es menor a la significancia estandarizada del 5% (0,05).

De igual manera, la investigación realizada por Saucedo (2020) con el propósito de determinar la influencia del juego de roles en el progreso de las habilidades sociales en niños de 3 años. Demostrando clara coincidencia con el estudio de García (2023) en los resultados logra generar que los niños refuercen sus habilidades sociales mediante una secuencia de actividades con el acompañamiento del docente. Determina que las habilidades sociales de los niños eran muy bajas antes de aplicar la secuencia de actividades las cuales tuvieron un incremento significativo una vez aplicada la metodología propuesta de los juegos de roles mostrando un desarrollo óptimo de las capacidades sociales de los niños.

Lo mismo sucede con la investigación de Mendoza (2019) cuyo propósito fue

determinar como el programa de “Juego de roles” desarrolla las habilidades sociales en los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 471 de Yacusisa, Tocache, San Martín-2019. Coinciden con el estudio de Saucedo (2020) trabajó con un diseño de investigación cuasi experimental con grupo experimental y de control un diseño de mayor validez externa y con niños de cuatro años de edad del nivel inicial. Luego de aplicar la estrategia didáctica durante 10 sesiones de aprendizaje, encontramos diferencias significativas en las habilidades sociales. Al realizarlo, se aceptó la hipótesis de la investigación y se confirmó que el programa 'juego de roles' desarrolló significativamente las habilidades sociales de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 471 Yacusisa, Tocache, San Martín-2019. .

El principal objetivo del estudio de Mamani (2018) fue explorar el impacto de los juegos de roles como estrategia para mejorar el desarrollo de habilidades sociales a través de los procesos de socialización adoptados desde la primera infancia en los niños de 5 años de la I.E.I. 322 – Puno, 2017. Demuestra sus coincidencias de haber empleado las mismas variables que nosotros. Juegos de roles y habilidades sociales, mientras nosotros elegimos el diseño correlacional esta investigadora prefiere el diseño cuasi experimental de dos grupos intactos no aleatorios con pre y post prueba en donde nosotros demostramos que existe una correlación positiva muy fuerte entre ambas variable y Mamani demuestra en sus resultados diferentes, después de haber aplicado los 20 talleres con un juego de roles, Al comprobar la hipótesis con la prueba Wilcoxon en el grupo experimental se obtuvo que el nivel de significancia un valor de 0.000, por lo que se rechazó la hipótesis nula y aceptando la alterna, la cual indicó la existencia de diferencias significativas entre el pre-test y el post-test en el desarrollo de las habilidades sociales en el grupo experimental. Concluyendo, de esta manera, que los talleres de juego de roles han influido con mucha frecuencia en el desarrollo de las habilidades sociales como es la solidaridad, empatía, y el relacionamiento asertivo, como se aprecia en distintos resultados.

Se llega a una conclusión global mientras que la investigación Del Castillo (2022) como se muestra en la discusión que se ha iniciado se afirma que existen claras coincidencias con los resultados de su estudio con el nuestro, porque nosotros

demostramos también la existencia de una relación positiva muy fuerte entre los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años. Y el estudio de Villena (2019) además de coincidir en el empleo de un diseño correlacional la diferencia más saltante se da en la que nosotros trabajamos con niños de la educación inicial el mencionado investigador lo hace con una muestra de estudiantes del primer año de educación secundaria.

Pero también llegamos a una segunda conclusión que las investigaciones de Ninacuri (2023), Berzosa (2021), García (2023), Saucedo (2020), Mendoza (2019) y Mamani (2018) que si bien es cierto trabajamos con las mismas variables; pero nuestro diseño fue correlacional; sin embargo, los mencionados investigadores han investigado con el diseño pre experimental y cuasi experimental respectivamente, por lo tanto, demuestran ellos haber realizado experimento aplicando una variable independiente juegos de roles ha influido de manera significativa en las habilidades sociales de los niños; siendo los resultados y conclusiones diferentes a los que nosotros hemos arribado. Mientras que nosotros demostramos la correlación de las dos variables en niños de 4 años.

Finalmente, en la discusión de la investigación de Cercado (2018) se marcó el objetivo de estimar el grado de influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años, Bambamarca. Cajamarca. se aprecia que existe escasa similitud en el empleo solamente de la variable habilidades sociales: porque la otra variable se refiere a juegos cooperativos; por lo tanto, con respecto, los resultados y conclusiones son distintas porque fueron desarrolladas por otra variable distinta: juegos cooperativos; de igual manera, no existen coincidencias con el diseño empleado el de sucesión o línea. Los resultados de la investigación del autor que es objeto de discusión demuestran que en el pre test obtuvo un promedio de 10.17 considerado como un nivel bajo, y posteriormente al aplicarse el programa estructurado de juegos cooperativos este nivel se incrementó significativamente ubicándose en un nivel alto con 15.67 puntos lo cual acepta su hipótesis alterna.

CONCLUSIONES

Primera

Al aplicar el estadístico de correlación de Pearson se obtiene el valor de 0,923 el signo indica la dirección de la correlación y el valor numérico la magnitud de la correlación y el valor de significancia bilateral es de ,000 el valor p es $\leq 0,01$ por lo tanto, es menor el valor de significancia, por tanto, significa que se tiene que rechazar la hipótesis nula (H_0) y admitir la Hipótesis de investigación(H_1). La conclusión es evidente existe una correlación positiva muy fuerte entre los juegos de roles y las habilidades sociales de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.305),

Debe enfatizarse la importancia de promover en los niños los factores motivacionales o intrínsecos para la práctica de los juegos, en este caso, de los juegos de roles ya que si no hay estos elementos actitudinales será imposible su desarrollo y relación con las habilidades sociales. De allí nuestro interés en establecer esta correlación.

Segunda

Al analizar e interpretar los resultados obtenidos por los estudiantes es el 52 % que representan a 13 niños se ubicaron en el nivel a veces en la práctica de los juegos de roles; mientras que el 48 % que son 23 estudiantes están en el nivel de acuerdo en la práctica de sus juegos de roles. De este modo hay que advertir que la mayoría se ubican en el nivel de a veces al participar en los juegos de roles los estudiantes de 4 años de la IE. N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

Tercera

Se percibe que el 56 % que representan a 14 niños alcanzaron el nivel de proceso en sus habilidades sociales; mientras que el 44 % que son 11 estudiantes están en el nivel de logro previsto, no existe porcentajes en el nivel de inicio. Por lo tanto, se afirma que la mayoría se ubican en el nivel de proceso en sus habilidades sociales los estudiantes de 4 años de la IE. N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.

Cuarta

De acuerdo a los resultados obtenidos en el procesamiento de los datos podemos aseverar que existe una relación muy fuerte entre los juego de roles y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Douglas – Cajamarca 2022

RECOMENDACIONES

Primera:

De acuerdo a los aportes obtenidos de la investigación realizada, se recomienda que en el nivel de educación inicial se debe continuar utilizando el diseño correlacional como diseño exploratorio para encontrar la relación positiva entre los juego de roles y habilidades sociales en otros contextos y con muestras de otros años de estudios de educación inicial, lo que debe servir como una fase inicial en investigaciones de mayor nivel en la significación de los hallazgos encontrados.

Segunda:

Se recomienda que todos los involucrados en el sistema educativo asuman un compromiso de promover actitudes positivas en la promoción, la comprensión y la utilización de los juegos de roles para la mejora de las habilidades sociales de niños y niñas, ya que la etapa preescolar se pueden utilizar diversas estrategias tal como nuestra investigación que propone el juego de roles el cual se ha convertido en una verdadera estrategia.

Tercera:

Se recomienda a las autoridades educativas de nuestro medio a realizar capacitaciones sobre el empleo de la metodología científica con diseños simples, correlacionales como investigaciones previas al de diseño de mayor validez en la solución de los problemas educativos que confrontan en la educación de nuestras instituciones educativas a fin de mejorar los aprendizajes de nuestros niños de educación inicial.

AGRADECIMIENTO

A Dios que es mi roca fuerte y mi refugio, pues ha sido la parte fundamental en los momentos más inciertos y su compañía en este hermoso trajinar de la vida universitaria.

A mis hijos y esposo, gracias por su inmensa comprensión y apoyo incondicional y siempre ser ese impulso para culminar esta hermosa carrera profesional.

La autora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Argyle, M. y Kendon, A. (1967). “*El Análisis Experimental del Desempeño Social*”, en L. Berkowitz (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology*, Nueva York, Academic Press, 3, 55-98. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/001872676802100101>
- Baquero, R. (1996). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique. Recuperado de http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/6PE_Baquero_2_Unidad_2.pdf
- Berzosa, L. A. (2021). Juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación preescolar. [Trabajo de titulación o proyecto de integración curricular previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación, mención educación inicial y parvularia. Universidad Católica de Cuenca- Ecuador.2021]. Recuperado de <https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/ucacue/9761/1/ART%c3%8dCULO%20CIENT%c3%8dFICO%20LIZBETH%20ANDREA%20BERZOSA%20C%c3%81RDENAS.pdf>
- Blanco, V. (2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vygotsky, Groos*. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Cercado, E. (2018). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018* (Tesis de pregrado). Universidad San Pedro, Ancash – Perú.
- Cobo, G., y Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*. [Colección Materiales de Apoyo a la Docencia #1 ©Pontificia Universidad Católica del Perú Publicación del Instituto de Docencia Universitaria Av. Universitaria 1801, Lima 32, Perú Teléfono: (511) 626 2000 J]. Recuperado de <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/17037>

6/4.%20Juego%20de%20Roles%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Crespo, S. (2006). *Comportamiento social en la infancia. Trabajo presentado en el V Congreso Internacional “Educación y Sociedad”*. Recuperado de: http://congreso.codoli.org/area_3/Crespo-Rica3.pdf

Del Castillo, E. R. (2022). *Juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija 2021. 2021*. [Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo. Lima – Perú. 2022] Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Del%20Castillo_CER-SD.pdf

Flavell, J. (1993). *El desarrollo cognitivo*. Madrid: Visor.

García, M.E. (2023). *Programa de juegos de roles en habilidades sociales para niños de una institución educativa, Santiago de Cao – 2022*. [Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo Trujillo – Perú]. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/115048/Garcia_AME-SD.pdf?sequence=1

González, C. (2014). *Las Habilidades Sociales y Emocionales en la infancia* (Tesis de pregrado). Universidad de Cádiz, Cádiz – España.

González, M., Solovieva, Y. y Quintanar, R. (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar*. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308. DOI: [dx.doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08](https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08)

Gottman, J. M. (1983). *How children become friends. Monograph of the Society for Research in Child Development*, 48 (3, Serial No. 108).

- Griffa, M. & Moreno, J. (2005). Claves para una Psicología del Desarrollo. Vida prenatal. Etapas de la niñez. Buenos Aires: Lugar Editorial. Volumen 1
- Hernández, R.; Fernández; C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta. Edición. México. Ed: Mc Graw Hill/INTERAMERICANA EDITORES S.A. DE C.V.
- Huambachano, C. C. y Huaire, I. E. J. (2018). Desarrollo de habilidades sociales en contextos universitarios. *Horizonte de la Ciencia*, 8(14),123-130
- Lacunza, A. y Contini, N. (2009). *Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza*. *Ciencias Psicológicas*, III(1),57-66.[fecha de Consulta 1 de Noviembre de 2020]. ISSN: 1688-4094. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4595/459545419006>
- Monjas, C. (2000). *Programa de enseñanza de las habilidades sociales*. Buenos Aires: Limusa.
- Muñoz, J- (2009). *La importancia de la socialización en la educación virtual*. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*. 14(01-2009). https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/JOSE%20MARIA_MUNOZ_1.pdf
- Mamani. Y.V. (2018). *Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. “322”– Puno del 2017* [Tesis presentada para optar el Título Profesional de: Licenciada en Educación Inicial Puno – Perú. 2018. Universidad Nacional del Altiplano – Puno] Recuperada de <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00002843-Borr.pdf>
- McMillan, J.H y Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa. Una introducción conceptual*. 5.a edición. Madrid- España. Ed: PEARSON EDUCACIÓN, S. A.

- Mendoza, M.D. (2019). *Programa “juego de roles” para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa inicial N° 471 de Yacusisa, Tocache, San Martín-2019*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Huánuco – Perú 2019]. Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17850/EL_PROGRAMA_JUEGO_DE_ROLES_HABILIDADES_SOCIALES_MARIA_DALILA_MENDOZA_VILLANUEVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- MINEDU. (2013). *Estudio de Educación Inicial: un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad*. Obtenido de Ministerio de Educación del Perú - Lima: <http://umc.minedu.gob.pe/wpcontent/uploads/2016/08/archivo-final.pdf>
- Moreno, J.L. (1978). *Psicodrama*. Hormé. Buenos Aires. Recuperado de <https://www.ucipfg.com/Repositorio/MSCG/MSCG-11/BLOQUE-ACADEMICO/Unidad-1/lecturas/Documento-2-Introduccion-Psicodrama-Moreno.pdf>
- Ninacuri, F. N. (2023). El juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños del nivel inicial II”. [Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación inicial. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador. 2023]. Recuperado de [file:///C:/Users/William%20Cueva/Downloads/Trabajo%20de%20Titulacio%CC%81n%20-%20Ninacuri%20Fernanda%202%20\(1\)-signed-signed-signed.pdf](file:///C:/Users/William%20Cueva/Downloads/Trabajo%20de%20Titulacio%CC%81n%20-%20Ninacuri%20Fernanda%202%20(1)-signed-signed-signed.pdf)
- Papalia, D, Wendkos Olds, S. & Feldman, R. (2001) *Psicología del desarrollo*. Colombia: Mc Graw- Hill (8° edición).
- Pacheco, M., & Osorno Á., G. Y. (2006). *Incidencia de competencias parentales*

en el desarrollo de habilidades sociales en hijos únicos. Interdisciplinaria, 38(1),101-116. ISSN: 0325-8203.

Piaget, J. W. (1956). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Polo, C. (2019). Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura, educación y sociedad*, 9(3), 869–876. doi:<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>

Prieto, M. (2000). *Variables psicológicas relevantes en el estudio de los menores con trastornos psíquicos*. Ponencia presentada en el I Congreso Hispano-Portugués de Psicología, 21 al 23 de setiembre, Santiago de Compostela. Recuperado de: <http://www>.

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.

Saucedo, G. (2020), *Influencia del programa “Juego de roles”, para desarrollar habilidades sociales en los niños de 3 años de la I.E.P. Villasol – 2017.Trujillo*. [Para obtener la licenciatura de profesora en Educación Inicial. Universidad Nacional de Trujillo] Recuperado de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2699427>

Skinner, B. F. (1938). *El comportamiento de los organismos 01: Un análisis experimental*. Nueva York: Appleton-Century-Crofts,

Torres, M., y Caballero, D. (2018). *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*.

Villena, A. Y. (2019). *Juegos de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E. Mercedes Indacochea*

Lozano, Huacho – 2019. [Para obtener el título profesional de licenciado(a) en educación nivel secundaria especialidad: ciencias sociales y turismo. Huacho – Perú 2020. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión] Recuperado de [http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/4634/VIL ENA%20TAPIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/4634/VIL%20TAPIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vygotsky, L. (1924). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Editorial Paidós.

Wellman, H. (1990). *The child's theory of mind*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

10. Anexos

Anexo 01: Matriz de consistencia lógica

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
Los juegos de roles	Es una actividad que permite en el niño desarrollar sus capacidades para comunicarse, relacionarse y además fortalecer su autonomía. (Polo, 2019)	La variable juego de roles se operacionaliza en dos dimensiones: Intrínseca y extrínseca.	Intrínseca	¿Siento agrado cuando participo en los juegos de roles?	1-15	Ordinal
				¿Me siento bien después de participar en un juego de roles?		
				¿Siento agrado al participar con mis compañeros en un juego de roles?		
				¿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?		
				¿Me siento bien al momento de participar en un juego de rol?		
				¿Cuándo finaliza un juego de rol siento satisfacción?		
			Extrínseca	¿Siento que las personas están a gusto con mi actuar?		
				¿Siento que las demás personas reconocen mis esfuerzos?		
				¿Me siento reconocido a nivel familiar, amical y social cuando participo en los juegos de roles?		
				¿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	Es la capacidad de emplear acciones que satisfagan nuestras demandas de contacto interpersonal y/o den una respuesta eficaz. Rubio	Será evaluada en las dimensiones de Habilidades básicas de interacción, de hacer amigos, relacionadas con sentimientos, emociones, opiniones y para relacionarse con	Habilidades básicas de interacción social.	Se incluye al grupo con facilidad	1-20	
				Establece acuerdos con sus compañeros		
				Saluda y se despide con amabilidad de sus compañeros		
				Interrelaciona con sus compañeros a través de los materiales a usar		
				Da gracias por los favores recibidos de sus compañeros		
			Habilidades para hacer amigos y amigas.	Se reúne con otros niños en sus juegos.		
				Muestra disposición para jugar con sus compañeros		
				Genera espacios para que otros compañeros participen de la actividad que realiza.		

	y Anzano (2021)	adultos.		Acepta que otros niños se integren a su equipo de trabajo		
				Cede sus juguetes y otros artículos a sus compañeros		
			Habilidades relacionadas con sentimientos, emociones y opiniones.	Acepta los comentarios y opiniones de sus compañeros		
				Controla sus emociones como la cólera, alegría, frustración, etc.		
				Tolera sus impulsos ante un ambiente de fastidio		
				Acepta situaciones diversas propias de su edad		
				Toma seriamente su rol dentro de su equipo de trabajo		
			Habilidades para la solución de problemas interpersonales.	Selecciona posibles soluciones ante problemas que se presente.		
				Es parte de la solución de problemas de su entorno		
				Plantea estrategias para emprender la solución de un problema		
				Actúa de mediador frente a la presentación de un problema		
				Manifiesta incomodidad ante el mal comportamiento de sus compañeros		
			Habilidades para relacionarse con adultos	Saluda con cortesía a sus mayores		
				Solicita apoyo de los adultos para realizar sus actividades		
				Brinda su amistad a los adultos para jugar con él.		
				Se muestra amable con las personas adultas		
				Pide apoyo a las personas adultas para el desarrollo de sus actividades		

Juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016- Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN
¿Cuál fue la relación que existe entre las actitudes hacia los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022?	Objetivo General Determinar la relación que existe entre las actitudes hacia los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022 Objetivos Específicos ▪ Identificar el nivel de las actitudes hacia los juegos de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022. ▪ Identificar el nivel de las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022. ▪ Determinar la relación que existe entre las actitudes hacia los juegos de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall – Cajamarca, 2022	Hipótesis de investigación Sí existe relación positiva significativa entre las actitudes o predisposición hacia los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022. Hipótesis nula No existe relación positiva significativa entre las actitudes hacia los juegos de roles y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022.	Variable X Juegos de roles Variable Y Habilidades sociales	El tipo de investigación Básica Diseño Transeccional Correlacional <pre> graph LR M[M] --> Ox[O_x] M --> Oy[O_y] Ox <--> r Oy </pre> Donde: M: Muestra niños de cuatro años O_x: Resultados de la variable juegos de roles r: Es la representación de la relación O_y: Resultados de la variable habilidades sociales

Anexo 03: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DE ROLES

Propuesta del Castillo (2022)

Para responder cada una de las cuestiones, aplique la siguiente escala

Totalmente de acuerdo (TA)	De acuerdo (A)	A veces (AV)	Desacuerdo (D)
4	3	2	1

N°	ITEMS	TA	A	AV	D
		4	3	2	1
DIMENSIÓN 1: INTRÍNSECA					
Agrado					
1 2 3	¿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					
4	¿Me gusta realizar un juego de rol en cualquier momento?				
5	¿Cuándo realizo un juego de roles no lo hago por obligación?				
6	¿Me gusta darme ánimo antes de participar en un juego de roles?				
Satisfaction					
7	¿Me siento bien al momento de participar en un juego de rol?				
8	¿Cuándo finaliza un juego de rol siento satisfacción?				
DIMENSIÓN 2: EXTRÍNSECA					
Aprobación					
9	¿Las demás personas aprueban mi desempeño dentro de los juegos de roles?				
10	¿Siento que las personas están a gusto con mi actuar?				
Reconocimiento					

11	¿Siento que las demás personas reconocen mis esfuerzos?				
12	¿Me siento reconocido a nivel familiar, amical y social cuando participo en los juegos de roles?				
	Logro de metas				
13	¿Confío que los demás puedan reconocer mis logros?				
14	¿Se me es fácil lograr las metas que me propongo?				
15	¿Estoy seguro que los objetivos que me planteo los puedo lograr?				

Baremo para los juegos de roles

Puntaje	Niveles
45 60	Totalmente de acuerdo
30 44	De acuerdo
15 29	A veces
0 14	Desacuerdo

FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES PARA NIÑOS DE 4 AÑOS

Datos Informativos

Nombres y apellidos del alumno:

Edad: Sexo: H: M:

Fecha.....

Escala:

LP= Logro previsto P = En proceso I = Inicio

N°	ÍTEMS	ESCALA		
		LP	P	I
HABILIDADES BÁSICAS DE INTERACCIÓN SOCIAL				
01	Se incluye al grupo con facilidad			
02	Establece acuerdos con sus compañeros			
03	Saluda y se despide con amabilidad de sus compañeros			
04	Interrelaciona con sus compañeros a través de los materiales a usar			
05	Da gracias por los favores recibidos de sus compañeros			
HABILIDADES PARA HACER AMIGOS Y AMIGAS				
06	Se reúne con otros niños en sus juegos.			
07	Muestra disposición para jugar con sus compañeros			
08	Genera espacios para que otros compañeros participen de la actividad que realiza.			
09	Acepta que otros niños se integren a su equipo de trabajo			
10	Cede sus juguetes y otros artículos a sus compañeros			
HABILIDADES RELACIONADAS CON SENTIMIENTOS, EMOCIONES Y OPINIONES				
11	Acepta los comentarios y opiniones de sus compañeros			
12	Controla sus emociones como la cólera, alegría, frustración, etc.			
13	Tolera sus impulsos ante un ambiente de fastidio			
14	Acepta situaciones diversas propias de su edad			

15	Toma seriamente su rol dentro de su equipo de trabajo			
HABILIDADES PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERPERSONALES				
16	Selecciona posibles soluciones ante problemas que se presente.			
17	Es parte de la solución de problemas de su entorno			
18	Plantea estrategias para emprender la solución de un problema			
19	Actúa de mediador frente a la presentación de un problema			
20	Manifiesta incomodidad ante el mal comportamiento de sus compañeros			
HABILIDADES PARA RELACIONARSE CON ADULTOS				
21	Saluda con cortesía a sus mayores			
22	Solicita apoyo de los adultos para realizar sus actividades			
23	Brinda su amistad a los adultos para jugar con él.			
24	Se muestra amable con las personas adultas			
25	Pide apoyo a las personas adultas para el desarrollo de sus actividades			

Baremo para la variable Habilidades sociales

Puntaje	Niveles
66 98	Logro previsto
33 65	En proceso
0 32	Inicio

Anexo 04 : Fichas de validación de los expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Sheyla Sandoval Guevara

Fecha: Abril 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación de Juego de Roles

Autor del instrumento: Janina Julca Granda

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juego de roles y habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución

Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	

Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				45	126	
Sumatoria Total		171 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.855 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

171	÷	0.855
-----	---	-------

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


Mg. Sheyla Karina Guevara Sandoval

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Sheyla Sandoval Guevara

Fecha: Abril 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación de Habilidades Sociales

Autor del instrumento: Janina Julca Granda

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juego de roles y habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución

Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	

Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				45	126	
Sumatoria Total		171 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.855 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

171	÷	0.855
-----	---	-------

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


Mg. Sheyla Karina Guerrero Sandoval

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Carol Alva Franco

Fecha: Abril 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación de Juego de Roles

Autor del instrumento: Janina Julca Granda

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juego de roles y habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución

Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	

Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				45	126	
Sumatoria Total		171 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.855 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

171	÷	0.855
-----	---	-------

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Dra. Carol Alva Franco

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Carol Alva Franco

Fecha: Abril 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación de Habilidades sociales

Autor del instrumento: Janina Julca Granda

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juego de roles y habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución

Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	

Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				45	126	
Sumatoria Total		171 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.855 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

171	÷	0.855
-----	---	-------

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Dra. Carol Alva Franco

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Maria Sánchez Sánchez

Fecha: Abril 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación de Juego de Roles

Autor del instrumento: Janina Julca Granda

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juego de roles y habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución

Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y				18	

	construcción de teorías?					
Sumatoria parcial				45	126	
Sumatoria Total		171 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.855 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{171} \div \boxed{200} = \boxed{0.855}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Mg. Maria Sanchez Sanchez

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Maria Sanchez Sanchez

Fecha: Abril 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación de Habilidades Sociales

Autor del instrumento: Janina Julca Granda

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juego de roles y habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución

Educativa N° 016 Sara Mc Dougall- Cajamarca, 2022

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	

Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				45	126	
Sumatoria Total		171 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.855 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

171	=	0.855
-----	---	-------

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Mg. Maria Sanchez Sanchez

Anexo 05: Organización de la base de datos

BASE DE DATOS SOBRE EL JUEGO DE ROLES

Alumnos	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5	ítem 6	ítem 7	ítem 8	ítem 9	ítem 10	ítem 11	ítem 12	ítem 13	ítem 14	ítem 15	Sumatoria
1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	29
2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	27
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	29
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	29
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
7	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	42
8	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	43
9	3	3	3	3	3	1	0	1	3	1	3	3	3	3	3	36
10	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	43
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	43
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
15	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3	3	39
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	43
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	1	39
18	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	26
19	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	28
20	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	29
21	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
22	2	1	2	2	2	2	1	2	2	0	2	2	2	2	2	26
23	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	27
24	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
25	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	0	1	3	1	36

BASE DE DATOS DE HABILIDADES SOCIALES

alumnos	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	item 12	item 13	item 14	item 15	item 16	item 17	item 18	item 19	item 20	item 21	item 22	item 23	item 24	item 25	Sumatoria
1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	49
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	51
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56
7	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	54
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	57
9	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	77
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	80
11	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	87
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	65
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	91
17	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	93
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	94
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	70
21	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	68
22	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	70
23	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	71
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	72
25	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	97

Resultados de fiabilidad de los instrumentos

Fiabilidad de Juegos de roles

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.911	.914	3

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Nivel de juegos de roles	4.76	.940	.917	.890	.794
Dimensión intrínseca	4.92	.993	.724	.583	.960
Dimensión extrínseca	4.80	1.000	.839	.854	.860

Fiabilidad de habilidades sociales

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.964	.969	6

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Nivel de las habilidades sociales	11.84	6.723	.976	.966	.949
Habilidades básicas de interacción social	11.92	6.660	.872	.784	.959
Habilidades para hacer amigos	12.00	6.250	.836	.732	.967
Habilidades relacionadas a los sentimientos, emociones y opiniones	11.88	6.943	.892	.851	.958
habilidades para solucionar problemas interpersonales	11.88	6.943	.892	.851	.958
Habilidades para relacionarse con adultos	11.88	6.527	.910	.886	.955

Formato de publicación en repositorio



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
JULCA GRANDA, JANINA JACKELINE		44523035	jjulcagrand@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
☒ Tesis	☐ Trabajo de Suficiencia Profesional	☐ Trabajo Académico	☐ Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
☐ Bachiller	☒ Título Profesional	☐ Título Segunda Especialidad	☐ Maestría
4. Título del Documento de Investigación			
Juego de roles y habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall-Cajamarca, 2022			
5. Programa Académico			
EDUCACION INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
☒ Abierto o Público ² (info:eu-repo/semantics/openAccess)		☐ Acceso restringido ³ (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo:			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	12	01	24

Huella Digital




Firma

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.
- Ley N° 30035: Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otras. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

Reporte de similitud

Juego de roles y habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 Sara Mc Dougall-Cajamarca, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

30%	29%	%	15%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com	1 %
	Fuente de Internet	
10	dspace.unitru.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
11	dspace.ucacue.edu.ec	1 %
	Fuente de Internet	
12	repositorio.uct.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
13	repositorio.uap.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
14	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	1 %
	Trabajo del estudiante	
15	ri.ues.edu.sv	1 %
	Fuente de Internet	
16	idoc.pub	1 %
	Fuente de Internet	
17	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	<1 %
	Trabajo del estudiante	
18	repositorio.unamba.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
19	repositorio.upeu.edu.pe:8080	<1 %
	Fuente de Internet	
20	repositorio.utn.edu.ec	

	Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.udch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
23	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Loyola Andalucia Trabajo del estudiante	<1 %
25	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Universidad Autónoma de Nuevo León Trabajo del estudiante	<1 %
28	repositorio.upci.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	www.revistasocialfronteriza.com Fuente de Internet	<1 %
30	www.scielo.org.co Fuente de Internet	<1 %

31	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
32	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
33	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
34	xdocs.pl Fuente de Internet	<1 %
35	pdfslide.net Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %
38	repositorio.ulasamericas.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	www.repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
41	Submitted to pontificiabolivariana Trabajo del estudiante	<1 %

42	www.dspace.uce.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1 %
43	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	<1 %
44	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
45	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
46	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
47	repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
48	Submitted to Universidad Autónoma de Bucaramanga, UNAB Trabajo del estudiante	<1 %
49	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	<1 %
50	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	<1 %
51	Submitted to Universidad de Las Palmas de Gran Canaria Trabajo del estudiante	<1 %
52	www.researchgate.net Fuente de Internet	

<1 %

53 www.slideshare.net
Fuente de Internet

<1 %

54 dgsa.uaeh.edu.mx:8080
Fuente de Internet

<1 %

55 prezi.com
Fuente de Internet

<1 %

56 www.modxapk.com
Fuente de Internet

<1 %

57 www.msmanuals.com
Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo