UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

JUEGOS DE ROLES EN LOS SECTOTRES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI Nº688 DISTRITO DE YARINACOCHA-2022

Tesis para optar el título profesional de
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

JACKELYN GRISS SILVA RODRIGUEZ

GIOVANI TANANTA PINCHI

Pucallpa, Perú

2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N°020/2024.

En Pucallpa, a los.....01.....días del mes de.....Marzo.....del.....Dosmil veinticuatro..... siendo las.....nueve.....horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: **DRA. BETZABETH DIAZ TORRES**

Secretario: **MG. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO**

Miembro: **MG. ADAN GENARO APARCANA LAURA**

Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

"JUEGO DE ROLES EN LOS SECTORES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI N°688 DISTRITO DE YARINACOCHA-2022".

Presentado (a) por el (la) bachiller: **JACKELYN GRISS SILVA RODRIGUEZ**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido.....Aprobado.....por.....Unanimidad.....

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado en Educación**.....Inicial.....**Especialidad**.....—.....

.....

Siendo las.....Diez.....horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa.....01.....de.....Marzo.....del.....Dosmil veinticuatro.

.....
Presidente

.....
Secretario

.....
Miembro

SECRETARIA ACADEMICA PUCALLPA

.....
Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N°020/2024.

En Pucallpa, a los...01...días del mes de...Marzo...del...Dosmil veinticuatro... siendo las...nueve...horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: **DRA. BETZABETH DIAZ TORRES**

Secretario: **MG. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO**

Miembro: **MG. ADAN GENARO APARCANA LAURA**

Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

"JUEGO DE ROLES EN LOS SECTORES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI N°688 DISTRITO DE YARINACOCHA-2022".

Presentado (a) por el (la) bachiller: **JACKELYN GRISS SILVA RODRIGUEZ**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido...Aprobado...por...Unanimidad...

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado en Educación**...Inicial...**Especialidad**...—...

.....

Siendo las...diez...horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa...01...de...Marzo...del...Dosmil veinticuatro.

Presidente	Secretario	Miembro

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI SECRETARIA ACADEMICA PUCALLPA

Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS

"JUEGOS DE ROLES EN LOS SECTOTRES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI Nº688 DISTRITO DE YARINACOCHA-2022"

APROBADO POR:

.....

Dra. BETZABETH DIAZ TORRES

PRESIDENTA

.....

Mg. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO

SECRETARIO

.....

Mg. ADAN GENARO APARCANA LAURA

MIEMBRO

.....

Dr. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ

ASESOR

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Nº V/0106-2024.

La Dirección de Producción Intelectual de la Universidad Nacional de Ucayali, hace constar por la presente, que el trabajo académico de investigación, titulado:

"JUEGOS DE ROLES EN LOS SECTORES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI Nº638 DISTRITO DE YARINACOCHA-2022"

Autor(es)	:	SILVA RODRIGUEZ, JACKELYN GRISS
		TANANTA PINCHI, GIOVANI
Facultad	:	EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Escuela	:	EDUCACIÓN INICIAL
Asesor(a)	:	Dr. RUIZ DE LA CRUZ, JHONN ROBERT

Presenta un porcentaje de similitud de 10%, verificado en el Sistema Antiplagio COMPILATIO,

De acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO, el cual indica que todo trabajo de investigación no debe superar el 10%. En tal sentido, se declara, que el presente trabajo de investigación: Si Contiene un porcentaje aceptable de similitud, procediéndose a emitir la presente Constancia de Originalidad de Trabajo de Investigación (COTI) a solicitud del asesor.

En señal de conformidad se firma y sella el presente documento.

Fecha: 27/02/2024

Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA
Director de Producción Intelectual

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Jackelyn Griss Silva Rodriguez

Autor de la tesis titulada : Juego de Roles en los Sectores y su influencia en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la IEI N° 688 distrito de Yurinacocha - 2022

Sustentada el año 2024

Asesor(a): Dr. Jhann Robert Ruiz de la Cruz

Facultad: Educación y Cs. Sociales

Escuela Profesional: Educación Inicial

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [X]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 01 / 03 / 2024

Email: jacky_silva@gmail.com Firma:

Teléfono: 949552046 DNI: 42288788

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Giovani Tananta Pinchi

Autor de la tesis titulada : Juego de Roles en los Sectores y su influencia en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la I.E.I N° 688 distrito de Yarinacocha - 2022.

Sustentada el año 2024

Asesor(a): Dr. Jhonn Robert Ruiz de la Cruz

Facultad: Educación y Cs. Sociales

Escuela Profesional: Educación Inicial.

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [X]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 01 / 03 / 2024

Email: gtananta gouis@gmail.com Firma:

Teléfono: 913139742 DNI: 41024814

www.repositorio.unu.edu.pe
repositorio@unu.edu.pe

DEDICATORIA

Sobre todo a nuestro todo poderoso, a mi familia que ha sido la incondicional que me apoyo en todo este proceso de superación para lograr los objetivos

Jackelyn

A Dios mis seres queridos que estuvieron presente en mi mente y corazón que me dieron la fortaleza suficiente para lograr mis objetivos de ser una docente de calidad

Giovani

AGRADECIMIENTO

A la Facultad de Educación y Ciencias A sus docentes del Programa de Complementación Académica PROLIUNU que nos facilitaron en nuestro formación profesional las herramientas necesaria.

A las Instituciones Educativas donde pertenecemos y las facilidades que nos brindaron para continuar nuestros estudios complementarios de licenciatura y ser docentes de gran nivel académico

A mi Asesor Dr. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ que nos guio en todo nuestro proceso de culminación de la tesis.

INDICE GENERAL

DEDICATORIA viii

AGRADECIMIENTO ix

RESUMEN..... xiv

ABSTRACT xv

INTRODUCCIÓN..... xvi

CAPÍTULO I : EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÒN 22

1.1.Planteamiento del Problema 22

1.2.Formulación del problema de estudio 24

1.2.1.Problema general…… 24

1.2.2.Problemas específicos…….. 24

1.3.Formulación de objetivos del estudio 25

1.3.1.Objetivo general……..…….....25

1.3.2.Objetivos específicos 25

1.4.Justificación de la Investigación 25

1.5.Viabilidad 26

1.6.Limitaciones.....27

1.7.Hipótesis, variables y Operacionalización de la variables 27

1.7.1.1.Hipótesis General…….. 27

1.7.1.2.Hipótesis Específicos…… 27

1.7.2.Variables……..…….. 28

CAPÍTULO II: MARCO TEORICO.....31

2.1.Antecedentes del estudio.....31

2.1.1.A nivel internacional…….. 31

2.1.2.A nivel nacional…….. 33

2.1.3.A nivel Local…….....34
2.2.Planteamiento teórico del Problema….....36
CAPÍTULO III: METODOLOGIA 75
3.1.Método de investigación 75
3.2.Diseño de Investigación.....75
3.3.1.Población……. 76
3.3.2. Muestra.....76
3.4.Técnica e Instrumentos de Investigación 77
3.5.Procedimiento de Recolección de Datos.....78
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÒN.....80
4.1.Resultados de discusiòn 80
4.2.Discusión de resultados.....85
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 87
5.1. Conclusiones……. 87
5.2.Recomendaciones 88
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....89

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.Operacionalización de variables.....30

Tabla 2.Distribución de la población 76

Tabla 3.Distribución de la muestra.....77

Tabla 4.Valores del Rho Spearman 79

Tabla 5. Resultados de la variable 1: Juegos de Roles y sus dimensiones....80

Tabla 6.Resultados de la Variable 2: Desarrollo de Capacidades y sus Dimensiones.....81

Tabla 7.Prueba de normalidad - Kolmogórov-Smirnov.....83

Tabla 8.Prueba de hipótesis general – Juegos de Roles vs Desarrollo de Capacidades.....83

Tabla 9 .Prueba de hipótesis especifica 1: Cognitiva Psicologica – Desarrollo de Capacidades.....84

Tabla 10.Prueba de hipótesis especifica 2: Afectivo Emocional – Desarrollo de Capacidades.....84

Tabla 11.Prueba de hipótesis especifica 3: Comunicativo Expresivo – Desarrollo de Capacidades.....85

INDICE DE FIGURAS

Figura 1.Resultados de la variable 1: Juegos de Roles y sus dimensiones....80

Figura 2.Resultados de la Variable: Desarrollo de Capacidades y sus Dimensiones…….....82

RESUMEN

El juego temático de roles sociales es importante en la educación inicial porque posibilita el desarrollo de la actividad simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa desplegada e imaginativa. Estas son formaciones psicológicas que garantizan el aprendizaje en la edad escolar. En este artículo se presenta una reflexión acerca de la necesidad de utilizar el juego temático de roles sociales en las aulas de preescolar, 1 por su efecto en la promoción de habilidades y en la prevención de dificultades del desarrollo y del aprendizaje. Además, esta actividad se considera relevante porque posibilita que los niños adquieran las herramientas necesarias para la vida y para actuar de manera activa en la sociedad. Asimismo, contribuye a lograr el bienestar de los preescolares y, por consiguiente, a mejorar el derecho a la educación de calidad en el marco del desarrollo humano y de la salud escolar. Tienes por objetivo general Demostrar que los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022. Luego de haber procesado en el software SPSS.26 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.769 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir Los juegos de roles de los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022

Palabras clave: Juego de roles, Juegos imaginarios, Textos, Juegos abiertos, currículo, Educación.

ABSTRACT

The thematic game of social roles is important in early education because it enables the development of symbolic, voluntary, reflective, communicative and imaginative activity. These are psychological training that guarantee learning at school age. This article presents a reflection on the need to use thematic social role play in preschool classrooms,1 due to its effect on the promotion of skills and the prevention of development and learning difficulties. Furthermore, this activity is considered relevant because it enables children to acquire the necessary tools for life and to act actively in society. Likewise, it contributes to achieving the well-being of preschoolers and, consequently, to improving the right to quality education within the framework of human development and school health. Your general objective is to demonstrate that role plays in the sectors influence the development of the capabilities of 5-year-old children at the IEI. Nº688 Yarinacocha District-2022. After having processed the data collected in the SPSS.26 software to contrast the general hypothesis of this study, we had a high positive Spearman correlation rho of 0.769 and a p-value of 0.000, establishing its rejection, that is The role plays of the sectors significantly influence the development of the capacities of the 5-year-old children of the IEI. Nº688 Yarinacocha District-2022

Keywords: Role play, Imaginary games, Texts, Open games, curriculum, Education.

INTRODUCCIÓN

Coronel, R. y Cordero, N. (2021). Manifiesta que. Mediante diversas investigaciones realizadas tanto a nivel mundial como nacional se ha podido observar varios aportes significativos respecto a la aplicación del juego de roles como estrategia de enseñanza en los diversos niveles educativos, de tal forma considero pertinente resaltar algunos criterios que aportan información valiosa para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Al respecto en España, explica que la comprensión lectora en primaria tiene una relevante importancia debido a que mediante estudios se ha podido percibir la influencia que ésta ejerce en el rendimiento académico, siendo un proceso inevitable en el quehacer educativo, mediante el cual el estudiante demuestra un conocimiento constructivista a través de la lectura, debido a que en ella podemos encontrar un baúl lleno de conocimientos que serán útiles y aplicables para toda la vida, tanto profesional como personal, es así que sin comprensión lectora no habrá aprendizaje.

Además que la comprensión lectora en los primeros años de escolaridad tiene mucha importancia debido a que infiere en el aprendizaje y razonamiento verbal de cada uno de los estudiantes comparaciones que se han podido realizar en diferentes estudios encontrándose con mejores resultados al aplicar nuevas estrategias que benefician el actuar del docente dentro del proceso de aprendizaje.

Luego, de su investigación manifiesta que con la interacción de grupos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje se puede observar resultados provechosos para el avance de la comprensión de textos de cualquier género, teniendo en cuenta que al momento de aplicar una estrategia metodológica se

debería ser muy cauteloso puesto que es una actividad muy compleja y requiere de mucha atención para su ejecución, es decir cuando, como y donde aplicarla.

Además menciona que el juego de roles es una actividad de innovación propuesta por el docente activo en busca de mejores resultados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje donde el estudiante se siente activo, creativo, critico, situación que para ellos es nueva y curiosa al momento de ejecutar las actividades, siendo esta la razón de actuar con mayor entusiasmo y sintiéndose protagonistas de su propio aprendizaje lo que contribuye a una actuación comprometedora para la adquisición de nuevas metas, proyectos y estilos de vida con nuevas perspectivas filosóficas que asimilaron en el transcurso de su conocimiento

Luego manifiestan que el juego de roles como estrategia para una mejor comprensión lectora en la educación, es un método aplicable en cualquier institución educativa por lo que se evidencias excelentes resultados en beneficio de la educación, además aseguran que la lectura es una práctica que debe ser iniciado desde cada uno de los hogares y fortalecida en escuelas y colegios, tanto que el individuo mientras más lee, más aprende y de esta manera llevándole al estudiante a un escenario de participación activa dentro de la clase con sus conocimientos adquiridos durante sus prácticas lectoras.

Estas investigaciones recalcan que el juego de roles como estrategia de enseñanza aporta de forma significativa en el proceso educativo, puesto que esta metodología contribuye a desarrollar pensamientos activos, creativos, y críticos en el estudiante, lo cual es fundamental para la construcción del conocimiento en las diferentes áreas del saber.

Para alcanzar una comprensión más acertada respecto a esta metodología, creo importante abordar una concepción sobre la misma, en tal sentido, en concordancia el juego de roles es una estrategia que se fundamenta principalmente en la asignación de roles o funciones a cada participante - estudiante que le faculta experimentar a manera de simulación la realidad de la otra persona, lo cual le aporta una perspectiva que abarca gustos, afinidades, puntos de vista y experiencias del otro, así, por medio de la interacción con las diferentes actividades se desarrolla el factor motivacional que es muy importante en el proceso de aprendizaje.

La interacción que se produce tanto con las actividades que realiza como con las personas que intervienen, proporciona un ambiente adecuado para el trabajo grupal produciéndose con esta estrategia un intercambio de opiniones y colaboración mutua que enriquece con una connotación empática los conocimientos de los participantes.

Aunque esta metodología ofrece prestaciones muy importantes para lograr el interés del estudiante, es deber del docente precautelar la esencia de esta metodología: aprendizaje; de manera que no se cruce el umbral que separa el aprendizaje dinámico, divertido de una actividad estrictamente lúdica. Así también es menester incorporar las herramientas de enseñanza que nos provee el mundo moderno a esta estrategia con el objetivo de lograr que el estudiante tenga experiencias de aprendizaje significativas.

En tal sentido esta metodología provee las condiciones idóneas para que le estudiante desarrolle sus actividades mediante entornos de aprendizaje en donde la enseñanza se combina con el juego, lo cual permite que estos espacios generen niveles de motivación importantes, entendiendo que la

motivación es el motor que impulsa todo acto que las personan realizan y en este contexto contribuye que los estudiantes estén predispuestos a participar en todos los momentos de la clase.

En cuanto al desarrollo de contenidos mediante esta estrategia de enseñanza el docente transforma todos los espacios de la clase dotando a los estudiantes el poder de construir y desarrollar sus conocimientos mediante la aportación de ideas y experiencias propias para la concepción y análisis de nuevos aprendizajes, contribuyendo con esto en el adelanto de la educación y dejando atrás esas metodologías caducas y tediosas donde el estudiante solo receptaba y no participaba activamente.

En este contexto los alumnos se sienten con mayor confianza al desenvolverse en su entorno escolar como seres activos, pues al asumir un papel designado, se sentirán con la responsabilidad para activar sus conocimientos previos al igual que al asimilar los nuevos, es así que el grupo conformado se sienten apoyados los unos por los otros.

Además, esta actividad aporta aprendizajes significativos, motivacionales en la actitud del estudiante en cualquier asignatura, así como en las diferentes etapas educativas consiguiendo con esto mejorar el rendimiento académico en los educandos porque al implementar estrategias nuevas en el aula el estudiante sentirá un apego voluntario al proceso de cambio en su etapa de aprendizaje, y de esta manera comprenderá que la educación se convertirá en un pasatiempo favorito y no una imposición desagradable para cumplir con una obligación más que con una satisfacción.

Al implementar el juego de roles como estrategia dentro de un periodo de clase, estaremos motivando al estudiante a formar parte activa de la

construcción de su propio aprendizaje, puesto que cada uno asumirá su papel o rol escogido de acuerdo a sus habilidades para desarrollar o procesar algún tipo de conocimiento que le será útil en la vida cotidiana

Una de las competencias que más relevancia tiene para el desarrollo integral del ser humano es sin duda la lectura, es por ello que para trabajar en los diferentes elementos que comprende su enseñanza es primordial, según la utilización de un método acertado para acompañar al estudiante durante el y desmotivada, sino que al contrario el dicente pueda reconocer en la lectura elementos de gran interés que le brinden experiencias de aprendizaje muy motivantes.

La comprensión lectora es la habilidad del ser humano de comprender lo que quiere transmitir un escritor a través de un texto, conocimientos que le serán útiles dentro de la sociedad que lo rodea como manifiesta el acto de comprender, analizar y sintetizar un contenido es un trabajo que se debe ir puliendo día a día con la constancia y gusto por la lectura, puesto que no sería posible este proceso si no se tiene un hábito constante, lo que incide en el proceso de enseñanza aprendizaje de todo estudiante según experiencias vivenciales dentro y fuera del aula, así como en cualquier área del conocimiento.

Es así que toda persona de cualquier edad o etapa escolar debe practicar constantemente la lectura, ya sea con una intención comunicativa, informativa o expresiva, sabiendo que con esta actividad el individuo obtiene varios beneficios como es: el entretenimiento, la información, y aprendizaje, consiguiendo con todo esto convertir al hábito lector en un pasatiempo productivo.

En el proceso de la lectura debemos tomar en cuentas dos aspectos importantes e indispensables, el uno es el texto con sus respectivas imágenes y formas lingüísticas y el segundo el lector que necesita una información específica acorde a sus necesidades e intereses para ésta ser procesada en el contexto de sus diario vivir, los estudiantes en gran medida no realizan una lectura comprensiva, es decir repiten el escrito de manera mecánica, pero sin comprender el mensaje que el escritor deseo transmitir como explica

Este trabajo está por capítulos:

capítulo I: problema de investigación, precisando su pateamiento y formulación del problema, la formulación de los objetivos, justificación y la viabilidad del estudio.

capítulo II: marco teórico, como los antecedentes y las bases teóricas, formulación de hipótesis y la identificación de las variables.

capítulo III: precisamos todo lo concerniente de la metodología usada, es decir del tipos y diseño de investigación, población muestra, las técnica e instrumentos de recolección de datos, así como la validez y su respectiva confiabilidad para su ejecución.

capítulo IV y V : resultados, discusión, conclusiones y sugerencias

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del Problema

Carrillo-Estrada, M. et al., (2019). Manifiesta que. El juego de roles es una estrategia que se ha venido utilizando como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia y el desarrollo de los estudiantes debido a que busca que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. Es una forma de representar a través de la actuación las situaciones y realidades que de una u otra forma se viven a diario en el aula de clases.

Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas pero tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan.

A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado, es decir lo representado en el juego de roles sale de forma espontánea y se basa en las situaciones vividas por los estudiantes y los docentes en el desarrollo de las diferentes actividades dentro y fuera del salón de clases

El presente proyecto busca determinar las ventajas y contribuciones que nos ofrece el juego de roles como estrategia de enseñanza en el desarrollo de las actitudes y diferentes respuestas de los estudiantes ante las diferentes situaciones que podrían presentarse durante su proceso de

formación, como son conocimientos, habilidades y valores que hacen parte del concepto de formación integral que exige una institución para cada uno de sus estudiantes.

Según los ejercicios de simulación, como el juego de roles, “mejoran la experiencia educativa ya que promueven el pensamiento crítico y las habilidades analíticas, ofreciendo a los estudiantes un nivel más profundo en la dinámica de intercambio político, el fomento de las competencias de comunicación oral y escrita y el fomento de la confianza de los estudiantes”.

La formación de estudiantes es un proceso complejo, que requiere de una serie de condiciones, durante el proceso de formación se requiere tanto de la colaboración directa del docente como la de los estudiantes y los padres de familia.

La disponibilidad de herramientas por parte de la institución y el correcto uso, control y manejo de estas, forman parte de la adecuada formación.

El proceso de enseñanza-aprendizaje y convivencia va muy de la mano y se ve influenciado por la estrategia que usa tanto la escuela como el docente en el desarrollo y formación del estudiante.

Dentro de las opciones que tiene algunos escritores de libros acerca de posibles estrategias pedagógicas para el desarrollo integral de los estudiantes, se encuentra plasmada la idea de utilizar dilemas morales, juegos de roles, aprendizaje cooperativo, proyectos, aprendizaje a través del servicio, y estrategias institucionales como método estratégico para la mejora de la convivencia y el aprendizaje.

Por otra parte también hacen énfasis en cómo se pueden implementar algunas de las estrategias anteriormente mencionadas, en las áreas o cursos disciplinares del currículo.

Esto se hace a través de actividades diseñadas con la finalidad de poder alcanzar los objetivos planteados por una organización o autoridad al momento de crear una institución con fines de formación a adolescentes

Un juego de roles sencillo puede basarse simplemente en la modelación de una situación que se rige por las reglas de interacción y donde cada cual se comporta según el papel que le ha correspondido, asumiendo éste a su real saber y entender, asumiendo las consecuencias de seguir o no las reglas. Así, de cierta forma el estudiante vera las diferentes perspectivas de la situación.

1.2. Formulación del problema de estudio

1.2.1. Problema general

¿En qué medida los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ✓ ¿En qué medida los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades dimensión cognitiva psicológica de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022?
- ✓ ¿En qué medida los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades dimensión afectivo emocional de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022?

- ✓ ¿En qué medida los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades dimensión comunicativo expresivo de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022?

1.3. Formulación de objetivos del estudio

1.3.1. Objetivo general

Demostrar que los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- ✓ Identificar que los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades dimensión cognitiva psicológica de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022.
- ✓ Conocer que los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades dimensión afectivo emocional de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022.
- ✓ Demostrar que los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades dimensión comunicativo expresivo de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022.

1.4. Justificación de la Investigación

Se justifica que el mundo y la forma de pensar de quienes lo habitamos está cambiando, siempre se ha permanecido en constate cambio, pero en la actualidad este cambio se ha venido aumentado a una velocidad acelerada gracias al avance de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación).

La relevancia de las instituciones educativas en nuestra sociedad se fundamenta en que los conocimientos cambian tan rápido que tenemos que reciclar y renovarnos cada poco tiempo. Esto obliga a replantearnos la intervención educativa y a pensar en que se espera para un futuro si las diferentes estrategias no son implementadas de la forma adecuada.

Una idea, un texto, una imagen o cualquier tipo de información es difundida en internet, para que en cuestión de horas, ya existan cientos de comentarios y modificaciones por parte de cualquier persona que tenga acceso a estas a través de servicios gratuitos como blogs, foros o servicios multimedia como YouTube, entre otros.

Dicho de otra forma, los cambios son rápidos, ramificados, multidireccionales y la información, pieza clave de esta nueva sociedad.

El conocimiento y la agilidad relacionada con todos los temas relacionados a la tecnología, implica un acceso seguro a la información allí compartida, donde la capacidad de comunicación y reflexión, son elemento clave para la generación de riqueza en el nuevo orden mundial

La escuela, por tanto, debe aportar los recursos necesarios para que el alumno aprenda a adaptarse a este entorno, los juegos de rol, en este sentido representan una estrategia muy ágil y ventajosa para convertir en conocimiento, cada uno de los datos e información obtenida.

1.5. Viabilidad

Esta investigación será viable porque examina problemas delicados de las relaciones humanas, asimismo explora posibles soluciones a situaciones con alta carga emocional y entrena para situaciones conflictivas o de tensión.

Por otro lado, aumenta la comprensión de otras personas mediante la adopción de papeles que implican asumir actitudes diferentes a las que se desempeñan en la vida real, de esta manera logra la identificación con determinados patrones de conducta, con el fin de que se pueda brindar posibles soluciones a un problema, sin necesidad de correr los riesgos y cometer errores en la vida real.

1.6. Limitaciones

La falta de planificación en la conducción del método puede implicar resultados perjudiciales, la artificialidad de la situación puede impedir el logro de los objetivos, por otro lado, los participantes pueden no tomar en serio el método, Asimismo el herir la sensibilidad de las personas involucradas.

1.7. Hipótesis, variables y Operacionalización de la variables

1.7.1. Hipótesis

1.7.1.1. Hipótesis General

Los juegos de roles de los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022.

1.7.1.2. Hipótesis Específicos

- ✓ Los juegos de roles en los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades dimensión cognitiva psicológica de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022.
- ✓ Los juegos de roles en los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades dimensión afectivo emocional de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022.

- ✓ Los juegos de roles en los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades dimensión comunicativo expresivo de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022.

1.7.2. Variables

Identificación de las variables de estudio

Variable 1: Juegos de roles en los sectores del aula

Definición conceptual

Carrillo-Estrada, M. et al., (2019). Manifiesta que. Es importante destacar el fundamento teórico que nos brinda Lev Semionovich Vygotsky con relación al juego: "este surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales".

La teoría de Vygotsky considera que en el juego, los pensamientos del niño funcionan un escalón más allá de las actividades serias, aquellas que están regidas por formalidades, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo; considera que en el juego se unen las dos líneas de desarrollo por él propuestas: la natural y la sociohistórica.

Variable 2: Desarrollo de las Capacidades

Definición conceptual

Gutiérrez-Moreno, A. (2020). Manifiesta que. Los efectos en la conducta humana son disímiles y significativos. Estos abarcan la adaptación constructiva, el estrés, la ansiedad y hasta las crisis paranoicas derivadas de la infoxicación atribuible a la amplia difusión de la problemática por medios tradicionales o por redes sociales, que incluye

desde fake news hasta la negación personal y/o institucional y, en consecuencia, la adopción de comportamientos de alto riesgo: algunos por no seguir las recomendaciones sanitarias y otros por la ignorancia de las causas de la enfermedad o por las lealtades culturales y sociales (festejos, rituales funerarios, encuentros furtivos...).

1.7.3. Operacionalización de Variables

Tabla 1.Operacionalización de variables

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Escala
JUEGO DE ROLES	Para evaluar la variable y sus dimensiones se utilizará como instrumento la ficha de observación, que será validada y sometido al proceso de confiabilidad.	Fomenta la creatividad Estimula el desarrollo del lenguaje Desarrollo de habilidades sociales	Logro destacado: 20-18 Logro previsto: 17-14 En proceso: 13-11 En inicio: 10-00
DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES	Para medir la variable se aplicará la técnica del cuestionario, bajo la modalidad de test, para lo cual se elaborará como instrumento de recolección de datos un test de análisis literario, cuyo instrumento será válido y confiable.	Cognitiva psicológica Afecto emocional Comunicativo expresivo	Logro destacado: 20-18 Logro previsto: 17-14 En proceso: 13-11 En inicio: 10-00

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Antecedentes internacionales

Mora Márquez, M., y Camacho Torralbo, J. (2019). Manifiesta que. Classcraft, una herramienta educativa en línea que permite gamificar el aula y otorga tintes de juego de rol a la experiencia de aprendizaje, constituye el eje central de la propuesta educativa expuesta en este artículo. Esta herramienta, que actúa como una tela de fondo durante la intervención educativa, ayuda al alumnado a sumergirse en una realidad de aprendizaje alternativa y encarnar diferentes personajes a lo largo de una aventura mientras continúa su ritmo de clase habitual. Esto da como resultado un aprendizaje más significativo desde el entorno lúdico planteado. Esta propuesta, si bien podría aplicarse al conjunto de áreas, se centra en la asignatura de lengua extranjera inglés con el objetivo de paliar el desinterés y la apatía general ante el reto que supone el aprendizaje de la gramática de ese idioma. Además, potencia el trabajo en equipo y fomenta el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en situaciones que requieran la traducción e interpretación de textos.

Carrillo-Estrada, M. (2019). Manifiesta que. La educación ha venido presentando cambios durante su desarrollo, donde los métodos estratégicos utilizados por los docentes en el aula de clases son los elementos fundamentales en el proceso enseñanza mejorando la convivencia. El presente artículo tiene como objetivo fomentar el desarrollo del aprendizaje y mejora de la convivencia de los estudiantes a través del

juego de roles como estrategia pedagógica. Se realizó un estudio de tipo cualitativo bajo el modelo de investigación acción, se utilizó una población conformada por cien (100) estudiantes del Centro Educativo Caño de Aguas. Durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación directa, diarios de campo; logrando identificar la problemática presente en la institución. La investigación permitió reconocer la importancia del juego de roles como herramienta pedagógica para fortalecer la convivencia dentro de las aulas de clase, un proceso en el cual el individuo apropia el conocimiento en sus diferentes dimensiones, enfocándose en la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras.

Pallarozo, C. y Cordero, N. (2021). Manifiesta que, La presente investigación estuvo encaminada a implementar el aula invertida y juego de roles en el Bachillerato Técnico de Producción Agropecuaria de la Unidad Educativa “José Benigno Iglesias” de la Provincia de Cañar, Cantón Biblián, pues el poco interés que han mostrado los estudiantes por estas materias en los últimos años, ha generado que su rendimiento sea bajo y la adquisición de competencias que exige el mundo laboral no se vea fortalecido durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación es de tipo descriptiva no experimental, posee un paradigma epistemológico cuantitativo y de cohorte transversal, con una muestra estratificada de estudiantes, donde se obtuvo como principal resultado que la combinación de estas dos metodologías, incrementa la participación y motivación en los estudiantes, esto se vuelve en un pilar muy importante para el desarrollo

de las diferentes habilidades y destrezas necesarias para la resolución de problemas.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Pimentel Sánchez, E. y Yupanqui Valverde, Y. (2020). Manifiesta que. Este trabajo de investigación tiene como objetivo conocer cómo el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla las habilidades lingüísticas en el curso de Francés Técnico I en los estudiantes del 90 ciclo, en una universidad nacional de Lima, durante el periodo 2019. La muestra está compuesta por 35 estudiantes del 90 ciclo de la Escuela de Turismo. La metodología empleada desarrolla el enfoque cualitativo, el alcance descriptivo y el diseño fenomenológico. Se utilizó como técnica de recolección de datos la observación y el grupo focal, y como instrumentos la rúbrica (una para el juego de roles y otra para la evaluación de las habilidades lingüísticas), la guía de observación (para el juego de roles) y la guía de preguntas (para las habilidades lingüísticas a través del grupo focal). Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes percibieron que el juego de roles facilita el desarrollo de sus habilidades lingüísticas en el idioma francés en niveles medios a superiores. Se concluye que el uso de la estrategia del juego de roles desarrolla las habilidades lingüísticas de los estudiantes en este idioma extranjero.

Ruiz Celi, R. (2019). Manifiesta que. El presente trabajo denominado Juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños 5 años de la I.E N° 203 “Jesús el Carpintero” - Zarumilla – Región Tumbes 2015, el mismo que tiene como finalidad proponer estrategias metodológicas a ser usadas

por los docentes del nivel inicial, para mejorar la comunicación, la creatividad e imaginación, participación y formar una sociedad participativa libre de vergüenza y timidez en los niños de 5 años de la I.E N° 203 “Jesús el Carpintero”, el proyecto tiene como objetivo Explicar cómo la aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 203 “Jesús el Carpintero” – Zarumilla, Región Tumbes 2015, el trabajo se realizó con 23 niños con un instrumento de 20 preguntas, utilizando la estadística descriptiva para demostrar los resultados, para la inferencia estadística se hizo uso de la prueba de wilcoxon, se ha llegado a las siguiente conclusiones: En el pre tes de la variable expresión oral se obtuvo 95% en inicio, y 5 % en proceso, en el pre tes de la variable de comunicación los resultados fueron 57% en inicio, 47% en proceso, en el pos tes de la variable de expresión oral se obtuvo 57% logro previsto, 5% en proceso y 38% en inicio y en la variable de comunicación se obtuvo 71% de logro previsto y 29 % en proceso y en la prueba de inferencia los resultados fueron, en la tabla 13 y 14 se rechaza el pre test donde Z es -4,021 y P valor ,000, aceptando la prueba del post test. Y en la tabla 11 y 12 se rechaza el pre test donde Z es -3,647 y P valor ,000 aceptando la prueba del post test.

2.1.3. Antecedentes locales

Alania Bravo, L. (2020). Manifiesta que. El estudio de investigación tiene como objetivo determinar si la aplicación de juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa

Inicial N° 338 “Pampa Yurac” del distrito de Padre Abad, en el año 2019. La investigación es de tipo cuantitativo, explicativo y diseño de investigación preexperimental, se aplicó a un solo grupo con un pre test antes del tratamiento y un post test después. La población está conformada por 26 estudiantes de 5 años. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento lista de cotejo. Los resultados obtenidos muestran que la aplicación de juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora significativamente la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 338 “Pampa Yurac” del distrito de Padre Abad, en el año 2019.

Tenazoa Taricuarima, T. (2019). Manifiesta que. El objeto de estudio de la investigación fue la aplicación de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 303 “Alexander Von Humboldt” de Padre Abad - Ucayali, 2019. . En la investigación se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. El diseño específico es de un solo grupo pre test y post test, aquí se aplica un pre test antes del tratamiento y post test después, al mismo grupo. La muestra estuvo conformada por 23 niños de 4 años y el muestre fue intencional. El análisis e interpretación de los datos se realizó por medio del análisis estadístico Wilcoxon. En esta investigación se llegó a la conclusión de que la aplicación de juego de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar significativamente la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 4 años de la

Institución Educativa N° ° 303 “Alexander Von Humboldt” de Padre Abad - Ucayali, 2019.

Ruiz Gonzales, J. (2020). Manifiesta que. En la investigación se ha formulado el objetivo que fue demostrar que la aplicación de los juegos didácticos logra desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 304 “Gotitas de Amor” Pucallpa-2018 ; el método de investigación fue analítico-sintético; el diseño de investigación es cuasiexperimental; la muestra de estudio fueron 58 estudiantes, el instrumento de recolección de datos fue la prueba subjetiva; las conclusiones fueron: La expresión oral se logra desarrollar a través de la aplicación de los juegos didácticos logrando obtener un alto porcentaje de 96.4% de niños y niñas, teniendo una influencia directa en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas . En las conclusiones específicas fueron: a) En la dimensión juegos de dramatización se obtuvo un 96.4%, teniendo una influencia directa en la expresión oral en los niños y niñas. b) En la dimensión juegos de roles también se logró obtener un 96.4%, teniendo como resultado que tiene una influencia directa en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años. Teniendo en cuenta que el nivel de significancia fue de 0.05.

2.2. Planteamiento teórico del Problema

2.2.1. Teorías de la variable 1: Juegos de roles en el aula

Álvarez Sepúlveda, H. (2020). Manifiesta que. Como destaca) el contexto universitario es complejo y sistémico, ya que involucra una serie de elementos materiales (infraestructura, biblioteca, recursos financieros, etc.) y humanos (un adecuado cuerpo académico, un conjunto de principios

institucionales, entre otros) que son necesarios para que el estudiante pueda desarrollar sus competencias y desempeñar actividades específicas vinculadas a su futura labor.

En este ámbito, la enseñanza universitaria se presenta como el eje central en el proceso de capacitación y actualización académica del alumnado, cuyo andamiaje es el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del cual se promueven, se dirigen, se conducen o se evalúan aprendizajes significativos y acreditables

Sin embargo, la docencia universitaria, aunque recientemente se está acercando a paradigmas más constructivistas, se sustenta principalmente en enfoques pedagógicos tradicionales, en donde se aprecia, entre otros aspectos, la supremacía de la clase magistral, el dominio de la teoría por sobre la práctica y la prevalencia de evaluaciones centradas mayormente en la repetición y memorización de contenidos

Estos factores, sin duda, condicionan la adecuada formación académica de los y las estudiantes. Adicionalmente, como precisa Gaete hay que considerar que, en muchas ocasiones, el análisis y la evaluación de los contenidos en la universidad se realiza en total desconexión con la estructura cognitiva previa que posee el alumno, por lo que se ignora la posibilidad de desarrollar un aprendizaje significativo ligado a esta. Para sortear este problema, es indispensable que los académicos estén dispuestos a utilizar estrategias innovadoras, o a lo menos diferentes a las convencionales.

Dentro de estas metodologías, el juego de roles es, sin duda, una opción eficaz para promover y evaluar aprendizajes significativos en el

alumnado. Como indica dicha estrategia nació del psicodrama, pero posteriormente fue aplicada a otras áreas educativas con la finalidad de ayudar a los y las estudiantes a comprender diversos aspectos complejos de la literatura y de las ciencias sociales y exactas.

Desde un punto de vista conceptual, y siguiendo se trata de un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol o papel. Cada jugador (estudiante) interpreta a un personaje único y diferente, con personalidad y características distintas, dependiendo del propósito individual, grupal o de los requisitos del profesor al momento de asignar la tarea.

El objetivo del juego de rol es que todos los jugadores persigan un fin común, por lo que deben establecer un trabajo colaborativo para lograrlo.

De esta manera, los roles desempeñados por los miembros del equipo permiten asumir una determinada responsabilidad según el grado de participación en la toma de decisiones relativas a la actividad.

El juego de rol posee una creciente demanda por parte de docentes y estudiantes, especialmente por la posibilidad que ofrece para combinar o complementar nueva información con los conocimientos previamente adquiridos

Su vertiginoso protagonismo se explica también porque es una técnica capaz de promover la participación de todos los alumnos y crear situaciones en que se rompen los convencionalismos sociales, lo que favorece el desarrollo de habilidades interpersonales como la comunicación, el liderazgo, la responsabilidad y el trabajo colaborativo

En el marco de la formación inicial del profesorado de Educación Básica, el juego de roles, a diferencia de las teatralizaciones que se realizan en el aula para despertar la motivación del estudiantado, puede desempeñar también un papel fundamental en el desarrollo de aprendizajes pedagógicos e históricos significativos.

De acuerdo con lo que plantean esta estrategia dentro de la enseñanza y evaluación de la especialidad se concibe como una técnica de indagación, que tiene como principal objetivo que los alumnos y las alumnas investiguen e interpreten a un personaje o situación histórica específica, atendiendo a las características y a la complejidad de los hechos representados.

Por esta razón, el juego de rol es una de las metodologías más eficaces para entender el pasado. Según el pasado es difícil de comprender si el alumno no lo “reproduce” o no se “acerca” todo lo posible a él, puesto que no entenderá en ningún momento un acontecimiento o figura histórica hasta que no forme parte de su contexto. En este sentido, esta estrategia ofrece la posibilidad de “reconstruir” el pasado a partir de una actividad de simulación.

Con el juego de roles no solo se pretende que los y las estudiantes indaguen, observen, interactúen, representen y reflexionen acerca de la Historia, sino que también a través de la empatía logren borrar los prejuicios que surgen hacia los sucesos del pasado, tales como la supuesta imposibilidad de conocerlos de forma “rigurosa” y la escasa utilidad social de “reconstruirlos”.

Por tal motivo, es fundamental que el alumnado, mediante la interpretación de un determinado personaje y de su respectivo contexto, pueda reflexionar sobre su forma de pensar y actuar, y comprender sus posibles motivaciones de vida.

Dentro de esta dinámica, el docente necesariamente debe impulsar un proceso de enseñanza-aprendizaje que involucre conceptos, procedimientos y actitudes.

Esta acción evita convertir el juego de roles en un simple ejercicio memorístico, que entraría en contradicción con esta metodología innovadora, ya que su propósito es promover aprendizajes significativos y potenciar el trabajo colaborativo del estudiantado para completar una tarea. Por ejemplo, el juego de roles como sustento de una actividad enmarcada en la clase de Historia puede requerir que los futuros docentes investiguen sobre un personaje y luego lo representen para entender sus valores y vivencias.

En esta línea, el alumnado puede interpretar a su personaje a través de una entrevista simulada, una personificación, una dramatización u otro formato que estime conveniente.

Por su carácter lúdico, esta estrategia tiene múltiples motivaciones para el profesorado en formación, entre las cuales se destacan: la posibilidad de asumir ideas y posiciones distintas a las propias, el aprendizaje colaborativo, el empoderamiento en la toma de decisiones dentro del juego y el mayor compromiso con la asistencia a clases.

Estas razones, son suficientes para que el cuerpo académico considere la posibilidad de incorporar en el aula este tipo de metodologías.

La aplicación del juego de rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia puede ayudar a complementar y/o disminuir el predominio de las clases magistrales y las evaluaciones tradicionales en el aula, pues es una estrategia capaz de promover la formación del pensamiento histórico en los futuros docentes.

Siguiendo dicho enfoque, diversos autores han defendido una enseñanza y una evaluación focalizada en el pensamiento histórico y no en la simple acumulación de información sobre los grandes acontecimientos el pensamiento histórico puede definirse como el proceso creativo que realizan los historiadores para interpretar fuentes del pasado y generar sus narrativas históricas. Siguiendo dirigir el proceso educativo del alumnado hacia la formación del pensamiento histórico exige un cambio en la enseñanza y la práctica en el aula, que conlleva también una reflexión sobre la naturaleza de la evaluación del estudiantado y las estrategias utilizadas para la misma, ya que implica trascender del proceso evaluativo sumativo al formativo.

De esta manera, la enseñanza y evaluación son dos procesos que se entrelazan e intercambian en el proceso de aprendizaje de los futuros profesores. Al respecto, señalan que tanto en las actividades de aprendizaje como en los procesos de evaluación de la clase de Historia resulta pertinente incorporar y desarrollar aprendizajes que vayan más allá de conocimientos declarativos de primer orden (el qué, dónde, cuándo o quién ha llevado a cabo distintas acciones en un relato cronológico), con el fin de privilegiar procedimientos y aprendizajes de segundo orden del pensamiento histórico.

El reto, por tanto, es conseguir organizar un proceso didáctico-evaluativo de la Historia en el que se considere los fundamentos de la disciplina y los contenidos procedimentales propios del historiador.

Esto, por ejemplo, se puede materializar en el trabajo directo con fuentes y en el posterior análisis de diferentes interpretaciones existentes sobre un determinado proceso histórico.

De este modo, el profesor puede contribuir a dotar al alumnado de una serie de conocimientos, procedimientos y actitudes que le permitan abordar el estudio de la disciplina con autonomía para construir su propia representación del pasado, y así pueda ser capaz de contextualizar o juzgar los hechos históricos, consciente de la distancia que los separa del presente

Esto último contribuye indudablemente a la formación del pensamiento histórico, cuyo metaconcepto debe estar al servicio de la comprensión del mundo actual para que los alumnos y las alumnas puedan forjar una ciudadanía democrática que les permita gestionar de mejor manera el cambio

En esta línea, es necesario e imprescindible que los futuros docentes posean una adecuada formación en la especialidad para evitar la idea de invalidez y de inutilidad del conocimiento histórico (

En relación al juego de rol, cabe destacar que esta estrategia didáctica-evaluativa permite trabajar y articular simultáneamente los cinco conceptos fundamentales del pensamiento histórico; a saber, estos son: fuentes históricas, causas y consecuencias, tiempo histórico, relevancia histórica y empatía histórica

En el siguiente cuadro se presentan los conceptos citados con una breve definición y las competencias cognitivas que movilizan dentro de una actividad de juego de roles.

Dimensión 1: Creatividad

Carrión, A. (2020). Manifiesta que. Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura. Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse.

El espacio educativo para las diversas actividades debe estar dividido en áreas de trabajo o rincones, con materiales para cada una de ellas y claramente etiquetadas, para permitir a los niños jugar independientemente de acuerdo con sus intereses y con el mayor control posible. El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia

La inadecuada utilización de los juegos que son muy necesarios en las edades de 3 a 4 años en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede derivarse de la problemática a nivel nacional, sobre aspectos económicos, sociales, políticos, educativos y culturales; y particularmente, en la

formación de valores en los niños, generándose carencias que entorpecen la calidad de vida de los infantes.

El juego es recreación, ya que toda actividad lúdica va en función de aumentar el conocimiento de la vida y de las relaciones involucradas en él, es el centro de la vida del niño, es la única actividad que tiene a su alcance, como diversión básica, se constituye en una necesidad vital tanto para su desarrollo físico y psicológico como para el proceso de aprendizaje.

El juego ha sido considerado un componente esencial del aprendizaje, ya que sea como causa, como fenómeno que lo facilita como parte del acto creativo.

Todas las teorías modernas del aprendizaje y la enseñanza sin excepción, le asignan a las variables motivacionales internas y a las características atractivas de las tareas una relevancia esencial.

Los niños necesitan estar en constante movimiento desde que nacen, ahí descubren que la fuente de placer es el juego, siendo una actividad muy satisfactoria, y una de las estrategias más importantes para aprender y adquirir autonomía e independencia.

Las niñas y los niños ejecutan juegos ya sea en forma individual o grupalmente, y esto les permite tener la posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, dialogar, interactuar y todo será factible a través de los juegos didácticos que pueden ser simbólicos o socializados.

Sin embargo, si asistimos a cualquier sala de clases de cualquier escuela del mundo, veremos que el juego es una actividad reservada para el recreo, una razón probable para que esto suceda puede ser la falta de

evidencia que muestre lo importante que es considerar el juego en serio. O tal vez, la falta de seriedad que tiene esta actividad, es lo que la hace opuesta a la categoría de “trabajo” que es la que se supone debe socializar en la escuela.

En otras palabras, el juego promueve el desarrollo y aprendizaje de estructuras implícitas. Además, el juego es la actividad, por excelencia que hace posible el aprendizaje del formato del trabajo escolar, al posibilitar el aprendizaje de estructuras de conocimientos más apegados a la realidad que la fantasía del niño expresa que el juego constituye la ocupación principal del niño, pues a través de éste, puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son la psicomotriz cognitiva y la afectiva social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos porque también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

El juego representa para la niña y el niño el ser y hacer.

Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando de éstas sus estados emocionales, carencias y frustraciones.

Es el lenguaje propio de la niña y el niño con quienes se relaciona, con su medio y le facilita la formación en colectivo infantil, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

El juego es conocer el ambiente y relacionarse con la realidad circundante, integrándose paulatinamente a ella.

Es expresar y compartir en acciones y luego verbalizando lo interno.

A través del juego los alumnos se preparan para la vida futura, para alcanzar metas, sentir satisfacción, descargar energías, conseguir alivio a sus frustraciones, y, generar un El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potenciar actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber, esperar, a discutir en vez de pelear.

Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin números de actividades y momentos de juego.

Las capacidades cognitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que la niña y el niño experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

Las capacidades de aprendizaje se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir desenvolverse autónomamente

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños y niñas a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requiera un mayor nivel de atención y focalización. “PIAGET expresa que el juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo.

Es algo espontaneo opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos ignorándolos o resolviéndose” “FREUD dice que

el juego es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar las distintas situaciones penosas de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva. Posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos". "VIGOTSKI afirma que el juego es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura.

Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al limitar y reproducir las acciones de los adultos".

Fundamentos teóricos que sustentan el juego y su importancia cultural a través de las actividades en el proceso de desarrollo del aprendizaje de los niños en educación inicial.

Conceptos de Juego: El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Considerada como una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora.

Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

El juego como elemento primordial necesita de las estrategias para facilitar el aprendizaje, que se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permite el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia, grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir conocimientos e inquietudes.

” Es importante señalar que el juego es uno de los métodos más beneficiosos para la persona, el saber estimular al niño por medio del juego desde que el niño nace, le ayudará a desarrollar de mejor manera su imaginación, la creatividad, el lenguaje y a fomentar valores, entre otros beneficios, aprendiendo el niño o niña a desenvolverse con facilidad ante la sociedad.

El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar, proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional; presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables.

Cabe recalcar que el juego es algo innato de cada persona, es libre y voluntario, ayudando en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, y la integración con otras personas.

Origen del juego.

Manifiesta: La mayoría de los autores sitúan el origen del juego a partir del juego animal que evolucionó en el hombre hacia una estructura superior integrada, por medio de componentes utilitarios y por creencias que se mostraban de forma ritualizada en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo, y que finalmente evoluciona y forma parte de la cultura (juegos tradicionales).

Considero que el juego existe desde tiempos muy remotos, y que poco a poco ha ido evolucionando, aunque algunos juegos conocidos como tradicionales se han ido perdiendo con el pasar de los años; siendo conveniente en estos momentos rescatar algunos de ellos, que son útiles para la formación integral de las y los niños.

Dimensión 2: Desarrollo del lenguaje

Ripalda, V., Macías, J., y Sánchez Mata, M. (2020). Manifiesta que. La práctica de la lectura es muy deficiente en los estudiantes de los diferentes niveles escolares, esto se va evidenciando cuando ellos no pueden ser capaces de comprender, interpretar, analizar, reflexionar y argumentar sobre los textos que son narrados por sus docentes.

En los primeros años de educación escolar, el educador debe aplicar estrategias innovadoras en las bibliotecas de aula o rincones de lectura para que los niños y niñas se motiven en leer los diferentes textos que encuentran en el aula.

En Latinoamérica, la OEI publicó que los países con mayor hábito de lectura son, Argentina con el 55% y Chile el 51%. En el año 2013, el INEC realizó la encuesta sobre el hábito de lectura a 5 ciudades del Ecuador, donde expresaron que el “27% de las personas entrevistadas declaró no tener hábito de leer. De ellas, 56,8% dijo que no le interesaba la lectura. Entre quienes dijeron leer libros, apenas 0.3% dijo hacerlo en una biblioteca”

En las instituciones educativas en los primeros grados de Educación Básica, los docentes tienen un espacio destinado para el rincón de lectura o también llamado biblioteca de aula, donde ellos deben animar a los niños a leer y no lo hacen, pero muchos de ellos no conocen estrategias para animar la lectura en estos rincones por falta de capacitación. El objetivo de la investigación es el de proponer estrategias significativas a los educadores infantiles, que permitan a los niños interesarse por la lectura y a la vez involucrar a sus familiares en este hábito, donde podrán compartir aventuras interesantes que ayudará al niño y niña en el desarrollo del lenguaje.

Para “Enseñar a leer supone desarrollar en el aula diferentes tipos de situaciones donde los niños tienen oportunidades para resolver problemas que les permita avanzar como lectores”, los docentes en los primeros años de escolaridad deben promover situaciones que permita a los niños interactuar con los textos, ayuda a que ellos puedan disfrutar del momento de la lectura donde se desarrolla la imaginación y la creatividad de cada uno de ellos.

En la investigación realizada a docentes de educación infantil de la Zona 5 – Ecuador sobre estrategias que utiliza en los rincones o ambientes de lectura, se ha podido detectar que la mayoría realizan solo la narración de cuentos tradicionales, preguntas y respuestas, los niños no se motivan en la búsqueda de nuevos textos para leer; es necesario que los rincones o ambientes de aprendizaje de lectura sea un lugar interesante, donde tengan la oportunidad de escoger textos por autores, personajes, géneros literarios y así permitirá a los pequeños lectores desarrollar el lenguaje; expresa que se debe hablar sobre lo leído porque se aprende más y habrá mayor oportunidad para que lo hagan todos los niños y niñas. Se debe concienciar a los docentes que en el rincón de lectura

…los niños disfrutan que los adultos les muestren los libros y les ayuden a interpretar las imágenes y el texto, mientras manipulan, describen y dialogan. Los niños desarrollan el lenguaje y aprenden a gozar de la lectura entendiéndola como una actividad interesante y placentera. Los adultos deben crear un vínculo de afecto con los libros

Es necesario preguntarse entonces ¿Por qué el docente tiene que innovar estrategias para la práctica de la lectura? ¿En qué medida las estrategias que se aplica en los rincones de lectura contribuyen en el desarrollo de las habilidades del lenguaje verbal y no verbal en los niños y niñas de educación inicial? ¿Por qué es necesario fomentar en los niños y niñas el hábito por la lectura? ¿Cuáles serían las estrategias que pueden aplicar los docentes para mejorar el desarrollo del lenguaje a través de la práctica de la lectura?

Actualmente en las instituciones educativas de la Zona 5, no están utilizando diversas estrategias para el uso de rincones de lectura, solo se

han quedado en leer cuentos tradicionales y no buscar nuevas estrategias que motiven al estudiante a tener interés por leer.

Según "En las escuelas públicas hay un índice de lectura muy bajo debido a que no existen bibliotecas escolares y hay un déficit de bibliotecas públicas a nivel nacional".

En las instituciones educativas encuestadas, los docentes infantiles aplican solo dos estrategias como es: la lectura de cuentos en pictogramas y narración de textos, pero hace falta una planificación en relación a las actividades que se realizará en este ambiente de aprendizaje; de allí la importancia y necesidad de que los educadores se capaciten sobre estrategias en el uso del rincón de lectura.

Para mejorar el desarrollo del lenguaje, existen diversas estrategias que pueden ser aplicar en los rincones, como son: intercambio de docente en la lectura, itinerarios, proyectos, circulación de bolsa viajeras, préstamos de libros, ejemplar único, entre otros, con el fin de desarrollar en el niño y niña la creatividad, imaginación, interés y amor por la lectura.

La biblioteca de aula o rincón de lectura

La biblioteca de aula o rincones de lectura según "permite al niño ser parte de un grupo de lectores que lo va formando como partícipe de una comunidad en la que existen derechos y también responsabilidades".

Ayuda a los niños y niñas compartir ideas, hacer reflexiones y análisis de lo que han leído, irán construyendo nuevos conocimientos con la orientación de los docentes.

La importancia de aprender a leer utilizando los rincones de lectura favorece al niño y niña en el desarrollo del lenguaje. Al establecer un plan

estratégico para el rincón de lectura, los docentes sabrán qué actividades realizaran en cada parcial y cómo se motivará al niño hacia el hábito lector. Cada período lectivo, los docentes deben reunirse por nivel y seleccionar los saberes que aplicaran sobre la lectura.

Para “la lectura es un arte que más que enseñarse se transmite en un cara a cara. Para que un niño se convierta en lector es importante la familiaridad física precoz con los libros”

La biblioteca del aula “ofrece un contexto apropiado para que los niños escriban por sí mismos, con ayuda del maestro o a través de él”; es un espacio donde a más de acercarse a leer, contribuye en el desarrollo de las habilidades lectoras, la creatividad y el enriquecimiento del lenguaje. La importancia de tener un rincón de lectura o biblioteca de aula ayuda al interés lector de los chicos.

Para (Este espacio permite una interacción más horizontal entre alumnos y docentes y ayuda a desarrollar los proceso de autoestima positiva e identidades individual y colectiva.

Organización del rincón de lectura

Para “implica tareas que garanticen su buen funcionamiento, por ello, hay que realizar actividades preparatorias que permitan poner en marcha este instrumento en la sala y en el jardín, actividades posteriores que logren mantenerla viva y darle sentido”.

Es de gran importancia la organización del rincón de lectura en el cual se puede distribuir los materiales utilizando itinerario de forma periódica; es decir se pueden ubicar los textos en el rincón de lectura por tiempos establecidos.

Por ejemplo, trabajar por parciales, en el primer parcial se puede realizar lecturas de cuentos por personajes o autor, en el segundo parcial realizar proyecto de creación de texto artesanal como elaborar cancioneros, poesías, trabalenguas, enciclopedia de animales domésticos y salvajes entre otros, esto permitirá a los niños y niñas tener la oportunidad de intercambiar ideas con sus compañeros sobre los textos leídos.

Estrategias en el rincón de lectura

El educador infantil debe estar capacitado en estrategias significativas y tener conocimiento de los materiales que va a utilizar en el rincón de lectura para fortalecer la enseñanza aprendizaje de sus alumnos.

Actualmente en las instituciones educativas se utiliza el rincón de lectura solo para ubicar cuentos tradicionales (Caperucita roja, Cenicienta, Los tres cerditos…) y que en un momento dado se entrega a los niños para que vean las imágenes o a su vez su docente le narre el texto.

La lectura es otra cosa, es un proceso activo de construcción de significados a partir de los estímulos textuales por tal motivo el educador debe realizar varias actividades prácticas como: leer portadas, títulos, autores, personajes de cuentos, fábulas, poesías, trabalenguas, canciones entre otros.

Los niños cuando están en la etapa inicial de lectura deben aprender a realizar análisis cualitativo, les permitirá encontrar con mayor facilidad el texto que su docente le pide, es decir la maestra utiliza materiales tomando en cuenta criterios de selección, además empiezan a establecer relaciones lógicas entre una imagen y la escritura, son capaces de interpretar textos escritos, es decir le asignan un significado.

Las estrategias sugeridas para el docente infantil son: intercambio de docentes, fichaje de libros, círculo de lectores, bolsa viajera, registro de préstamo de libros, agendas de lectura, realización de proyectos, realización de libros artesanales, ejemplar único.

Estas estrategias han sido utilizadas en Argentina obteniendo buenos resultados con los niños, es un país que tiene un 55% en el hábito de lectura debido que desde la educación inicial se motiva a los niños a incursionarse en leer.

En el rincón de lectura también se debe establecer normas para su mantenimiento. Hay que establecer normas claras y sencillas para mantener el orden, la limpieza y la responsabilidad con respecto al material y espacios que utilicen.

Los pequeños siempre deben dejar el lugar ordenado y no estropear aquellos materiales que utilicen"

"Si se le enseña a los niños normas de cuidado, los textos tendrán mayor duración, además serán los encargados de difundir los textos a sus familiares para que en el hogar también pongan en práctica la lectura familiar cuando los niños llevan el texto de la escuela al hogar por medio de la realización de un préstamo de texto.

Dimensión 3: Habilidades Sociales

Castro, A. (2021). Manifiesta que. Teóricamente, las habilidades sociales son aquellas conductas que hacen posible la interacción y comunicación de manera adecuada en función al medio social donde se encuentran.

Es así, que algunos de estos comportamientos o conductas son las siguientes: desarrollo de peticiones, poder decir “no”, manifestación de sentimientos, los que pueden ser positivos o negativos.

Además, se tienen las conocidas habilidades sociales y las cognitivas. Las sociales, como lo menciona constituyen: un “. . . conjunto de comportamientos que expresa un sujeto según el contexto personal donde da a conocer sus sentimientos, lo que desea, actitudes, su opinión o derechos personales de una forma adecuada al momento en que se encuentra, respetándose la conducta de los demás . . .”.

El mismo autor indica que esto ayuda al sujeto a convivir con los problemas que se le presenten y también contribuye a prevenir lo que se le presente más adelante.

Las habilidades sociales son comportamientos manifestados de manera verbal y no verbal, que se observan en múltiples situaciones relacionales que presenta un sujeto hacia otro.

A la vez, las habilidades sociales son manifestaciones puntuales, ya que su respuesta depende de un contexto formal de relación y de las razones que en éstas manifiestan.

Se consiguen necesariamente con el aprendizaje, espontáneo o por un aprendizaje específico.

En lo que corresponde a la conducta para que sea eficaz socialmente se debe tener en cuenta aquellos factores que se encuentran en cada momento que está presente la destreza social.

En lo que corresponde a la medición de las habilidades sociales, estas desarrollan considerando un enfoque del conocimiento de la

conducta, permitiendo al sujeto asociarse de manera eficaz con otros individuos que son tomados en cuenta como son las capacidades sociales. Estos comportamientos se manifiestan en la actitud, el deseo, opinión o derechos adecuados a un momento, teniendo respeto por la expresión conductual de demás.

Al revisar los múltiples artículos, en nuestro país son pocos los estudios académicos que investigan sobre instrumentos de evaluación referentes a las habilidades sociales, limitando el crecimiento científico y metodológico que podrían contribuir para solucionar de problemas asociados a la variable investigativa o las que se asocien a ella en nuestra realidad nacional, donde los investigadores indican que el desenvolvimiento de habilidades sociales favorece la salud psicológica de la persona.

No se tiene mucha producción académica que impliquen la creación de instrumentos sobre habilidades sociales en el niño y el adolescente, como un mecanismo de evaluación y poder desarrollar estrategias de prevención contra la violencia infantil y juvenil; además de que sirvan para alcanzar el grado de carencia escolar o académico en habilidades sociales.

Cuando aparece la conducta agresiva en el individuo se debe a la presencia disfuncional en las habilidades sociales, lo que está presente actualmente para convertir la agresividad como un castigo cultural contemporáneo.

Lo mencionado anteriormente lo manifiesta Roca (2014), señalando que la problemática conductual se presenta en individuos frente a la falta de la formación de sus habilidades sociales cuando se ha sido niño.

Teniéndose en cuenta que en el desenvolvimiento de estas conductas se presentan los aspectos que conforman la comunicación verbal y la que no se manifiesta verbalmente.

Otra problemática, se debe a la carencia de la formación de habilidades sociales en menores de edad, que repercutirán más adelante en su vida académica y en el desenvolvimiento profesional, requiriéndose poder implementar talleres o programas de formación profesional en maestros a fin de desarrollar sus habilidades sociales que led permitan formar valores éticos y morales mediante técnicas y procedimientos que refuercen los comportamientos al relacionarse con otros.

En nuestra realidad como país, se sabe que el aumento de la violencia y criminalidad peruana, se hace necesario la evaluación del desarrollo social del niño y el adolescente a fin de modificar los comportamientos agresivos por comportamientos asertivos, formando a una generación futura de jóvenes sin comportamientos antisociales.

En lo que corresponde a su justificación, el presente estudio centra su atención en describir las habilidades sociales de los estudiantes de educación básica regular, apoyándose para tal propósito en estudio de revisión bibliográfica, el mismo, que es de gran importancia, debido que a través de su naturaleza pedagógica contribuirá a brindar alcances a maestros y estudiantes, a partir de un diagnóstico real sobre los escolares descritos en las diferentes investigaciones evaluadas, lo que permite reconocer las diferentes competencias socializadoras en estos escolares. Además, esta investigación aporta un valor teórico y una utilidad metodológica que como consecuencia contribuirá a estudios posteriores a

mejorar un problema, construir una teoría o generar inquietudes de investigación.

Desde el punto de vista didáctico, el presente estudio brinda un aporte significativo, pues a través de sus conclusiones y recomendaciones, le estará facilitando al personal docente de las diferentes instituciones las herramientas pedagógicas necesarias para redimensionar la praxis educativa y, de esa forma fortalecer los procesos formativos y la manera en que son promovidas las habilidades sociales en todas las áreas de estudio, iniciando desde el nivel inicial hasta los últimos años de Educación Básica regular.

El estudio representa un aporte formativo teórico por cuanto, pretende servir de apoyo a quienes se dedican a la investigación y en general para aquellos que tienen en sus manos la responsabilidad de guiar, orientar a los estudiantes desde los primeros años de su vida. Tomando en cuenta que el contexto se convierte en un escenario determinado por una serie de estímulos favorables y desfavorables que los llevan a construir aprendizajes y habilidades para actuar con fundamentos basados en teorías.

En lo que corresponde al objetivo, esta investigación se centra en el desarrollo de los estudios que evalúan la variable: medición de las habilidades sociales, donde se tiene en cuenta el material de trabajo elaborado en tiempo no mayor de 8 años, sea nacional como internacional, observándose que en nuestro país no se toma la debida importancia en lo que corresponde a las habilidades sociales, para evaluar los múltiples

instrumentos aplicados en la evaluación de los niveles de habilidad social en las múltiples realidades donde fueron aplicados.

2.2.2. Teorías de la variable 2: Desarrollo de capacidades

Constante, M. et al., (2020). Manifiesta que. La estimulación es una de las actividades implementadas en los niños para desarrollar su intelecto, lo cual permite desarrollar el funcionamiento del cuerpo. Inclusive, los niños con mayor capacidad intelectual, necesitan de una estimulación temprana para desarrollar su capacidad de forma eficiente, ya que, mediante la misma, se activan estímulos que los transporta a vivir actividades divertidas.

Expresa que la estimulación temprana, logra impulsar el desarrollo psicomotor de los niños y, permite la evolución cognitiva, mediante actividades que van directas al aprendizaje futuro.

De acuerdo a lo anterior, es en este período donde el niño desarrolla ideas y aspectos conductuales, con la intención de fortalecer un mejor funcionamiento cognitivo.

Estas ideas conductuales, hace que estimule y despierta los organismos y se convierten más activos y más receptores, en cuanto a las actividades motrices, emocionales y sociales del niño.

La estimulación temprana es un compromiso tanto de los padres, como de los docentes a cargo, de esta manera, se pueden aprovechar todas las bondades del mismo, así como, la capacidad de adaptación y la facilidad para el aprendizaje.

Al momento de estimular a los niños se detectan tres necesidades: Necesidades reales a partir del diagnóstico del niño realizado por un

experto, el entorno familiar en general y los planes de los miembros de la comunidad; todos con la intención de cumplir objetivos con los niños.

En este sentido son importantes las áreas de estimulación que sean desarrolladas para que los niños logren adaptarse a la nueva etapa escolar, con la formación de un perfil de salida de acuerdo a los parámetros del currículo de educación inicial En los momentos actuales se le confiere especial importancia a la estimulación temprana en los niños en las primeras etapas de sus vidas.

Es por ello que si no se da el cuidado y la atención necesaria tendrían un pobre desarrollo de la inteligencia psicomotriz y se verían afectados de manera irreversible en cada una de sus áreas

La estimulación temprana pretende prevenir posibles problemas que puedan presentarse en las primeras edades que en principio no presentan anomalías de ningún tipo pero que, en especial, por el ambiente en que se van a desarrollar, pueden llegar a padecer algún tipo de necesidad.

En este sentido, manifiesta que la estimulación temprana es referida a toda actividad dirigida a niños de 0 a 6 años que comiencen a fortalecer y desarrollar de manera oportuna su potencial psicomotriz, en otras palabras, aunque los responsables del niño ignoren que realizan alguna estimulación, al mismo tiempo, desarrollan y fortalecen el estímulo.

Para la estimulación es alentar el talento innato que tienen los niños para aprender con facilidad, teniendo en cuenta los períodos sensitivos y cognitivos, por lo tanto, la palabra correcta que debería emplearse en el proceso de estimulación temprana sería motivación, debido a que mediante estímulos los niños aprenden, adquieren seguridad y confianza. Las

técnicas de estimulación temprana permiten desarrollar ciertos sectores claves del niño como la edad, complejidad personal y características generales de comportamiento, que de acuerdo se centran en actividades grupales en áreas de desarrollo, organizados según la edad.

Por lo tanto, la estimulación temprana se puede radicar en diversas acciones que ayudan a su desarrollo cognitivo, cuya incidencia repercute a lo largo de su vida.

La visión, la audición y el tacto, son importantes porque permiten medir el progreso del niño en cuanto al desarrollo integral del proceso. Las planificaciones de estimulación no deben tomarse de forma arbitraria, ya que los programas tienen establecido, un campo previamente desarrollado, y adaptados a los ejercicios y actividades que realizara el niño para su desarrollo intelectual.

Por todo esto, la importancia de estimular las áreas generales del aprendizaje, permite alcanzar el desarrollo intelectual y balanceado del niño.

La importancia de la estimulación temprana es una labor de preparación, fundamentada en tácticas para el desarrollo evolutivo de los niños y, a su vez, que tengan un contacto afectivo con lo que se encuentra en el medio.

Expresa que esta fundamentación representa la oportunidad para interactuar con los padres, para lo cual se requiere aplicar métodos afectivos que estimulan el desarrollo al máximo de su potencial motriz.

Esta estimulación se puede realizar mediante actividades de fortalecimiento de los músculos, la capacidad de reacción y razonamiento,

así como la comunicación por medio de palabras y sonidos. La estimulación temprana fundamenta el desarrollo de los niños, debido a que fortalece el cuerpo y consiente el desarrollo de las emociones.

Los mejores métodos de estimular a los infantes son aquellos que se desarrollan a través de los juegos de recreación, utilizando juguetes especiales para cada edad; por ejemplo, los sonidos y movimientos de maraquitas incentivan al sentido de la vista y el oído.

La neuroeducación está fundamentada hacia un modelo educativo que estimule al desarrollo y destrezas de niños de temprana edad.

En este sentido su asociación con los neuromitos, refiere a la relación del cerebro y su accionar directo con la educación. Inclusive, destaca que la neurociencia no es adecuada para proponer nuevas formas de instrucción ni para evaluar la eficacia de la misma.

Desde el punto de vista de la psicología, aportan desarrollos que permiten la evolución de la neuroeducación como ciencia de la cual emergen teorías para la estimulación temprana en el desarrollo de habilidades y destrezas del lenguaje.

Los docentes deben conocer los procesos descritos con anterioridad para tomar parte activa hacia la función de la neuroeducación y lograr cumplir con los objetivos de aprendizajes para lograr mejores usos de los espacios áulicos de las instituciones educacionales.

La posibilidad de flexibilidad y adaptación de la neuroeducación, permite acoger diversas áreas del saber y del conocimiento y convertirla en una actividad multidisciplinaria que busca las mejores técnicas de aprendizaje en dichos espacios.

La clave de la neuroeducación radica en la conexión entre los hemisferios cerebrales, que se juntan mediante las actividades generadoras de aprendizaje, para estimular el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de educación inicial. Avendaño (2015)

Habilidades y destrezas del lenguaje

El lenguaje es un fenómeno cultural y social que permite la comunicación con los demás en el entorno y la sociedad mediante la utilización de signos y símbolos que caracterizan el habla en edades tempranas.

Para Roca “El lenguaje durante la etapa inicial se constituye en el instrumento principal en la comunicación, socialización, el desarrollo cognitivo, la interacción con el ambiente y la comprensión del mundo”.

Es así que en el desarrollo infantil la estimulación del lenguaje activa las habilidades del habla; desde el punto de vista didáctico, implica que el niño aprende a resolver tareas difíciles, tales como: Superar los actos impulsivos y, planificar la solución de un problema antes de pasar a la acción, teniendo un control sobre su propio comportamiento.

Dimensión 1: Cognitiva Psicológica

Ramírez, N. y Méndez, J. (2018). Manifiesta que. Los problemas psicológicos en la infancia se han incrementado, como resultado de los cambios y transformaciones en los entornos familiar, escolar y social.

Se han clasificado en problemas de banda ancha, de banda estrecha y de tipo mixto. Los de banda ancha representan tres tipos de síndromes, las conductas internalizadas, las externalizadas, y los mixtos.

La tercera dimensión de tipo mixto agrupa los problemas de pensamiento, los sociales y los de atención que no se encuentra asociados claramente con ninguna de las dimensiones anteriores la prevalencia de los problemas psicológicos infantiles oscilan entre el 14% y el 22%.

Las problemáticas infantiles que más prevalecen son los problemas de niños y adolescentes presentan problemas psicológicos, el 6.5% cualquier desorden de ansiedad, el 2.6% de depresión y el 5.7% cualquier comportamiento disruptivo.

En Colombia, la prevalencia anual de depresión mayor es 1%, 2% para trastornos de ansiedad, 4% del trastorno negativista desafiante, y 2% del trastorno de conducta.

Un estudio realizado en Bogotá (Colombia) con una muestra de 904 niños de 8 a 12 años de niveles socioeconómicos bajos, encontró que el 30.5% presentaban comportamientos internalizados y el 23.6% externalizados en rango clínico .

Los datos anteriores evidencian la magnitud de esta problemática en el ámbito internacional y en Bogotá, por lo que ameritan estudiarse.

Entre los factores asociados a dicha problemática se pueden citar las pautas educativas desajustadas y la exposición a modelos inadecuados las atribuciones, creencias y expectativas irreales de los padres con respecto al hijo y a sí mismos los ambientes adversos, el mínimo monitoreo y el estrés parental.

Algunos centrados en el niño o el adolescente de forma individual, con la pretensión de modificar aspectos particulares de su comportamiento. Otros en la familia, para cambiar global o parcialmente su funcionamiento.

Los programas de entrenamiento a padres pretenden fortalecer la labor de la crianza, ya que afirman que la conducta del niño es consecuencia de prácticas parentales inconsistentes y no contingentes.

El niño aprende que la conducta perturbadora es eficaz para manipular a los adultos con el fin que cedan a sus deseos.

Los programas de intervención desde esta perspectiva abarcan los contextos familiar, escolar y del propio niño, aunque la intervención se dirige a los padres o cuidadores.

El objetivo es modificar pautas de interacción inadecuadas, brindar información y entrenar sobre los principios de aprendizaje social

Desde la perspectiva cognitiva, la intervención psicológica se dirige más a los niños y su contenido se ajusta al manejo de empatía, solución de problemas, regulación emocional, auto instrucción, habilidades sociales, modificación de creencias, expectativas y atribuciones con respecto a sí mismos y a los comportamientos problema.

Los programas basados en una perspectiva cognitivo-conductual entrenan a los adultos y al niño en el desarrollo y mejora de las habilidades de autorregulación cognitivas y emocionales.

En Colombia, en los contextos educativos se han desarrollado programas que pretenden abordar las problemáticas infantiles; sin embargo están más orientados a los comportamientos externalizados y se centran en el niño sin vincular a los otros actores responsables de su formación integral.

A pesar de existir perspectivas de intervención, aún falta validar muchas de estas aproximaciones terapéuticas. Por esto, la presente

investigación evaluó la eficacia de un programa de intervención psicológica basado en componentes cognitivos y comportamentales, dirigido a padres, niños y profesores, para el manejo de comportamientos internalizados y externalizados.

Dimensión 2: Afectivo Emocional

Granados, M. y Sánchez, D. (2020). Manifiesta que. El término de inteligencia emocional (IE) por los psicólogos la definió como la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y acudir a estos conocimientos a la hora de dirigir los pensamientos y acciones.

Según la inteligencia emocional incluye la habilidad para percibir con precisión, valorar y expresar emoción, la habilidad de acceder o generar sentimientos cuando facilitan pensamientos; la habilidad de comprender la emoción y el conocimiento emocional; y la habilidad para regular las emociones para promover crecimiento emocional e intelectual.

Estos autores indican además que “una parte de la inteligencia social incluye la capacidad de controlar nuestras emociones y las de los demás, discriminar entre ellas y usar dicha información para guiar nuestro pensamiento y nuestros comportamientos”

La empatía, la simpatía, la amabilidad, la independencia, el respeto, la persistencia, el autocontrol, la capacidad de adaptación, la expresión y comprensión de los sentimientos, y la capacidad de resolver situaciones problemáticas de manera interpersonal son algunas de las cualidades relacionadas con la IE, que parecieran tener importancia para el éxito.

Este concepto ha sido reformulado con el correr de los años a través de sucesivos aportes

El concepto de IE presentado por Mayer y Salovey fue olvidado por el término de algunos años, hasta que la IE en un término vanguardista y de moda al publicar su libro Inteligencia Emocional que sería luego traducido a numerosos idiomas.

De este modo en los años noventa la IE empezó a aparecer como un tema de interés general para la sociedad, y comenzaron a aparecer artículos al respecto en diversas revistas de divulgación y más tarde en revistas científicas, además de libros sobre el tema.

Parafraseando a Goleman, la clave del éxito social, laboral y académico radica en las habilidades que permiten a la persona emocionalmente inteligente, ser feliz en la vida.

Según este autor la IE consiste en: “conocer las propias emociones, manejar las emociones, motivarse a sí mismo, reconocer las emociones de los demás y establecer relaciones”.

Si bien el modelo de inteligencia emocional es uno de los modelos que se proponen para abordar la inteligencia humana como un fenómeno complejo, no es el único que persigue este propósito. Otro modelo que ha tenido grandes repercusiones y 7 que es frecuentemente considerado útil para estudiar e intervenir en situaciones educativas, es el modelo de inteligencias múltiples

Este autor menciona siete tipos de inteligencia:

-Inteligencia lingüística: utiliza ambos hemisferios cerebrales y se caracteriza por otorgar a la persona una enorme capacidad de abstracción. Disponen de ella los escritores, poetas y redactores entre otros.

-Inteligencia lógico-matemática: Por mucho tiempo considerada como única inteligencia, se corresponde con el hemisferio izquierdo del cerebro. La desarrollan más los científicos.

-Inteligencia espacial: Mayormente desarrollada por los arquitectos, cirujanos, ingenieros, decoradores, marineros, etc.

Poseen mayor habilidad para formar un modelo mental en tres dimensiones. -Inteligencia corporal y kinestésica:

Es la inteligencia que predomina en deportistas, bailarines, artesanos, cirujanos, etc.

Se puede captar por el marcado control de los movimientos que las personas realizan con su propio cuerpo. -Inteligencia musical: Destacada y desarrollada en músicos, compositores, cantautores, bailarines. -Inteligencia intrapersonal:

Esta inteligencia describe la capacidad de interpretar los propios estados de ánimo, emociones y pensamientos. Permite conocernos a nosotros mismos.

-Inteligencia interpersonal: Desarrollada ampliamente en políticos, vendedores, profesores, etc. Nos permite comprender al resto de las personas y entablar buenas relaciones.

Contexto en que aparece la inteligencia emocional en el Centro de Estudios Infantiles de la Universidad de Yale, con el fin de proponer una fuerte difusión de la SEL (educación social y emocional).

Desde entonces el libro de Goleman fue un best seller que popularizó a su autor cuyos autores adherían a una postura elitista y sostenían que: muy precarios, mal pagos, y casarse con parejas con la

misma condición y alcance la inteligencia se distribuye de la siguiente manera: pocos son muy inteligentes, muchos están en un punto medio, y unos pocos tienen poca inteligencia.

Agregaban además que existe una relación entre bajos niveles de inteligencia y pobreza o desempleo; mientras que altos niveles de inteligencia se relacionan con empleos bien pagados, estatus y éxito. Atendiendo a lo antes mencionado se puede inferir que las personas inteligentes tienden a pertenecer a las clases más pudientes, son capaces de lograr títulos de prestigio, obtener muy buenos empleos, buena paga, contraer matrimonio con parejas de su nivel socioeconómico y así aumentar sus posibilidades de ser felices.

Las personas poco inteligentes, por lo contrario, tienden a pertenecer a clases bajas, a alcanzar títulos profesionales de bajo nivel, en el mejor de los casos, como así también a abandonar los estudios antes de finalizarlos, conseguir empleos de recursos. En tal sentido les resulta muy difícil alcanzar la felicidad.

La existencia de cinco habilidades básicas que constituyen la inteligencia emocional, en base a las cuales Maurin propone los objetivos de la educación emocional, clasificándolos en dos grandes áreas, las competencias intra e interpersonales. Entre las competencias intrapersonales distingue tres ejes:

1. El autoconocimiento, incluye en que el estudiante sea capaz de desarrollar autoconciencia, respetarse a sí mismo y respetar a los demás, reconocer sus pensamientos y emociones a través de indicadores, monitorear sus propias emociones, detectar y evaluar sus pensamientos y

sus diálogos internos, identificar sus deseos y preferencias, ser consciente de que sus emociones son señales que evidencian su situación interna, conocer los recursos con los que cuenta para afrontar demandas externas e internas, considerar las limitaciones y errores personales como oportunidades para aprender y adquirir un amplio

1. El autoconocimiento, incluye en que el estudiante sea capaz de desarrollar autoconciencia, respetarse a sí mismo y respetar a los demás, reconocer sus pensamientos y emociones a través de indicadores, monitorear sus propias emociones, detectar y evaluar sus pensamientos y sus diálogos internos, identificar sus deseos y preferencias, ser consciente de que sus emociones son señales que evidencian su situación interna, conocer los recursos con los que cuenta para afrontar demandas externas e internas, considerar las limitaciones y errores personales como oportunidades para aprender y adquirir un amplio vocabulario emocional con el cual sea capaz de identificar y designar sus propios estados de ánimo y el de los otros.

2. La autorregulación, entendida como las capacidades de regular eficazmente las propias emociones, expresarlas de manera adecuada, conocer las diferentes alternativas para resolver los problemas, aprender a tolerar las frustraciones y a demorar la satisfacción del deseo, aprender a realizar un diálogo interno sano, usar el autoconocimiento para tomar iniciativas autónomas y decisiones asertivas, con la finalidad de diferenciar pensamientos, emociones y acciones, detectar otras maneras de expresar una emoción, valorarse y valorar las diferencias.

3. La automotivación, cuyos objetivos son: ser capaz de canalizar los deseos y preferencias, manteniendo el estímulo vital con el fin de lograr metas valiosas, conocer el sentido de las propias acciones y de las posibilidades que ofrece la vida, desarrollar un pensamiento alternativo mediante el cual sea posible resignificar sentimientos y emociones para desarrollar la resiliencia.

Dimensión 3: Comunicativo expresivo

Lara Bolívar, J. et al., (2018). Manifiesta que La expresión corporal, analizada desde la teoría de la autora se define como "la disciplina cuyo objeto es la conducta motriz con finalidad expresiva, comunicativa y estética en la que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento como instrumentos básicos".

En ese sentido, una educación basada en la expresión corporal en población infantil generará que el niño logre comunicar emociones, subjetividades, sentimientos y sensaciones por medio del movimiento, al igual que sabrá reconocer e interiorizar la conciencia de su cuerpo y el de los demás.

Profundizando esta definición de expresión corporal, la autora manifiesta que se trata de una actividad corporal que analiza el cuerpo como un conjunto, donde encontramos diferentes aspectos como psicomotor, cognitivo y afectivo, y su principal característica hace referencia a "la ausencia de modelos cerrados de respuesta y por el uso de métodos no directivos sino favorecedores de la creatividad e imaginación".

Para tener una mayor claridad acerca de los fines de la expresión corporal dentro de la población infantil, encontramos 2 tipos de objetivos:

- Objetivo relacionado con uno mismo: se centra en el conocimiento de nuestro cuerpo, por medio de la aceptación, sensación, expresión, descubrimiento y creación con el cuerpo.
- Objetivo relacionado con los demás: hace referencia al nivel educativo, a aprender a comunicar con el cuerpo y a relacionarse con los demás.

En ese orden de ideas, es preciso mencionar tres momentos en que se imparte la expresión corporal:

El primero aparece cuando el niño aprende la función simbólica, y se refiere a aquellas actividades donde el estudiante aprenda la percepción y control de su propio cuerpo, así como juegos en los cuales el alumno pueda representar personas y situaciones.

En el segundo momento, la persona logrará representar no solo situaciones, sino sensaciones, sentimientos y emociones.

Por último, Cáceres Guillen plantea la representación de acciones y personajes, en una historia de mayor complejidad.

Finalmente, en esta teoría existen dos componentes de la expresión corporal, los cuales son el gesto y el movimiento que, “además de ser capacidades funcionales son medios de expresión y comunicación”

El gesto es un movimiento corporal que expresa diferentes estados de ánimo, se divide en: automáticos o reflejos (gritos, sonrisas, movimientos reflejos), emocionales (expresan miedo, envidia, alegría, etc.) y proyectivos o de intervención (ruegos, preguntas, aclaraciones, asombros, consuelo, etc.), y el movimiento es la exteriorización por medio del cuerpo de tales estados de ánimo.

En cuanto a la metodología propuesta por la autora para el eficaz

desarrollo de la expresión corporal, se encuentran tres momentos:

En el primer momento, los juegos y actividades están enfocadas a la percepción y control del cuerpo, para lo cual se realizan juegos como representar personas y/o situaciones de una manera creativa, en donde el estudiante tenga libertad de proponer la situación o la persona que desea representar.

En el segundo momento se parte del conocimiento y dominio del cuerpo para gesticular sensaciones, sentimientos y emociones a partir de la representación de distintos personajes.

En ese orden de ideas, la metodología propuesta por Cáceres Guillen responde pertinentemente a la impronta y demanda del presente proyecto de investigación, ya que en el juego dramático los estudiantes tienen dos papeles: autor y actor, y al ser una propuesta innovadora trabajada en equipo, atrae la atención de los niños, lo que permite potencializar las habilidades comunicativas de hablar y escuchar.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÒN

3.1. Método de investigación

Es un enfoque cuantitativo correlacional descriptivo según, manifiesta Hernández, Fernández y Baptista, 2014[1].

El tipo básica según Hernández, Fernández y Baptista 2010[2].

3.2. Diseño de Investigación

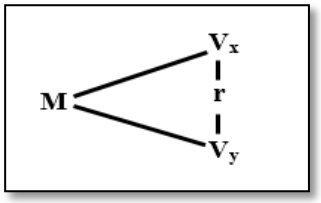
El diseño es no experimental, porque no se van a alterar las variables respectivo respectivamente, como manifiesta Hernández, Fernández y Baptista 2010.

Es Descriptivo correlacional, Hernández, Fernández, y Baptista, 2014.

El método fue hipotético deductivo, ya que se probaron las hipótesis generales y específicos respectivo y se obtuvo conclusiones claramente definidas por los investigadores en la zona de estudio. Hernández et al, 2006.

Descriptivo correlacional tiene como esquema el siguiente:

Figura 1. Esquema del estudio.



Donde:

M. = Muestra

V1. = Juegos de roles

V2. = Desarrollo de capacidades

r. = Relación

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Carrasco, D. (2006), la población es un “Conjunto de todos los elementos que forman parte del espacio territorial al que pertenece el problema de investigación y poseen características mucho más concretas que el universo”.

La población estará conformada por 116 estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa “La Perla”, distribuidos en cuatro aulas de la siguiente manera:

Tabla 2.Distribución de la población

Sección	Nro. de estudiantes
Conejitos	28
Caballitos	32
Pececitos	35
Total	95

Fuente: Nóminas de matrícula de la Institución Educativa.

Muestra

Según (Carrasco Díaz, 2006), la muestra será una muestra probabilística aleatoria simple, donde en este tipo de muestra “Todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos para ser parte de la muestra”.

La muestra estará conformada por dos aulas de quinto grado, la sección A como grupo de control debido a que posee un mayor rendimiento

académico y, la sección C como grupo experimental, debido a que se ha evidenciado que el rendimiento académico es inferior[4].

En este sentido, el tipo de muestreo corresponde al no probabilístico intencional, debido a que los grupos participantes se han elegido de modo que beneficien un adecuado desarrollo de la investigación.

Tabla 3.Distribución de la muestra

Sección	Nro. de estudiantes
Pececitos	35
Total	35

Fuente: Nóminas de matrícula de la Institución Educativa.

3.4. Técnica e Instrumentos de Investigación

Técnicas de recolección de datos

La técnica que uso este estudio fue la ENCUESTA, lo que permitió recoger los resultados de las variables X y Y respectivamente

El instrumento para la variable Literatura amazónica peruana será el módulo de aprendizaje mientras que para el variable análisis literario será el test. Arias (2020) lo define como un instrumento que permite medir o evaluar las características de un individuo en cuanto a una determinada variable, estos pueden ser medidos de forma cualitativa o con valores numéricos.

3.5. Procedimiento de Recolección de Datos

Se diseñará y elaborará el instrumento, asimismo, una vez elaborado, se someterá a validación a través del juicio de expertos (dos de especialidad carrera de educación inicial) y confiabilidad.

Asimismo, se entregó la prueba a cada estudiante y se explicó en qué consistía cada uno de las preguntas. Inmediatamente se empezó a desarrollar, en el transcurso del examen se les observo a los estudiantes, que no hablaran con sus compañeros y que no contaran con dispositivos móviles dentro de sus carpetas.

Al finalizar la prueba piloto, cada integrante del proyecto de tesis recogió de manera ordenada las pruebas de los estudiantes, siendo un total de quince estudiantes que desarrollaron dicha prueba, todo se hizo respetando las medidas de bioseguridad…

Fue satisfactorio la recolección de datos, estamos muy agradecidas con las autoridades de la mencionada institución educativa inicial Nº688 Distrito de Yarinacocha por apoyarnos en todo momento en la recolección de datos respectivo

3.6. Tratamiento de datos

Los datos se organizarán en una base de datos para luego poder realizar la tabulación de los mismos y presentarlos en tablas de distribución de frecuencias con sus figuras de barras cada de ellos con sus interpretaciones.

Tabla 4.Valores del Rho Spearman

Rho	Significado literal
-1	Correlación negativa grande y perfecta.
Entre -0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta.
Entre -0.7 a -0.89	Correlación negativa alta.
Entre -0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada.
Entre -0.2 a -0.39	Correlación negativa baja.
Entre -0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja.
0	Correlación negativa nula.
Entre 0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja.
Entre 0.2 a 0.39	Correlación positiva baja.
Entre 0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada.
Entre 0.7 a 0.89	Correlación positiva alta.
Entre 0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta.
1	Correlación positiva grande y perfecta.

Fuente: Elaboración de los Instrumentos utilizados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

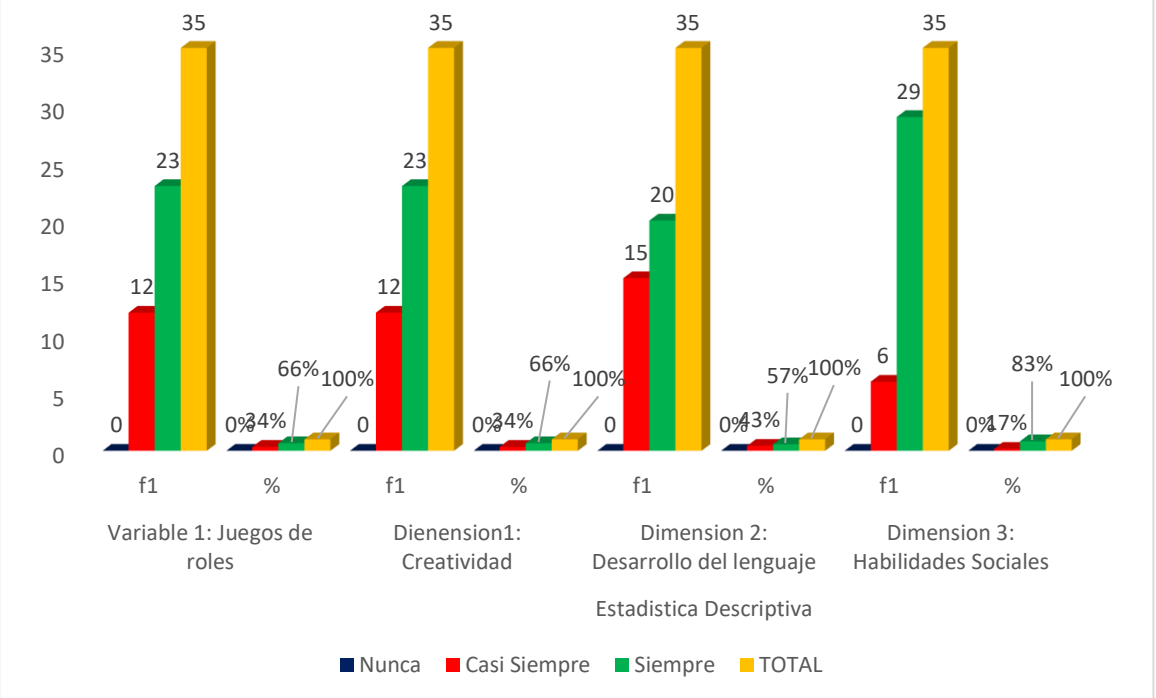
4.1. Resultados

Tabla 5. Resultados de la variable 1: Juegos de Roles y sus dimensiones

Niveles	Estadística Descriptiva							
	Variable 1: Juegos de roles		Dienension1: Creatividad		Dimensión 2: Desarrollo del lenguaje		Dimensión 3: Habilidades Sociales	
	f1	%	f1	%	f1	%	f1	%
Nunca	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Casi Siempre	12	34%	12	34%	15	43%	6	17%
Siempre	23	66%	23	66%	20	57%	29	83%
TOTAL	35	100%	35	100%	35	100%	35	100%

Fuente: Elaboración Propia del instrumento utilizado

Figura 1.Resultados de la variable 1: Juegos de Roles y sus dimensiones



Fuente: Elaboración Propia del instrumento utilizado

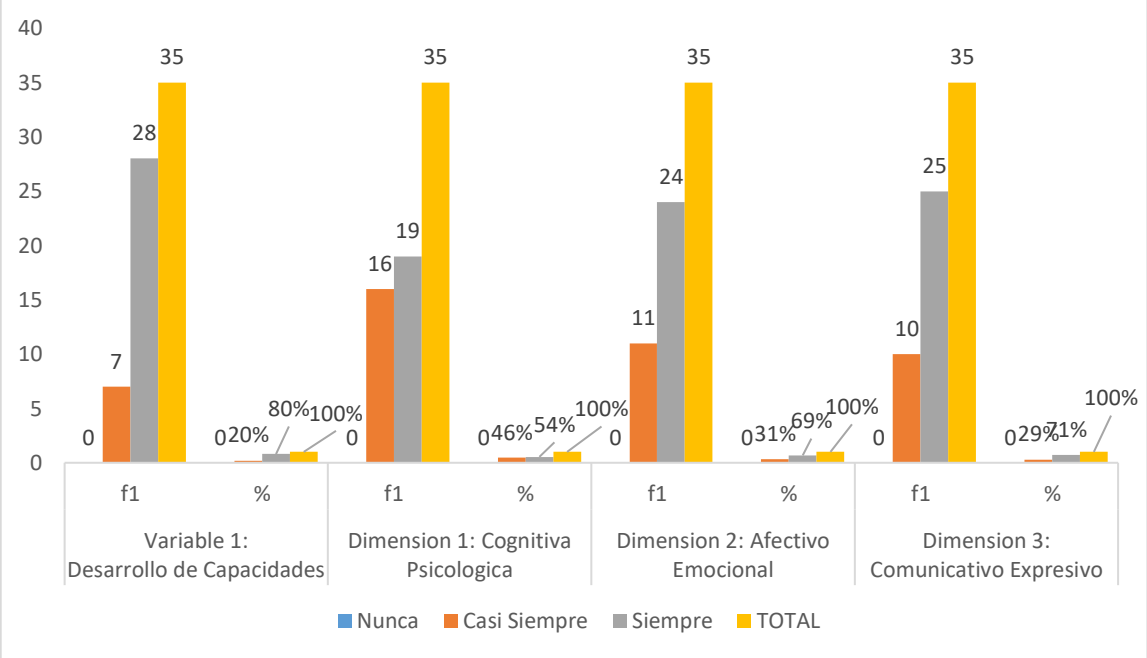
Descripción: De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta del instrumento *variable 1: Juego de Roles* en donde el 34.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , el 66.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo; en cuanto a la *Dimensión 1: Creatividad* en donde que el 34.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , y un 66.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión 2: Desarrollo del Lenguaje* , en donde que el 43.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 57.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la *Dimensión 3: Habilidades Sociales* en donde que el 17.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo un 83.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre las Variables de estudio V1, V2, respectivo

Tabla 6.Resultados de la Variable: Desarrollo de Capacidades y sus Dimensiones

	Variable 1: Desarrollo de Capacidades		Dimensión 1: Cognitiva Psicológica		Dimensión 2: Afectivo Emocional		Dimensión 3: Comunicativo Expresivo	
	f1	%	f1	%	f1	%	f1	%
Nunca	0	0	0	0	0	0	0	0
Casi Siempre	7	20%	16	46%	11	31%	10	29%
Siempre	28	80%	19	54%	24	69%	25	71%
TOTAL	35	100%	35	100%	35	100%	35	100%

Fuente: Elaboración Propia del instrumento aplicado

Figura 2.Resultados de la Variable: Desarrollo de Capacidades y sus Dimensiones



Fuente: Elaboración Propia del instrumento aplicado

Descripción: De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta de la *variable 2: Desarrollo de capacidades* , en donde el 20.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 80.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, en cuanto a la *Dimensión 1: Cognitiva Psicológica,* donde que el 46.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 54.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, respecto a la *Dimensión 2:* Afectivo Emocional en donde que el 31.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 69.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la *Dimensión 3: Comunicativo Expresivo* en donde que el 29,0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 71.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre la variable dependiente con sus respectivas variables de estudio.

Prueba de normalidad

Tabla 7.Prueba de normalidad - Kolmogórov-Smirnov.

Prueba de normalidad	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig. (P-valor)
Dimensión 1 : Cognitiva Psicologica	,788	35	,000
Dimensión 2 : Afectivo Emocional	,779	35	,000
Dimensión 3 : Comunicativo Expresivo	,689	35	,000
Variable 1: Juegos de Roles	,769	35	,000
Variable 2 : Desarrollo de Capacidades	,779	35	,000

Fuente: De los Instrumento Aplicado base de datos

Descripción: La tabla 5, muestra la prueba de normalidad denominada Kolmogórov-Smirnov, debido a que el tamaño de la muestra de estudio fue de 24, y luego de realizar el procesamiento en el SPSS.26, el p-valor es mayor a 0.000 en todas variables y dimensiones respectivas. En consecuencia, los datos recolectados en la sede de estudio se distribuyen de manera asimétrica y nos recomienda emplear la prueba de correlación de Spearman para las pruebas de hipótesis respectivas de las variables de estudio**.**

Resultados mediante la estadística inferencial

Tabla 8.Prueba de hipótesis general – Juegos de Roles vs Desarrollo de Capacidades

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2 : Desarrollo de Capacidades
Variable 1: Juego de Roles	Rho	,769
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	35

Fuente: De los Instrumento Aplicado

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.26 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.769 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir Los juegos de roles de los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022.

Tabla 9 .Prueba de hipótesis especifica 1: Cognitiva Psicologica – Desarrollo de Capacidades

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2 : Desarrollo de Capacidades
Dimensión 1: Cognitiva Psicologica	**Rho**	,788
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	35

Fuente: De los Instrumento Aplicado de la muestra tomada

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.26 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Especifica 1 : Cognitiva Psicologica* se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.788 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir Los juegos de roles en los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades *dimensión cognitiva psicológica* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022

Tabla 10.Prueba de hipótesis especifica 2: Afectivo Emocional – Desarrollo de Capacidades

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2 : Desarrollo de Capacidades
Dimensión 2 : Afectivo Emocional	**Rho**	,779
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	35

Fuente: De los Instrumento Aplicado de la muestra tomada

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.22 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Especifica 2 : Afectivo Emocional*, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.779 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Los juegos de roles en los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades *dimensión afectivo emocional* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022.

Tabla 11.Prueba de hipótesis especifica 3: Comunicativo Expresivo – Desarrollo de Capacidades

Prueba de correlación de Spearman		Variable 2: Desarrollo de Capacidades
Dimensión 3 : Comunicativo Expresivo	**Rho**	689
	Sig. (bilateral) o p-valor	,000
	Tamaño de la muestra	35

Fuente: Elaboración de acuerdo del Instrumento Aplicado de la muestra tomada.

Descripción: Luego de haber procesado en el software SPSS.26 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Especifica 3: Comunicativo Expresivo*, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.689 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Los juegos de roles en los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades *dimensión Comunicativo Expresivo* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022.

4.2. Discusión de resultados

De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta del instrumento *variable 1: Juego de Roles* en donde el 34.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , el 66.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo; en cuanto a la *Dimensión 1: Creatividad* en donde que el 34.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , y un 66.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo en cuanto a la *Dimensión 2: Desarrollo del Lenguaje* , en donde que el 43.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 57.0% de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la *Dimensión 3: Habilidades Sociales* en donde que el 17.0% de los encuestados mostraron estar CASI SIEMPRE de acuerdo un 83.0%

de los encuestados mostraron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre las Variables de estudio V1, V2, respectivo

De acuerdo a la tabla y la figura , muestran los resultados de la encuesta de la *variable 2: Desarrollo de capacidades* , en donde el 20.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 80.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, en cuanto a la *Dimensión 1: Cognitiva Psicológica,* donde que el 46.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 54.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, respecto a la *Dimensión 2:* Afectivo Emocional en donde que el 31.0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo , un 69.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, finalmente en cuanto a la *Dimensión 3: Comunicativo Expresivo* en donde que el 29,0% de los encuestados precisaron estar CASI SIEMPRE de acuerdo, un 71.0% de los encuestados precisaron estar SIEMPRE de acuerdo, concluyendo que existe correlación significativa entre la variable dependiente con sus respectivas variables de estudio.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Se llegó a la siguiente conclusión sobre el trabajo de investigación:

- Luego de haber procesado en el software SPSS.26 los datos recabados para contrastar la hipótesis general de este estudio, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.769 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir Los juegos de roles de los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022

- Luego de haber procesado en el software SPSS.26 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Especifica 1 : Cognitiva Psicologica* se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.788 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir Los juegos de roles en los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades *dimensión cognitiva psicológica* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022
- Luego de haber procesado en el software SPSS.22 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Especifica 2 : Afectivo Emocional*, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.779 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Los juegos de roles en los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades *dimensión afectivo emocional* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022

- Luego de haber procesado en el software SPSS.26 los datos recabados para contrastar la *Hipótesis Especifica 3: Comunicativo Expresivo*, se tuvo una rho de correlación de Spearman positiva alta de 0.689 y un p-valor de 0.000 estableciéndonos el rechazo de la misma, es decir que, Los juegos de roles en los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades *dimensión Comunicativo Expresivo* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022

5.2. Recomendaciones

Se recomienda lo siguiente

- A las autoridades de la Institución Educativa donde se desarrolló la investigación tomar como referencia los resultados para la aplicación en otros grados y secciones
- A las Autoridades educativas de la UGEL de Coronel Portillo se les recomienda tener también en cuenta todos los trabajos que den un diagnostico a solucionar los problemas del bajo rendimiento de los niños en sus respectivas instituciones.
- Finalmente, a las investigadoras seguir aplicando su trabajo en cualquier lugar donde se ve afectado el rendimiento académico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alania Bravo, L. W.(2020). *Juego de roles para desarrollar la expresión oral en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Curimana, provincia de Padre Abad–Ucayali, 2020.*

Álvarez Sepúlveda, H. (2020). *Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles. Estudios pedagógicos (Valdivia), 46(2), 97-121*

Carrillo-Estrada, M., Rodríguez-Barrio, M., Gutiérrez-Meriño, O., Pertuz-Guette, C., Guette-Granados, R., Polo-Palacin, A., ... & Osorio, A. (2019). *Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. Cultura Educación y Sociedad, 9(3).*

Carrión, A. L. A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación, 5(2), 132-149.*

Castro, A. R. R. (2021). *Habilidades sociales: Instrumentos de evaluación. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(4), 337-357.*

Constante, M. B. P., Tramallino, C. P., & Gaibor, V. F. P. (2020*). La estimulación temprana en el desarrollo de habilidades y destrezas del lenguaje en niños de educación inicial. Didasc@ lia: didáctica y educación, 11(2), 86-95.*

Carrasco Díaz, S. (29 de Marzo de 2006). *Metodología de la investigación científica Pautas metodológicas para diseñar y elaborar un proyecto de investigación.*

Coronel, R. E. C., & Cordero, N. M. C. (2021). *Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, 6(4), 260-276.*

Gutierrez-Moreno, A. (2020). *Educación en tiempos de crisis sanitaria: Pandemia y educación. Praxis, 16(1), 7-10.*

Granados, M. G., & Sánchez, D. V. (2020). *La educación emocional en la escuela primaria (Doctoral dissertation, Universidad Católica de Córdoba*).

Hernández Gracia, T. J., Duana Avila, D., & Polo Jiménez, S. D. (2021). *Clima organizacional y liderazgo en un instituto de salud pública mexicano. Revista cubana de salud pública, 47(2).*

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2006). *Análisis de los datos cuantitativos. Metodología de la investigación, 407-499.*

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la. Ciudad de México: Mc Graw Hill, 12, 20.*

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Diseño de investigación. México: ediciones Mc. Graw hi.*

Lara Bolívar, J. D., & Castellanos Pinilla, F. C. (2018). *Construcción de una escuela inclusiva por medio del desarrollo de habilidades comunicativas.*

Mora Márquez, M., & Camacho Torralbo, J. (2019). Classcraft: *El inglés y juego de roles en el aula de educación primaria.*

Pallarozo, C. G. Q., & Cordero, N. M. C. (2021). *Aula invertida y juego de roles: Implementación en el bachillerato técnico agropecuario. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 6(3), 106-127.*

Pimentel Sánchez, E. L., & Yupanqui Valverde, Y. N. (2020). *El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en los estudiantes del 9° ciclo del curso de francés técnico I en una universidad nacional de lima, 2019-I.*

Ripalda, V., Macías, J., & Sánchez Mata, M. (2020*). Rincón de lectura, estrategia en el desarrollo del lenguaje. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 4(14), 127-138.*

Ramírez, N. H., & Méndez, J. H. M. (2018). *Intervención psicológica para comportamientos externalizados e internalizados en niños de 8 a 12 años. Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes, 5(2), 37-42.*

Ruiz Celi, R. D. (2019). *Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 203 "Jesús el Carpintero"–Zarumilla, region Tumbes 2015.*

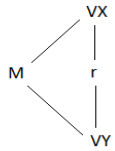
Ruiz Gonzales, J. T. (2020). *Juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 304 "Gotitas de Amor", Pucallpa 2018.*

Tenazoa Taricuarima, T. (2019). *Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de Comunicación en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 "Alexander Von Humboldt" de Padre Abad-Ucayali, 2019.*

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia de la investigación.

TITULO: JUEGOS DE ROLES EN LOS SECTOTRES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI Nº688 DISRITO DE YARINACOCHA-2022

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Marco teórico	Metodología
¿En qué medida los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022?	Demostrar que los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022	Los juegos de roles de los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022	**Variable dependiente** Juegos de Roles **Dimensiones:** - Creatividad - Desarrollo del lenguaje - Habilidades sociales - **Variable independiente** Desarrollo de Capacidades **Dimensiones:** - Cognitiva Psicologica - Afectiva Emocional - Comunicativo Expresivo	**Tipo de investigación** - Descriptivo **Nivel de investigación** - Correlacional **Diseño de investigación** **Esquema**  Donde: **M** = Muestra. **Vx** = **variable:** Juegos de roles **Vy.** **variable:** Desarrollo de capacidades **r =** Relación **Población** 95 Niños de 5 años de la IEINº688 Distrito de Yarinacocha **Muestra** 35 Niños de 5 años de la IEINº688 Distrito de Yarinacocha
Problemas específicos	**Objetivos específicos**	**Hipótesis específicas**		
¿En qué medida los juegos de roles en los sectores influyen en el desarrollo de las capacidades *dimensión cognitiva psicológica* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022? ¿En qué medida los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades *dimensión afectivo emocional* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022? ¿En qué medida los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades *dimensión comunicativo expresivo* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022?	Identificar que los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades *dimensión cognitiva psicológica* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022 Conocer que los juegos de roles en los sectores influyen en el desarrollo de las capacidades *dimensión afectivo emocional* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022 Demostrar que los juegos de roles en los sectores influye en el desarrollo de las capacidades *dimensión comunicativo expresivo* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022	Los juegos de roles en los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades *dimensión cognitiva psicológica* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022 Los juegos de roles en los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades *dimensión afectivo emocional* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022 Los juegos de roles en los sectores influye significativamente en el desarrollo de las capacidades *dimensión comunicativo expresivo* de los niños de 5 años de la IEI. Nº688 Distrito de Yarinacocha-2022		