

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
SANTA ROSA**

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**JUEGO DE ROLES Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN  
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Línea de Investigación:**

Didáctica en instituciones educativas

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en Educación

FABIANA MAMANI HUARAYA

NORMA CHATATA OROSCO

**Asesor:**

Dr. Isaac Enrique Castro Cuba Barineza

**CUSCO-PERÚ**

**2024**

# FABIANA MAMANI

## TRABAJO FABIANA MAMANI.docx

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

### Detalles del documento

Identificador de la entrega  
trnoid::27259:409487401

51 Páginas

Fecha de entrega  
25 nov 2024, 6:42 p.m. GMT-5

13,777 Palabras

Fecha de descarga  
25 nov 2024, 7:03 p.m. GMT-5

77,401 Caracteres

Nombre de archivo  
TRABAJO FABIANA MAMANI.docx

Tamaño de archivo  
482.0 KB




## 14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 11%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## PRESENTACIÓN

Señora Mg, Ruth Núñez Medina: directora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa.

Nos dirigimos a usted para poner a conocimiento suyo nuestro Trabajo de Investigación titulado “Juego de roles y las habilidades sociales”, que tiene como propósito mejorar la comunicación, fomentar la empatía, practicar comportamientos y actitudes adecuadas en situaciones sociales, desarrollar la autoestima y la confianza de los estudiantes de una manera participativa a través de actividades dinámicas como es en este caso el juego de roles, obteniendo así un desarrollo integral del niño.

Atte.

.

Norma Chatata Orosco.

Fabiana Mamani Huaraya

## ÍNDICE GENERAL

PRESENTACIÓN.....	4
CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	8
1.1. Descripción del problema .....	8
1.2. Formulación del problema.....	13
1.2.1. Problema general .....	13
1.2.2. Problemas específicos.....	13
1.3. Objetivos de la Investigación.....	13
1.3.1. Objetivo general .....	13
1.3.2. Objetivos específicos .....	13
1.4. Justificación e importancia del estudio.....	13
1.5. Delimitación de la investigación.....	17
1.5.1. Delimitación espacial.....	17
1.5.2. Delimitación temporal .....	17
1.5.3. Delimitación social .....	17
1.6. Limitaciones de la investigación.....	17
CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL .....	18
2.1. Antecedentes de la investigación .....	18
2.1.1 Antecedentes Internacionales .....	18
2.1.2. Antecedente Nacional .....	20
2.1.3. Antecedente local .....	22

2.2. Bases teórico-científicas .....	24
2.3. Definición de términos .....	35
CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO .....	37
3.1. Hipótesis de la investigación.....	37
3.1.1. Hipótesis general .....	37
3.1.2. Hipótesis específicas.....	37
3.2. Variables de la investigación .....	37
3.2.1. Variable independiente .....	37
3.2.2. Variable dependiente .....	37
3.2.3. Operacionalización de las variables.....	38
3.3. Método de investigación.....	41
3.3.1. Enfoque de investigación .....	41
3.3.2. Tipo de investigación.....	41
3.3.3. Alcances o nivel de investigación.....	41
3.3.4. Diseño de investigación .....	42
3.4. Población y muestra del estudio.....	42
3.4.1. Población.....	42
3.4.2. Muestra .....	42
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	43
3.5.1. Técnica de recolección de datos .....	43
3.5.2. Instrumento de recolección de datos .....	43
3.6. Técnica de procesamiento de datos .....	43

3.7. Aspectos éticos.....	43
CAPITULO IV – RESPECTO A LAS VARIABLES .....	45
Referencias .....	46
ANEXOS.....	50
Matriz de consistencia.....	51
Cronograma .....	52

## CAPITULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción del problema

En la actualidad, el juego de roles se define como una actividad lúdica en la que los niños reproducen comportamientos observados en adultos, abarcando una variedad de contextos, desde el ámbito profesional hasta situaciones cotidianas, convivencia y aventuras. Asimismo, los participantes tienen la posibilidad de emular no solo roles adultos, sino también personajes ficticios como animales, plantas u otras criaturas imaginarias. En este sentido, el juego de roles adquiere una significativa importancia, ya que contribuye al desarrollo integral de los niños al fomentar la adquisición de diversas habilidades y destrezas que resultarán valiosas en su vida adulta.

En el marco educativo, el juego de roles habilita al estudiante para asumir roles adultos que representan aspiraciones futuras, permitiéndole expresar sus emociones y vivencias de manera lúdica. Este proceso de representación posibilita una interacción más enriquecedora y placentera dentro de la sociedad, al tiempo que promueve el desarrollo de habilidades sociales esenciales para la adaptación y la participación efectiva en distintos contextos sociales.

Contrariamente, las habilidades sociales se configuran como estructuras cognitivas que posibilitan el establecimiento de relaciones con individuos tanto afines como diversos dentro de los diversos entornos sociales que experimentamos a lo largo de nuestra existencia. Estas habilidades se manifiestan a través de la capacidad para forjar vínculos afectivos, compartir de manera recíproca sentimientos, opiniones y emociones intensas, así como para llevar a cabo comunicaciones frecuentes y efectivas. En esencia, constituyen patrones de pensamiento fundamentales que facilitan la interacción humana y contribuyen al tejido de conexiones sociales significativas (Carnicero et al., 2023).

Al respecto Monjas (2010) señala que las habilidades sociales son “Un conjunto de cogniciones, emociones y conductas que permiten relacionarse y convivir con otras personas de forma satisfactoria y eficaz”

En la década de los 70, en Europa Occidental, se gestó una perspectiva más

favorable hacia el valor intrínseco del juego espontáneo y dramático, reconociéndolos como elementos fundamentales para el desarrollo social e intelectual de los niños. Sin embargo, en ese periodo, la importancia del juego en el ámbito educativo no era plenamente apreciada, ya que los niños eran mayormente percibidos como individuos necesitados de formación y orientación religiosa. En este contexto, surgieron destacados autores y educadores como Rousseau, Pestalozzi, Froebel y Montessori, quienes destacaron la relevancia de la participación activa del docente en las actividades grupales.

Un análisis a nivel internacional revela que, en nuestra sociedad, diversos estudios evidencian la falta de habilidades en sus miembros para enfrentar las demandas de la escuela, el trabajo y la familia. La problemática se agrava al constatar la dificultad de integración satisfactoria en estos grupos. El manejo adecuado del desarrollo de habilidades sociales se presenta como un desafío crucial para la educación, ya que los contenidos curriculares deben ajustarse de manera efectiva a la dinámica cambiante de la sociedad, un proceso que demanda un esfuerzo sostenido y cuidadoso (Carnicero, et al., 2023).

La (ONU) para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNESCO (2020) destaca la importancia de orientar el aprendizaje en el siglo presente hacia la colaboración, la comunicación y el desarrollo de competencias diversas, incluyendo aquellas de índole personal y social. Este enfoque refleja el reconocimiento de que las habilidades más allá de las puramente académicas son esenciales para preparar a los individuos ante los desafíos de una sociedad en constante evolución. La promoción de habilidades personales y sociales se convierte así en un pilar fundamental para fomentar una educación integral y adaptada a las demandas contemporáneas.

El desarrollo de habilidades sociales en los niños es fundamental, ya que actúa como un vehículo esencial para su crecimiento y adaptación en la sociedad. La mera observación cotidiana revela la diversidad de las personas, una realidad que se magnifica en el caso de los niños, quienes tienen necesidades particulares que deben abordarse con amor y educación. Esta atención temprana es esencial para prevenir problemas futuros. Es así que a nivel nacional el Ministerio de Educación (MINEDU, 2007) subraya la importancia de brindar a niños y adolescentes una formación que les

capacite para desarrollar habilidades sociales, aspecto crucial para asegurar un comportamiento exitoso. Estas habilidades no solo influyen en su proceso de integración grupal, sino también en su desenvolvimiento en la sociedad y la consecución de metas personales. En otras palabras, el desarrollo de habilidades sociales garantiza el pleno disfrute de sus capacidades y calidad de vida, lo que se traduce en un concepto integral de dignidad.

La organización de las Naciones Unidas (2021) ha revelado que el desarrollo de habilidades sociales no solo actúa como un mecanismo para alejar a los estudiantes de situaciones negativas, sino que también les proporciona las bases para un crecimiento integral y armonioso. Estas habilidades no se limitan simplemente a la inserción en un grupo, sino que se convierten en herramientas fundamentales para la identificación con el colectivo y el pleno desenvolvimiento de otras destrezas. La temática de las habilidades sociales aborda no solo la interacción, sino también la toma de conciencia y el conocimiento de las capacidades, libertades y responsabilidades que un estudiante tiene en relación con el grupo al que se integra.

Por otro lado, con el Manual de Orientaciones para el Desarrollo del MINEDU (2022) el desarrollo de habilidades sociales emerge como una solución para abordar los problemas psicoemocionales y sociales que las personas pueden enfrentar a corto o largo plazo. Estas habilidades contribuyen significativamente a que los estudiantes alcancen de manera óptima sus metas, mantengan interacciones saludables y vivan en paz tanto en el entorno escolar como en el hogar y la sociedad. Además, les permite reconocer la importancia de la diversidad y la inclusión social y cultural como medios para alcanzar la igualdad, la justicia, la equidad y la paz social.

En el ámbito educativo, la importancia de la educación se destaca como un agente clave en la construcción de la sociedad. Diariamente, al interior de las instituciones educativas, se observa el papel crucial de la educación en el proceso de adaptación a los hábitos de interacción social, los cuales son fundamentales en diversos entornos. Se subraya también la necesidad de proporcionar a los niños una variedad de estímulos e interacciones para desarrollar habilidades que trasciendan los límites del aula, reconociendo este proceso como continuo y en constante evolución.

A nivel regional, la ausencia de estudios específicos destaca la necesidad de

explorar el papel crucial de la formación en habilidades sociales como un elemento fundamental para el desarrollo y la integración en el grupo humano al que pertenecemos. Las costumbres y tradiciones arraigadas en la idiosincrasia regional subrayan la importancia de inculcar, desde una edad temprana, habilidades que permitan a los niños concebirse a sí mismos, comprenderse y entender a los demás. Esta formación se vuelve esencial para fomentar la cohesión grupal y la consecución de metas compartidas.

En el contexto cusqueño, se identifican problemáticas relacionadas con dificultades de inserción en el grupo. Los estudiantes muestran una preferencia por realizar trabajos de manera individual, una tendencia respaldada por la demanda de sus padres, quienes quizás enfrentan desafíos para integrarse o lidiar con otros individuos. A nivel societal, se observa una incapacidad para controlar las emociones, lo que a menudo resulta en respuestas no asertivas ante estímulos específicos. Este escenario se manifiesta de manera recurrente en conflictos y discusiones tanto en entornos domésticos como en el ámbito público, como señala el Ministerio de Salud (MINSA, 2005). En este contexto, se destaca la necesidad urgente de abordar la formación en habilidades sociales como una herramienta integral para afrontar estas problemáticas y promover la convivencia pacífica en la región.

La I.E. 50088 Cristo Rey Rondocan ubicada en una zona rural, enfrenta desafíos específicos en relación con las habilidades sociales de sus estudiantes. La idiosincrasia de las comunidades rurales y sus particularidades socioeconómicas y culturales puede influir en la dinámica social de los estudiantes, afectando su capacidad para relacionarse de manera efectiva en un entorno educativo.

La persistencia del problema descrito podría acarrear dificultades significativas para los niños en su capacidad futura para relacionarse y comunicarse efectivamente con otras personas. Es plausible que requieran apoyo adicional para mejorar sus habilidades sociales, dada la posibilidad de que experimenten baja autoestima, excesiva timidez y la aparición de problemas de ansiedad u otras dificultades emocionales. La naturaleza rural de la zona puede generar situaciones donde los estudiantes enfrentan dificultades para integrarse socialmente, ya sea debido a la distancia entre comunidades, la heterogeneidad de contextos culturales, o

la falta de oportunidades para interactuar fuera del entorno escolar. La diversidad cultural en la zona rural puede dar lugar a barreras en la comunicación y comprensión entre los estudiantes. Diferentes tradiciones, dialectos o costumbres pueden dificultar la formación de vínculos sólidos entre los niños, impactando negativamente en sus habilidades sociales, la limitada disponibilidad de actividades sociales y recreativas fuera del ámbito escolar podría restringir las oportunidades de los estudiantes para desarrollar habilidades sociales. La falta de acceso a entornos diversos podría afectar su capacidad para enfrentar situaciones sociales de manera adecuada.

Por otro lado, la falta de enfoque en el desarrollo de habilidades sociales en el plan educativo podría contribuir a la persistencia de problemas de integración y comunicación. La ausencia de estrategias específicas para abordar estas habilidades podría dejar a los estudiantes desprovistos de herramientas cruciales para su vida personal y académica.

En este contexto, la implementación del "Juego de Roles" se presenta como una estrategia valiosa para abordar estas problemáticas, ofreciendo a los estudiantes oportunidades prácticas y contextualizadas para desarrollar habilidades sociales que les permitan no solo integrarse de manera exitosa en su entorno escolar, sino también enfrentar con éxito los desafíos sociales inherentes a su vida en la comunidad rural de Rondocan en el año 2024.

Ante este escenario, se propone el juego de roles como una estrategia integral para el desarrollo de habilidades sociales. Esta técnica se define como un método en el cual se asignan roles de representación, instando a las personas a ejecutar acciones específicas o asumir roles en diversas situaciones. En esencia, el juego de roles induce a los individuos a plantearse contextos variados y a desarrollar comportamientos acordes con dichos escenarios.

La aplicación del juego de roles se presenta como una estrategia efectiva, ya que, de manera lúdica, los alumnos interiorizan las lecciones del día a través de situaciones prácticas y relevantes para ellos. Esto no solo refuerza el valor del respeto, sino que también fomenta la colaboración al buscar soluciones conjuntas. Además, al enfrentar situaciones diferentes, los estudiantes pueden participar de manera experta, anticipando las posibles consecuencias de sus acciones, lo que contribuye

significativamente al desarrollo de sus habilidades sociales.

## **1.2. Formulación del problema**

### ***1.2.1. Problema general***

¿Cómo la aplicación de juego de roles mejora el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?

### ***1.2.2. Problemas específicos***

1° ¿Cómo la aplicación de juego de roles mejora el desarrollo de las habilidades sociales iniciales en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?

2° ¿Cómo la aplicación de juego de roles mejora las habilidades sociales superiores en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?

3° ¿Cómo la aplicación de juego de roles mejora el desarrollo las habilidades sociales emocionales en los estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?

## **1.3. Objetivos de la Investigación**

### ***1.3.1. Objetivo general***

Evaluar si la aplicación de juegos de roles mejora el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024.

### ***1.3.2. Objetivos específicos***

1° Determinar cómo la aplicación de juego de roles mejora las habilidades sociales iniciales en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024.

2° Determinar cómo la aplicación de juego de roles mejora las habilidades sociales superiores en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024.

3° Determinar cómo la aplicación de juego de roles mejora las habilidades sociales emocionales en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024.

## **1.4. Justificación e importancia del estudio**

La presente investigación se encuentra plenamente justificada en el actual contexto educativo, donde se busca formar a estudiantes que no solo sean competentes en el ámbito cognitivo, sino también posean habilidades sociales fundamentales para su desenvolvimiento en la sociedad contemporánea. La creciente demanda de individuos capaces de tomar decisiones, trabajar en equipo, gestionar conflictos, controlar emociones y adaptarse a cambios evidencia la necesidad urgente de priorizar el desarrollo de habilidades sociales en la educación infantil.

En la actualidad, existe una marcada inclinación hacia el desarrollo académico, lo que ha llevado a que docentes, padres de familia y otros actores educativos centren sus esfuerzos principalmente en el aspecto cognitivo de los niños, relegando en ocasiones la importancia de las habilidades sociales. Esta investigación surge como una respuesta a esta carencia, buscando integrar nuevas destrezas que permitan a los niños desplegar plenamente sus habilidades sociales, en particular, fomentando valores como la solidaridad, la empatía y el asertividad.

La relevancia de este trabajo radica en la necesidad de preparar a los niños para una vida que cada vez más demanda no solo conocimientos académicos, sino también competencias sociales para lograr una integración armoniosa en la sociedad. La presión de los criterios exigentes en la sociedad actual ha llevado a imponer metas basadas en una formación académica integral a lo largo de toda la vida.

La justificación práctica de este estudio se encuentra en el valor intrínseco del juego de roles como una herramienta pedagógica efectiva para enseñar y desarrollar habilidades sociales en los niños. Esta metodología se distingue por permitir que cada participante asuma un personaje en situaciones específicas, proporcionando una plataforma única para el aprendizaje práctico y experiencial de valores y habilidades sociales esenciales para la ciudadanía y la vida cotidiana.

#### **a) Conveniencia**

La aplicación de ejercicios de simulación se revela como un método altamente efectivo para enriquecer el proceso de aprendizaje en cualquier nivel educativo. Estos ejercicios no solo contribuyen al avance académico, sino que también nutren el desarrollo integral y formal de las personas inmersas en diversos procesos educativos. La esencia de los ejercicios de simulación reside en sumergir a los estudiantes en situaciones problemáticas que podrían

surgir en el futuro, desafiándolos a reflexionar de manera empática y proactiva sobre posibles soluciones. La eficacia de estos ejercicios se manifiesta en diferentes aspectos:

En primer lugar, se promueve el desarrollo de habilidades prácticas al implicar a los estudiantes en situaciones simuladas, permitiéndoles practicar y perfeccionar destrezas específicas aplicables en contextos reales.

Asimismo, la inmersión en situaciones simuladas proporciona una comprensión más profunda de los escenarios problemáticos. Los estudiantes no solo adquieren conocimientos superficiales, sino que también experimentan y reflexionan sobre la complejidad de las circunstancias, contribuyendo así a un aprendizaje más significativo.

Estos ejercicios también preparan a los estudiantes para desafíos futuros al enfrentarlos a situaciones simuladas que podrían encontrar en la realidad. Esta anticipación fomenta la reflexión sobre estrategias y respuestas, fortaleciendo la resiliencia y la capacidad de adaptación.

Además, al involucrar a los estudiantes en roles y perspectivas diversas, los ejercicios de simulación promueven la empatía, permitiéndoles comprender las experiencias y desafíos de otros, y contribuyendo al desarrollo de habilidades sociales esenciales.

Finalmente, la simulación estimula la proactividad al requerir que los estudiantes tomen decisiones y generen respuestas ante situaciones simuladas. Esta participación activa fortalece la capacidad de tomar la iniciativa y resolver problemas de manera autónoma.

En resumen, los ejercicios de simulación representan una herramienta pedagógica valiosa que trasciende la mera transmisión de conocimientos, nutriendo el aprendizaje mediante experiencias prácticas y el desarrollo de habilidades fundamentales para la vida y el éxito futuro.

## **b) Relevancia social**

La investigación emprendida se erige como relevante por diversas razones. En primer lugar, busca analizar en profundidad los juegos de roles, planteándose como un valioso antecedente para futuros estudios. Esta perspectiva de investigación inicial sienta las bases para comprender la dinámica de los juegos de roles, proporcionando conocimientos esenciales que pueden contribuir al avance de la comprensión en este campo.

Además, la pertinencia de este estudio se destaca por su objetivo central: mejorar las habilidades sociales en estudiantes. En el contexto actual de las instituciones educativas, la

gestión efectiva de estas dos variables, habilidades sociales y juegos de roles, se presenta como una carencia evidente. La falta de atención a estas áreas específicas resalta la necesidad urgente de promover habilidades sociales y el uso de juegos de roles como herramientas esenciales para el desarrollo pleno de los estudiantes, permitiéndoles integrarse de manera armoniosa en la sociedad.

En este sentido, la investigación se posiciona como un aporte valioso para abordar lagunas identificadas en el manejo de habilidades sociales en el ámbito educativo. La promoción de estas habilidades, respaldada por la implementación de juegos de roles, representa una estrategia fundamental para potenciar el crecimiento integral de los estudiantes y facilitar su integración efectiva en la sociedad.

En resumen, la relevancia de esta investigación radica en su doble propósito: servir como antecedente para futuros estudios sobre juegos de roles y, simultáneamente, abogar por la mejora de las habilidades sociales en estudiantes, abordando así una necesidad evidente en el entorno educativo actual.

#### **c) Implicancias prácticas**

En esencia, este estudio se erige como una herramienta crítica para comprender a fondo la interacción entre los juegos de roles y las habilidades sociales en el contexto específico de la institución mencionada. A través de la identificación de debilidades, se aspira a proporcionar insights significativos que orienten la toma de decisiones y la implementación de mejoras concretas, contribuyendo así al fortalecimiento del proceso educativo y al desarrollo integral de los estudiantes en términos de habilidades sociales.

#### **d) Valor teórico**

La justificación de la presente investigación se fundamenta en la aplicación rigurosa de bases teóricas, abordando cada variable con un enfoque meticuloso en las dimensiones que las componen. Este enfoque teórico se traduce en un análisis profundo que no solo delimita, sino que también contextualiza cada variable de investigación. La importancia de este abordaje reside en la contribución a una comprensión integral y fundamentada de los juegos de roles y las habilidades sociales.

#### **e) Utilidad Metodológico**

La justificación de este trabajo se sustenta en la necesidad de validar la eficacia de las estrategias de juego de roles para el desarrollo de habilidades sociales, utilizando una

metodología cuantitativa y un instrumento de observación y evaluación que se percibe como válido y confiable en la obtención de información relevante sobre la realidad estudiada.

## **1.5. Delimitación de la investigación**

### ***1.5.1. Delimitación espacial***

La investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa 50088 Cristo Rey, ubicada en el distrito de Rondocan, Acomayo. Este contexto educativo rural ofrece un entorno propicio para la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, como los juegos de roles, que buscan fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes.

### ***1.5.2. Delimitación temporal***

El estudio se ejecutará durante el año 2024, a incluir un período específico que permitirá observar los cambios y avances en las habilidades sociales de los estudiantes. La intervención se centrará en los niños de primero a sexto grado, lo que permitirá evaluar el impacto del juego de roles en un grupo diverso en términos de edad y desarrollo.

### ***1.5.3. Delimitación social***

La investigación se desarrollará en una zona rural, donde las características socioculturales pueden influir en el desarrollo de habilidades sociales. Este contexto es relevante, ya que las dinámicas interpersonales y las oportunidades para la interacción social pueden diferir significativamente de aquellas observadas en entornos urbanos. La aplicación de juegos de roles en este ámbito busca abordar las particularidades y necesidades específicas de los estudiantes rurales, promoviendo su integración social y emocional.

## **1.6. Limitaciones de la investigación**

El proceso de investigación se ha visto enfrentado a ciertas limitaciones de carácter técnico, principalmente derivadas del desconocimiento de temas relacionados con la investigación. Este factor ha representado un desafío, dificultando en cierta medida el avance y la aplicación de los instrumentos de evaluación. A pesar de estas dificultades, los instrumentos resultaron ser útiles para fortalecer el esfuerzo y el trabajo de las tesis, permitiendo obtener datos valiosos para el estudio.

Además, otra limitación significativa ha sido la restricción de tiempo. Las actividades escolares están programadas con antelación para todo el año escolar, lo cual ha generado ciertas restricciones temporales. Sin embargo, a pesar de estas limitaciones, se logró integrar las actividades planificadas con la estrategia de juego de roles, evidenciando la flexibilidad y adaptabilidad en la implementación de la investigación.

## CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

### 2.1. Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1 *Antecedentes Internacionales*

**Samper y Muñoz (2019)** en el trabajo de investigación titulado: "El juego de roles como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica", llevado a cabo en Barranquilla, Colombia, destaca por su enfoque cualitativo y la utilización de una metodología de trabajo de campo basada en la revisión documental. Su principal objetivo es concienciar sobre la importancia de marcar la diferencia como medio para desarrollar las habilidades sociales de los niños en el entorno escolar.

Los resultados obtenidos de la investigación concluyen que el juego de roles se presenta como una estrategia crucial para el desarrollo social de los niños. Este método no solo fomenta la adquisición de valores como la empatía y el respeto, sino que también promueve conductas proactivas y una actuación plena en su entorno. El estudio resalta la relevancia de cualquier tipo de juego en la formación de conductas sociales, permitiendo a las personas desarrollarse tanto a nivel personal como grupal. Integrarse al grupo, según los hallazgos, conduce a satisfacer las necesidades de manera plena, lo que se traduce en una mejor calidad de vida y en la habilidad de gestionar eficientemente esas necesidades.

El trabajo de Samper y Muñoz resalta la importancia de la incorporación de estrategias atípicas, pero propias del entorno infantil, como el juego. Se subraya que cualquier forma de juego se adapta para fomentar el aprendizaje de los niños, ajustando los contenidos a su entorno. Este enfoque va más allá de la simple transmisión de contenidos, abarcando el aprendizaje y el desarrollo de competencias. Además, la investigación destaca la relevancia de explorar medios alternativos para cambiar el paradigma educativo y los procesos de enseñanza-aprendizaje. En resumen, el estudio contribuye significativamente al entendimiento de cómo el juego de roles puede ser una herramienta efectiva para fortalecer las habilidades sociales en el contexto escolar.

**Sanz (2021)** en su tesis titulada: "Desarrollo de las habilidades sociales a

través de los juegos del mundo”: Propuesta de Intervención desarrollada para la Universidad de Valladolid – España. Teniendo en cuenta los objetivos de comprender la importancia de los juegos del mundo en la enseñanza de la educación física y la comprensión del papel de estos juegos en el aprendizaje, el método de investigación fue un enfoque de investigación acción y se concluyó que incluye una propuesta pedagógica para la integración de juegos. en la enseñanza y el aprendizaje. Este proceso ayuda no solo a desarrollar conocimientos, sino que también ayuda a identificar patrones de comportamiento y características de los menores para que se logre un aprendizaje dirigido.

El trabajo revisado líneas arriba, permite extraer resultados importantes, para la validación del juego de roles, como un instrumento importante para superar cualquier tipo de barreras, incluso los de discriminación permitiéndole a la persona participante adentrarse en contextos y culturas, además de adquirir de estas sus propios conocimientos y apropiarse de ellos. Las habilidades sociales se desarrollan desde la etapa inicial cuando se produce la incorporación de los menores a grupos sociales; entornos como la escuela, el vecindario y los amigos.

La conclusión principal de la investigación destaca la importancia de incluir una propuesta pedagógica para la integración de juegos en la enseñanza y el aprendizaje. Este enfoque no solo contribuye al desarrollo de conocimientos, sino que también se revela como una herramienta eficaz para identificar patrones de comportamiento y características individuales de los participantes, permitiendo un aprendizaje más dirigido.

El análisis del trabajo de Sanz arroja resultados significativos que respaldan la validez del juego de roles como un instrumento crucial para superar diversas barreras, incluyendo aquellas relacionadas con la discriminación. El juego de roles se presenta como una herramienta que permite a los participantes sumergirse en contextos y culturas, adquiriendo conocimientos propios y apropiándose de ellos de manera significativa.

En resumen, la tesis de Sanz ofrece valiosas contribuciones al campo educativo al resaltar la importancia de los juegos del mundo y del juego de roles en particular, como vehículos efectivos para el desarrollo de habilidades sociales y el

aprendizaje dirigido.

**Polo-Acosta et al. (2018)** en su tesis titulada: "Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia, aplicada en la Institución Educativa Caño de Aguas, sede Centro Educativo Caño de Aguas (Colombia)", presenta un estudio descriptivo que se centra en describir el proceso de utilizar el juego de roles como estrategia de aprendizaje. El estudio se llevó a cabo en estudiantes de nivel bachillerato.

Los resultados obtenidos de la investigación concluyen que la inclusión del juego de roles en el aula puede ser efectiva para mejorar el aprendizaje y la comprensión de habilidades, generando un impacto positivo en las actitudes y comportamientos de los estudiantes. Es notable destacar que este trabajo se realizó en el contexto de estudiantes de nivel bachillerato, lo cual enfatiza la aplicabilidad y beneficios de esta estrategia en niveles educativos avanzados.

Un aspecto relevante identificado en el estudio es que, además de desarrollar actitudes positivas de desenvolvimiento personal en los estudiantes, el juego de roles ha favorecido su integración en grupos y ha contribuido a la convivencia armónica. Este resultado resalta la importancia del juego de roles no solo como una herramienta de aprendizaje, sino también como una estrategia valiosa para fortalecer la convivencia y promover la armonía entre los estudiantes.

En resumen, la tesis de Polo-Acosta et al. proporciona evidencia concreta de los beneficios del juego de roles como estrategia pedagógica, especialmente en el contexto de la convivencia y desarrollo personal de estudiantes de bachillerato en la Institución Educativa Caño de Aguas, Colombia.

### ***2.1.2. Antecedente Nacional***

**Mundaca (2018)** en la tesis: "Talleres de juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 221, "Virgen Del Camino", Tranca Sasape, Morrope; desarrollada en Lambayeque", presenta un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, y tiene como objetivo general implementar talleres de dramatización para desarrollar habilidades sociales básicas en niños de tres años.

Los resultados obtenidos y la conclusión de la investigación indican que la

medición del desempeño de los talleres de dramatización alcanzó una significación que facilitó el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años. Esto se evidenció al comparar la desviación estándar del pretest y el posttest, donde se observó una diferencia entre 2.80 y 3.63, con un coeficiente de variación original que varió del 2.6% al 16%.

El estudio subraya la importancia de los juegos de roles, en este caso, la dramatización, en el desarrollo de habilidades sociales básicas. Estas habilidades se consideran esenciales en el proceso de formación continua de las personas, especialmente desde sus primeros años de socialización e integración a un grupo. La tesis destaca la necesidad de buscar estrategias que contribuyan a mejorar estas habilidades desde edades tempranas.

La dramatización y los juegos de roles, según el trabajo de Mundaca, tienen la función de situar a los niños en escenarios cotidianos, permitiéndoles enfrentarse a situaciones que aún no han experimentado. Esta preparación les brinda la capacidad de responder de manera óptima cuando se enfrenten a circunstancias similares en el futuro, fortaleciendo así su capacidad de respuesta en diversas situaciones.

En conclusión, la investigación resalta la eficacia de los talleres de dramatización como una estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños de tres años, mostrando la importancia de integrar el juego de roles desde edades tempranas en el proceso educativo.

**Rodríguez y Valdiviezo (2017)** en la tesis titulada: "Programa integral de juego de roles para el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de edad del nivel inicial N° 1750 del distrito y provincia de Otuzco, región de La Libertad", desarrollada en la Universidad Pedro Ruiz Gallo, tiene como objetivo elaborar un programa de juego de roles para superar el subdesarrollo de las habilidades sociales en los niños del nivel inicial N° 1750 en el distrito de Otuzco, La Libertad.

La conclusión principal del estudio es que los juegos de roles contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales en niños en edad preescolar, y esto, a su vez,

tiene un impacto positivo en la formación de la identidad de los niños. El programa de juego de roles diseñado para abordar el subdesarrollo de habilidades sociales demostró ser eficaz en generar resultados positivos en el desarrollo inicial de los estudiantes.

Este trabajo de investigación es relevante y se puede tomar como referencia, ya que valida las dos variables fundamentales en la presente investigación y demuestra la relación positiva entre el juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños en edad preescolar. La incorporación de un programa de juegos de roles no solo ayuda en el desarrollo de la capacidad creativa de los niños, sino que también les brinda la oportunidad de desplegar diversas capacidades en un entorno lúdico.

Además, este estudio respalda la tendencia actual de los modelos educativos que buscan integrar herramientas propias del mundo infantil, centrándose en la incorporación de actividades lúdicas que fomenten la motivación e interés de los niños por aprender de manera diferente. En resumen, la investigación de Rodríguez y Valdiviezo ofrece una valiosa contribución al campo educativo al demostrar la efectividad del juego de roles en el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia.

### ***2.1.3. Antecedente local***

**Elario y Quispe** (2020) en la tesis: "Juegos recreativos y su relación con habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la IEI Los Patriotas - Cusco-2019", se enmarca en los métodos de investigación básicos, descriptivos y relacionales introducidos en 2021. El objetivo fue determinar la relación entre los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de primaria. La conclusión principal del estudio fue que los juegos recreativos están significativamente relacionados con el desarrollo de habilidades sociales.

Este trabajo subraya que los juegos de roles, también conocidos como juegos recreativos, son beneficiosos para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cualquier edad y nivel educativo. Se reconoce que el juego es el principal medio de interacción para los menores, y no solo es esencial para su desarrollo, sino que

también les permite comprender más de cerca las demandas de conectarse con otras personas. Este hallazgo resalta la importancia de incorporar actividades lúdicas y recreativas en el entorno educativo para promover el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en términos de habilidades sociales.

**Yupanqui** (2018) en su tesis titulada: "El juego de roles y la timidez en estudiantes de 3ro de secundaria de la I.E. Nuestra Señora del Carmen de Yanatile, provincia de Calca-Cusco", realizada en la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, tuvo como objetivo determinar de qué manera influye el uso de la técnica del juego de roles en el tratamiento y superación de la timidez en estudiantes del 3ro de secundaria de la I.E. "Nuestra Señora del Carmen" de Yanatile, Provincia de Calca – Cusco, en 2018.

El estudio, bajo un diseño preexperimental con un solo grupo, concluyó que el uso de la técnica del juego de roles mejora significativamente el desenvolvimiento personal y académico de los estudiantes del 3ro de secundaria. Esta mejora se refleja en una mayor capacidad de interrelacionarse tanto en el aula como fuera de ella. El 83.3% de los estudiantes considera que solo experimenta timidez en ciertas ocasiones. Es importante señalar que la timidez, entendida como el miedo al público, es una característica inherente al ser humano, y su presencia debe mantenerse en niveles normales sin afectar el desarrollo social.

Este trabajo es significativo porque demuestra que el juego de roles puede ser una herramienta eficaz para superar la timidez en estudiantes de secundaria. Este hallazgo es relevante para la concientización de los educadores sobre la importancia de implementar estrategias que fomenten el desarrollo socioemocional de los estudiantes, contribuyendo así a su desenvolvimiento en distintos ámbitos. La tesis de Yupanqui destaca la utilidad práctica del juego de roles como una técnica pedagógica valiosa en el abordaje de aspectos emocionales y sociales en el contexto educativo.

**Sinchi** (2017) en su trabajo de investigación: "Aplicación de Juego de Roles para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños de 5 años de la Institución educativa N° 681 Niño Salvador de Pucyura – Anta Cusco", utilizó métodos de

investigación cuantitativos a nivel descriptivo. El objetivo principal fue determinar cómo los niños de 5 años de la Institución Educativa “Niño Salvador de Pucyura” en Anta Cusco mejoraron sus habilidades interpersonales a través del juego de roles.

La conclusión a la que llegó el estudio es que el juego de roles puede mejorar la inteligencia interpersonal de un individuo. Esto destaca la utilidad de la estrategia del juego de roles en el desarrollo de diversas capacidades o habilidades en las personas, especialmente durante sus primeros años de formación. La conclusión respalda la idea de que esta estrategia puede ser beneficiosa para el aspecto socioemocional de los estudiantes, siempre y cuando se adapte adecuadamente al contexto en el que se lleva a cabo.

La investigación de Sinchi valida la eficacia del juego de roles como una herramienta para el fortalecimiento de la inteligencia interpersonal, subrayando la importancia de incorporar estrategias lúdicas en el proceso educativo para promover un desarrollo integral en los niños, en este caso, en el ámbito de las habilidades sociales y la inteligencia interpersonal. Este hallazgo puede servir como referencia valiosa para futuras investigaciones y prácticas educativas que buscan mejorar el bienestar emocional y social de los estudiantes.

## **2.2. Bases teórico-científicas**

### ***2.2.1 El juego de roles***

#### **2.2.1.1. Definición**

Álvarez De Zayas y Gonzalez (2003) afirmaron que un juego de roles es un drama social que representa una situación supuestamente real en la que se asume la identidad de un personaje. Los participantes deben de imaginar situaciones que se les plantea en las que observaran o imaginaran hechos y personas distintas a ellos en determinadas contextos y situaciones. Según estos autores, se puede concluir que esta técnica es útil para tratar aspectos o temas complejos que requieren un abordaje diferente para una mejor comprensión. Porque su uso implica la interpretación espontánea de situaciones reales o hipotéticas para generar preguntas o información sobre el contenido del tema en discusión. Cada uno tiene un papel y un papel que desempeñar; solo así podrán cambiar de roles,

atacar los problemas desde diferentes perspectivas y comprender distintas interpretaciones de una misma realidad, es decir en cierto punto puede ser bueno y al otro malo. La participación sigue un manual específico, pero es importante definirlo y planificarlo antes de poner en práctica el ejercicio. (Álvarez de Zayas y González, 1998)

Asimismo, manifiesta que el juego de roles es un tipo especial de actividad que se utiliza en cualquier contexto, así también en la educación, especialmente para fomentar el desarrollo socioemocional de las personas y su capacidad de proactividad, al ponerse en zapatos de otro, su contenido esencial son las actividades de los adultos, su comportamiento y sus relaciones. Esto quiere decir que no es una expresión del instinto genético -como pretenden algunos- sino un producto socialmente adquirido.

Para Jackson (1991) El juego de roles es un juego de improvisación en el que los participantes asumen el papel de una situación creada previamente, reaccionando a situaciones antiguas y nuevas similares. El evento podría ser parte de un taller de educación para la paz para conocer nuevos eventos o incluso una serie de eventos. Un juego de roles es un drama social que representa una situación social en la que se asumen las identidades de los personajes. Se pidió a los participantes que imaginaran lo que habían observado o imaginado en ciertas situaciones con otras personas además de ellos. (Quicios, 2017)

Como argumenta en su investigación, esta técnica es útil según Sevillano (2004) cuando se trata de aspectos complejos o temas que requieren diferentes puntos de vista para ser mejor entendidos. Esto incluye la presentación automática de situaciones reales o hipotéticas, preguntas o ilustraciones de información relevante para el contenido del curso. Cada estudiante tiene un rol, pero también pueden cambiar de rol. De esta forma, pueden atacar los problemas desde diferentes perspectivas y comprender distintas interpretaciones de una misma realidad.

Los autores enfatizan que la participación de los estudiantes no tiene que seguir un guion específico, sino que es importante definirlo y planificarlo antes de llevar a cabo la tarea. El juego de roles es un tipo especial de actividad infantil que tiene lugar en el proceso educativo. El desarrollo histórico y contenido básico de la sociedad es la actividad, acción y relación de los adultos. (Arias, 2017)

Por otro lado, Gigglioti (2005) habla sobre cómo el juego de roles es diferente del juego normal o casual, que está dictado por lo que los niños quieren hacer. Por el contrario,

el juego de roles requiere que el líder, o en este caso el maestro, dé estructura al juego, para que en el proceso: inicio, desarrollo y final, ese juego pueda ser llevado al aprendizaje al aire libre, donde pueden ser diferentes temas. Por lo tanto, este autor concluye que es importante que los docentes utilicen los juegos de rol no solo cuando los niños están en el patio de recreo, sino también como parte de la estructura de su día, brindándoles así la oportunidad de aprender a través del juego, ellos También lo disfruto, pero da la oportunidad de sacar conclusiones sobre un tema determinado, por ejemplo, sobre la cooperación.

### **2.2.1.2. Origen del juego de roles**

El juego de roles ha sido una estrategia efectiva para alentar a los miembros del grupo a revisar sus propios patrones de comportamiento y los de otros miembros en un entorno figurativo (escenario). Cuando se usan correctamente, permiten que los participantes analicen sus actitudes y comportamientos, reciban retroalimentación sobre su comportamiento y prueben diferentes comportamientos. (Botero, 2011)

Guzmán (2019) señala que el juego se basa en que con la ayuda de un director del juego, se plantea un argumento fantástico - irreal, y que los participantes recrean la historia: una aventura única e irrepetible, vivida en primera persona. El desenvolvimiento de los hechos se determina conforme el jugador asume su identidad y establece relaciones entre los personajes. Realizando un abordaje histórico, este autor señala que los juegos de rol se originaron en los Estados Unidos como una vertiente que proviene de seguidores de la ficción literaria fantástica. Puesto que estos no se conforman con ser meros espectadores, quieren interpretar y representar las aventuras de sus personajes favoritos. Así, cada participante tiene un periodo de tiempo para adaptarse a uno de los posibles personajes sea cual fuere y darle la forma que considere, es decir asignarle una personalidad conforme a la descripción pertinente.

Los juegos de rol como estrategia promocional es un nuevo concepto de juego que se originó a fines de la década de 1960 y su crecimiento y uso se profundizó en los Estados Unidos. Específicamente, el profesor de sociología William A. Gamson, creador de SimSoc (Sociedad Simulada) en 1966, este juego se incorporó y utilizó en universidades y diversos grupos con la finalidad de desplegar conceptos relacionados con sociología, ciencias políticas y habilidades de comunicación. En este juego no hay fichas ni tableros. No hay

reglas duras ni rápidas. Basado exclusivamente en la interpretación, el diálogo, la imaginación, negociación y la aventura. Este concepto se basó en la mecánica de los juegos de estrategia (wargames) que introdujeron elementos de fantasía heroica hasta el lanzamiento de Dungeons & Dragons en 1974. Sin embargo, sus creadores tuvieron que autogestionar su publicación porque ningún editor creía que se vendería bien. Este nuevo tipo de juego se llama "roleplay", de la palabra francesa roll, que significa "roleplaying" en el sentido de los personajes interpretados por los actores. (Camacho, 2012)

Con el avance de la tecnología la asunción de roles en los juegos fue dando espacio a la creación de juegos en red, donde el jugador asume un rol mediante un personaje que debe desenvolver funciones en la trama del juego. Este nuevo concepto está en el apogeo de su creación ya que este tipo de juego está teniendo un éxito sin precedentes, especialmente entre el público más joven. Hoy en día, hay miles de juegos de rol diferentes en todo el mundo, escritos en más de una docena de idiomas. Sus orígenes se encuentran en los juegos de guerra y textos que permiten al lector tomar decisiones (los llamados libros de aventuras) según el resultado sea uno u otro. El primer juego de rol comercial fue Dungeons & Dragons. Actualmente, lejos de la incompreensión de los medios, su estigmatización de su vicio, los juegos de rol han demostrado ser beneficiosos en la educación, y muchos se han animado a incorporarlos para desarrollar una vida sana. Estado. (Gonzales & Solovieva, 2009)

El hecho de asumir roles permite a los participantes experimentar situaciones y acciones no son reales en el momento, pero lo confrontan con determinada problemática y lo acondiciona para saber responder bien ante ellas en caso de que se presentase en la vida real, por ello prepara intelectual, física y emocionalmente a la persona. Esta es una estrategia que implica la planeación, creación y composición de caracteres, es muy similar a la dramatización que es particularmente importante hoy en día porque representa una forma apropiada para que las personas que la practiquen adquieran una habilidad particular en una situación ficticia. Las cualidades se refieren a la adquisición de habilidades y competencias que un aprendiz debe adquirir para lograr un objetivo, lo que permite el desarrollo de competencias. La facilitan de la formación de actitudes pensadas y razonadas ante un determinado estímulo desarrolla la práctica del 'saber hacer'.

El juego de roles se asemeja a un "laboratorio" pues permite hacer prácticas ante una situación ficticia que puede convertirse en real en cualquier momento de la vida, por ello la voluntad para su realización es importante. Es recomendable no participar si no existe la intención de asumir una personalidad. En el caso de los videojuegos su lógica se basa en convertirse en PJ (personaje jugador) es decir asumir la personalidad de un avatar que poseen determinadas características. (Marciel, 2019)

### **2.2.1.3. Características de los juegos de roles.**

Este tipo de juegos tiene un impacto significativo en el desarrollo mental del niño, ya que es una forma de resolver el conflicto antes mencionado. Algunos expertos lo consideran un "juego simbólico", otros un "juego de tramas"... y alguien lo llamó "juego de simulación" porque en él los participantes actúan como si fueran otras personas.

Las principales características de un juego de rol son:

Su naturaleza simbólica (en la medida que busca representar lo más parecido posible situaciones cotidianas, reales o imaginarias), los argumentos (ya que los que asumen los roles deben de estar en la posibilidad de reaccionar y sentir lo que sienten los personajes a los que representan), el contenido (que será planteado previamente por parte del docente para direccionar el contenido a un determinado aprendizaje), las interacciones reales creadas por los niños y las interacciones lúdicas. (AMEI, 2021)

El efecto de las conductas desarrolladas durante el juego es que a través de él se conoce el comportamiento de los adultos y sus relaciones entre ellos, se convierten en modelos de su propio comportamiento. Aprende qué hacer y qué no hacer en la vida social, adopta importantes normas, reglas y modelos sociales cuando interactúa con sus compañeros. En definitiva, aprende a ceder, esperar, compartir, defenderse, utilizar un lenguaje adecuado para ser aceptado y otras conductas importantes en la sociedad en la que vive.

En estos juegos los niños asumen roles cuyas acciones y relaciones entre ellos evidencian vivencias, impresiones de la sociedad en la que viven. La imitación tiene una función importante, pero no es una copia exacta de la realidad sino un reflejo de la misma, a nivel creativo.

#### 2.2.1.4. Beneficios

Los juegos de roles permiten a los estudiantes tener la oportunidad de crear e imaginar determinados comportamientos y acciones que pueden no corresponder a la realidad en la que viven. En razón de ello una de las ventajas de los juegos de rol es mejorar la cooperación al momento de definir las reglas de juegos y nuevos personajes.

Así también, el personaje que quieran ser o hayan inventado, pueden resolver los conflictos que surjan durante el juego debido a las reglas previamente establecidas, lo que les permite desarrollar niveles de inteligencia de nivel superior y empatía.

Por otro lado, como mencionan Aguinaga (2015) y Cáceres (2012), los niños y niñas se benefician de manera diferente de los juegos de rol como aprendizaje, pensamiento, memorización y resolución de problemas. Todo ello hace posible beneficiarse de la cooperación, que es una habilidad que los niños y niñas deben desarrollar para crear un ambiente de compañerismo mientras juegan y aprenden juntos.

Al adoptar caracteres se estimula distintos tipos de aprendizaje que pueden fortalecer su lenguaje y las habilidades cognitivas.

Otro beneficio es que les permite comprender a las otras personas (personajes) y sus reacciones ante una tarea compleja que, aumenta la empatía porque el alumno al ponerse en el lugar del personaje y de otros jugadores comprende las reacciones de los diferentes roles.

Otros beneficios son:

Llegan a conocerse a sí mismos y al mundo que los rodea. Los niños aprenden sobre sus gustos y disgustos, intereses y talentos.

Experimentar diferentes roles les ayuda a comprender lo que observan todos los días. Por ejemplo, cuando juegan con muñecas, pueden transformarlas en versiones de sí mismos que les ayuden a expresar sus pensamientos y sentimientos de manera segura.

Les ayuda a lidiar con cosas nuevas, confusas o aterradoras. A través de sus juegos, los niños se preparan de manera segura para los eventos de la vida, como jugar al médico y vacunarse. Si lo "practican", no tendrán tanto miedo cuando llegue la verdadera vacuna.

Desarrollan complejos sistemas de pensamiento social. Los juegos de imitación son más que simples juegos, requieren pensamiento, comunicación y estrategias complejas. Los niños aprenden a negociar, considerar los puntos de vista de los demás, usar información

de un campo en otro, equilibrar sus pensamientos con otras ideas, hacer un plan e implementarlo y compartir tareas. (Peralta, 2017)

Desarrollan la inteligencia social y emocional. El juego creativo e imaginativo es la mejor manera de enseñar y extender estas actividades a los niños.

Sintetizar conocimientos y habilidades. El aprendizaje y desarrollo de un niño no ocurre en momentos específicos; los niños tienen la oportunidad de adaptar sus habilidades y conocimientos durante el juego. Jugando en la tienda, calculan precios en matemáticas, escriben y escriben en carteles, agrupan frutas y verduras por sectores, experimentan con la forma y el peso, y trabajan juntos porque cada uno tiene el suyo. Es una forma de aprender jugando.

#### **2.2.1.5. Tipos de juego de roles**

Aguinaga (2015) menciona que los juegos educativos pueden agruparse en grandes grupos y se diversifican dentro de ellos en busca de un fin determinado, tenemos los siguientes:

- a) Juego de roles con el uso de objetos: Este tipo de juego busca que los niños se interrelacionen activamente y de manera inteligente con diversos objetos, los mismos que deben de ser utilizados de manera razonable para la solución del problema planteado como trama de la dramatización.
- b) Juego de roles con resolución de problemas: En este tipo de juego de rol nos centramos en la solución del problema planteado dando libertad al estudiante de solucionar el embrollo propuesto, permitirá develar su capacidad de reacción ante problemas de diversa índole.
- c) Juegos de roles para socializar: Dirigido a plantear diversas situaciones cotidianas para observar el desarrollo de comportamientos en estudiantes pequeños frente a situaciones de adultos.
- d) Juego de roles para identificar responsables: Se plantean situaciones donde los estudiantes deben de identificar a los responsables de alguna situación
- e) Juego de roles para el desarrollo de valores: Específicamente creado para el desarrollo y comprensión de valores, buscando el desarrollo ético de los niños.
- f) Juego de roles para reconocer las emociones de otros: Se plantean con la finalidad de que los estudiantes sean proactivos y empáticos, los estudiantes asumen caracteres cambiantes.

- g) Juego de roles para identificar las propias emociones: Es importante que los niños antes de identificar las emociones de otros se conozcan a sí mismo, de modo tal que permitirá la formación del auto concepto y el amor propio.
- h) Juego de roles para controlar la ira: Las dramatizaciones y diálogos plantean a los estudiantes un hecho que genera molestia y estos reaccionaran con ira y los demás deben de saber responder ante esta, además de que cada uno de ellos debe de actuar la forma en la que deben de reaccionar.
- i) Juego de roles para desarrollar la empatía: La trama de las dramatizaciones buscan que cada estudiante de cada grupo debe de comprender y actuar con empatía.
- j) Juego de roles para identificar su desarrollo personal: Educar con madurez es importante que desde pequeños los menores sepan reaccionar adecuadamente y conocer sus roles dentro de la sociedad, para ello cada niño debe de conocer el desarrollo de su comportamiento, por ende, este tipo de juego de rol propone tramas direccionadas de acuerdo a su edad.

## **2.2.2. Habilidades sociales**

### **2.2.2.1. Definición**

El término habilidad proviene de la palabra latina *habilitas* y se refiere a la habilidad e inclinación por algo. De acuerdo al diccionario de la (RAE,1991) se entiende como un talento relacionado con todo lo que una persona logra con gracia y habilidad, ingenio, simulación y habilidad. Una habilidad puede ser una capacidad o poder de hacer innato o desarrollado. “La práctica, la educación y la experiencia permiten al sujeto mejorar sus habilidades” (Navarro, 2013). Según el modelo psicológico de modificación de conducta, el término habilidad no es en sí mismo un rasgo de personalidad, sino de un conjunto de conductas aprendidas y adquiridas.

Monjas (2000) quien recomienda vivir una vida efectiva y plena para lograr un desarrollo saludable que permita a los jóvenes mejor desarrollo social se basa en el despliegue de habilidades sociales básicas.

Goldestein (1980) definió las habilidades sociales como comportamiento requerido como base de éxito para la interrelación en diferentes contextos de manera efectiva y satisfactoria. Asimismo, no se consideraría habilidoso el uso de la violencia física o, por

el contrario, ser estimulado psicológicamente a mostrar confianza en base a la coacción, En cualquier espacio de la vida los interlocutores expresan su opinión, objetivos y/o en base a la libertad sin deseo forzado.

Una habilidad demuestra un conjunto flexible de comportamientos que ayudan a las personas a comprender el panorama general del entorno en el que aparece, evitando así que caiga en discriminación, nerviosismo y/o agresión.

Combs & Slaby (1993) afirma que las habilidades sociales de conformidad con las normas ambientales, sociales y culturales, son formas que permiten al individuo desarrollar, asimilar e Integrar en el aprendizaje para su uso posterior despliegue de acción para otras situaciones de socialización. Otros estudios también lo explican dentro de la sociabilidad como la capacidad de actuar con confianza y enfrentar la complejidad de la vida. Las habilidades adquiridas por el individuo para interactuar le permiten representarse a sí mismo y a otros miembros del entorno, además influyen en la forma de responder apropiadamente. Así, el deseo humano natural de armonía es satisfecho (Gonzales et al., 2012).

Las habilidades sociales se centran en comportamientos de interés personal que les permite a las personas desenvolverse cómodamente con sus sentimientos, y captar los sentimientos de los demás, se manifiestan en el intercambio social, ayudan a las personas a reaccionar proactivamente y de manera razonada, sin evidenciar agresividad o ira para que los problemas se aminoren y no se agranden.

Finalmente, Tomás (1995), se refiere a esferas de acción observable en una variedad de situaciones o circunstancias desarrolladas y creadas por individuos procurando un impacto positivo en las relaciones interpersonales teniendo como fundamento la adquisición y desarrollo de habilidades sociales.

#### **2.2.2.2. Origen**

El origen del término habilidades sociales como concepto relacionado con la inteligencia emocional se encuentra en estudios realizados por Thorndike (1920) quien utilizó este término para referirse a la capacidad de interactuar y comprender el entorno social, no obstante, en esta etapa aun no se le llama como tal sino inicialmente se le nombra como inteligencia social.

Ya en 1925, Vygotsky habla sobre la necesidad del ser humano de establecer relaciones sociales en diferentes formas y sujetos, quienes se encuentran en diversos contextos, aclarando que cada persona actúa conforme a diferente ideología y formas de pensamiento que los hace desplegar conductas para procurar la vida en armonía, es imposible concebir una persona aislada.

La necesidad de socializar es el fundamento para la construcción de estructuras sociales y el funcionamiento de la sociedad, aunado a ello, estudios realizados por Piaget en 1932 hacen mención a el desarrollo de la socialización como parte del crecimiento moral, teniendo como punto de partida el valor del respeto. Salter (1949) aunado a ello hace referencia que es necesario la expresión de las emociones para el desarrollo de un comportamiento asertivo, es así que en 1960 Bandura afirma que las conductas que tenemos se aprenden de lo que observamos, a lo que llamó aprendizaje vicario.

En 1992, Monjas, permite establecer la importancia de las habilidades sociales para el crecimiento personal, por ello, nace la idea de insertarlo en el proceso educativo, por lo que se debe de enseñar tal y como son incluyendo la promoción de la competencia social.

### **2.2.2.3. Características**

Caballo (2005) señala que las habilidades sociales son conductas basadas en pensamientos y emociones que se despliegan cuando confrontamos un problema de modo tal que posibilita respuestas asertivas, son importantes para garantizar adecuadas relaciones, de su desarrollo incluso depende del éxito o el fracaso, siendo así se caracteriza por:

- a. Ser parte de las conductas y no de las personas en sí mismas.
- b. Es una capacidad aprendida que debe de adquirirse y puede mejorarse
- c. No es un hecho universal, se debe a características personales, relacionadas con la situación de cada persona y su situación de vida
- d. Son socialmente condicionados, es decir que el contexto cultural de cada persona, además de por medio también se encuentra el condicionamiento de su propio temperamento y su entorno social y personal.
- e. Se caracteriza por ser una condición positiva que se puede mejorar en cuanto uno es consciente de la forma en la que debe de manejar sus emociones en relación con otros.
- f. Se basa en el manejo de las emociones de manera empática y emotiva

- g. Se interrelaciona con conceptos como la inteligencia emocional, el desarrollo de valores, la empatía, la cooperación y la comunicación.

Por otro lado, Wood & Kazdin (1987) señalan que desde el punto de vista operacional se caracterizan también por:

- a. Las habilidades sociales se adquieren por el aprendizaje, ya sea por observación, práctica y ensayo
- b. Implican diversos tipos de comportamiento, tales como palabras y comportamientos.
- c. Implica el despliegue de reacciones afectivas condicionadas por el medio y entorno de cada individuo.
- d. Se evidencian en conductas desplegadas, se organizan en base a distintos niveles de complejidad

Aparecen ante situaciones sociales basadas en la flexibilidad, apertura, afectividad e instrumental, ya que se ponen en marcha para la consecución de una meta.

#### **2.2.2.4. Clasificación**

Goldstein (1980) clasifica las habilidades sociales básicas, avanzadas y emocionales.

Según Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989), las habilidades sociales tempranas llamadas también básicas se posicionan como el fundamento para las actividades de grupo. Esta primera lista incluye habilidades de escucha, iniciar una conversación, chatear, hacer una pregunta, dar las gracias, presentarse ante los demás, elogios y demás. Específicamente se desarrollan en la primera infancia.

Por otro lado, las habilidades avanzadas demuestran mayores niveles de interacción social, como compromiso y dedicación. Implican acciones como dirigir, seguir, disculparse y persuadir a otros. Se fundamenta en el repertorio de un niño y se consolida poco a poco a nivel universitario y desempeño profesional futuro.

Al considerar las habilidades relacionadas con las emociones, Goldstein (1978) se refiere al grado en que uno comprende y expresa sus propias emociones. Mostrar los sentimientos de otras personas, el afecto, lidiar con la ira de otras personas, lidiar con el miedo y autorrecompensa. Esto puede ocurrir cuando un niño pasa de ser egoísta a contemplativo. Presenta perspectivas, conocimiento y desarrollo de empatía. Por otro

lado, estas habilidades sustituyen la agresión, permite ejercer el autocontrol, protéjase, responda bromas y no se meta en problemas con los demás.

### **2.3. Definición de términos**

#### **Convivencia**

Se refiere a la acción y efecto de convivir, es decir, vivir en compañía de otro, tiempo durante el cual se vive en compañía de otros, y al conjunto de normas y relaciones que rigen la vida en común. (RAE, 2001)

#### **Competencia**

Se refiere a la capacidad, habilidad o destreza para realizar algo de manera eficiente y efectiva, conjunto de conocimientos, habilidades, valores y actitudes que permiten a una persona desempeñarse adecuadamente en una determinada área o actividad. (RAE, 2001)

#### **Educación Primaria**

Es el primer nivel educativo del sistema educativo peruano y tiene como objetivo brindar una atención integral a los niños menores de 6 años con la participación activa de los padres y la comunidad. Ministerio de Educacion (MINEDU, 2020)

#### **Emociones**

Son respuestas afectivas que experimenta una persona ante determinados estímulos o situaciones, y que se manifiestan a través de cambios fisiológicos, expresiones faciales y comportamientos específicos. (RAE, 2001)

#### **Habilidad**

Se refiere a la capacidad o destreza para hacer algo de manera eficiente y efectiva, ya sea por una aptitud natural o por haber adquirido la habilidad a través de la práctica y el aprendizaje. (RAE, 2001)

#### **Habilidades Sociales**

Son conductas que resultan efectivas en situaciones sociales y permiten a la persona reaccionar de manera adecuada. Las habilidades sociales permiten construir relaciones con los demás y el mundo que nos rodea. (Benavides y Flores, 2019)

#### **Juego de rol**

Un juego en el que uno o más jugadores asumen roles o personalidades específicas. Cuando una persona juega X, significa que está jugando un personaje de jugador. Esta técnica es útil cuando se trata de aspectos difíciles o temas que requieren diferentes posiciones para

ser entendidos. Ministerio de Educación (MINEDU, 2020)

**Juego**

Se refiere a una actividad o ejercicio recreativo que se realiza de manera voluntaria y con un fin lúdico, el juego puede ser individual o colectivo, y puede involucrar la participación de uno o varios jugadores. (RAE, 2001)

## CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO

### 3.1. Hipótesis de la investigación

#### 3.1.1. *Hipótesis general*

La aplicación de juegos de roles mejora positivamente el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024.

#### 3.1.2. *Hipótesis específicas*

1° La aplicación de los juegos de roles mejora positivamente las habilidades sociales iniciales en los estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024.

2° La aplicación de los juegos de roles mejora positivamente las habilidades sociales superiores en los estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024.

3° Las habilidades sociales emocionales mejoran positivamente en los estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024.

### 3.2. Variables de la investigación

#### 3.2.1. *Variable independiente*

##### **Juego de roles**

El juego de roles es una estrategia que permite a los estudiantes jugar y representar roles en situaciones auténticas o realistas propias de un campo académico o profesional. (Xus, 1992)

#### 3.2.2. *Variable dependiente*

##### **Habilidades sociales**

Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que un individuo demuestra en las interacciones interpersonales con el fin de expresar sus sentimientos, actitudes, deseos, creencias o derechos de manera adecuada a la situación, para respetar el comportamiento de los demás y en general para resolver el problema específico. problemas situacionales mientras se reduce la probabilidad de problemas futuros.

### 3.2.3. Operacionalización de las variables

V.	Definición Conceptual		DIMENSIONES	INDICADORES
<b>V.</b> <b>Independiente</b> Juego de roles	Una producción en la que uno o más actores desempeñan un papel, papel o personalidad en particular. Cuando una persona juega X, significa que está jugando un personaje de jugador. Esta técnica es útil cuando se trata de aspectos difíciles o temas que requieren diferentes posiciones para ser entendidos. (Minedu, 2020)		Juego de roles con el uso de objetos	- Comprende la información explicada en el caso
			juego de roles con resolución de problemas	- Organizan la participación grupal
			Juegos de roles para socializar	- Crean una historia donde se asignan los roles
			Juego de roles para identificar responsables	- Asume el rol y se identifica con el
			Juego de roles para el desarrollo de valores	- Maneja adecuadamente los elementos lingüísticos
			Juego de roles para reconocer las emociones de otros	- Maneja adecuadamente los elementos kinésicos
			Juego de roles para identificar las propias emociones	- Maneja adecuadamente los elementos paralingüísticos
			Juego de roles para controlar la ira	- Maneja adecuadamente los elementos proxémicos.
			Juego de roles para desarrollar la empatía	- El rol que desempeña es organizado y secuencial
			Juego de roles para identificar su desarrollo personal	- Transmite el objetivo del juego de rol - Comprende la intención del rol
<b>V.</b> <b>Dependiente</b> Habilidades	Estos son comportamientos		Habilidades sociales iniciales	1. Presta atención a la persona que le habla.

	<p>efectivos en el contexto de la interacción social. Las habilidades sociales son el arte de construir relaciones con los demás y el mundo que nos rodea (Benavidez V &amp; Flores P, 2019)</p>		<p>2. Escucha y comprende las indicaciones que se le da.</p> <p>3. Agradece cuando alguien le hace un favor o le facilita algo.</p> <p>4. Hace amigos de su edad fácilmente.</p> <p>5. Demuestra amabilidad con todas las personas de su entorno.</p> <p>6. Ayuda a cualquier niño o persona que necesite de su ayuda.</p> <p>7. Reconoce cuando se equivoca y pide disculpa de ser necesario.</p>
		<p>Habilidades sociales superiores</p>	<p>8. Pide ayuda cuando lo necesita ya sea frente a un problema o a algo que no puede hacer.</p> <p>9. Propone soluciones a los problemas que se le plantea.</p> <p>10. Analiza con calma el problema que se le plantea</p> <p>11. Pide aclaraciones cuando no entendió algo.</p> <p>12. Afronta los problemas con calma.</p> <p>13. Asume con tranquilidad sus responsabilidades y tareas.</p>
		<p>Habilidades sociales emocionales</p>	<p>14. Expresa sus emociones.</p> <p>15. Comprende las emociones de las personas que le rodean.</p> <p>16. Demuestra interés por la situación</p>

				<p>emocional de los demás.</p> <p>17. Controla la ira cuando algo no le gusta.</p> <p>18. Demuestra empatía a través de diferentes acciones con sus compañeros ante alguna situación difícil.</p> <p>19. Manifiesta su disconformidad con los hechos.</p> <p>20. Busca soluciones sin agredir a los demás.</p>
--	--	--	--	--

### **3.3. Método de investigación**

Sera descriptivo, debido a la limitación impuesta al momento de describir las dos variables de la investigación. De igual forma, los resultados recogidos contribuirán al alcance de los objetivos planteados. “Este proceso implica categorizar personas, elementos o circunstancias, escenarios, sucesos, comunidades, etc., y describirlos en una o más variables” (Hernández, et al. 2014).

#### ***3.3.1. Enfoque de investigación***

La presente investigación adoptará un enfoque **cuantitativo**, ya que se centrará en la recolección y análisis de datos no numéricos para responder preguntas y explorar las relaciones entre las variables "juego de roles" y "habilidades sociales". Este enfoque permite una comprensión profunda de las experiencias y percepciones de los participantes, lo que es fundamental para el objetivo de la investigación.

Según Hernández et al. (2014) “Lo que se busca en un estudio cuantitativo es de personas, comunidades, situaciones, etc., que se conviertan en información”. A diferencia del cualitativo su propósito no es medir variables para llevar a cabo inferencias y análisis estadístico.

#### ***3.3.2. Tipo de investigación***

El tipo de investigación elegido para la presente investigación será **aplicado**, dado que su propósito principal es determinar la efectividad de los juegos de roles en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la IE 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo. Lo cual permite a los investigadores implementar una práctica de intervención y observar sus efectos directos en el contexto educativo específico. La investigación se centrará en la evaluación de cambios concretos en las habilidades sociales de los estudiantes, utilizando juegos de roles como herramienta pedagógica.

Según Carrasco (2019), las investigaciones aplicadas “se diferencian en que tienen propósitos prácticos inmediatos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar, o producir cambios en un determinado sector de la realidad” (p.43).

#### ***3.3.3. Alcances o nivel de investigación***

La investigación se clasifica como **explicativa** porque busca entender las causas y efectos de la aplicación de juegos de roles en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes.

Según Carrasco (2019), en las investigaciones con este nivel “el investigador conoce y da a conocer las causas o factores que han dado origen o han condicionado la existencia y naturaleza del hecho o fenómeno en estudio” (p.42).

#### ***3.3.4. Diseño de investigación***

La investigación se clasifica como una investigación experimental, específicamente del subtipo **preexperimental**, ya que se llevará a cabo mediante la aplicación de pre y pos test. Este diseño permitirá evaluar el impacto de los juegos de roles en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes al medir sus competencias antes y después de la intervención. Inicialmente, se realizará un pre test para establecer una línea base sobre las habilidades sociales de los alumnos, seguido de la implementación de los juegos de roles, y finalmente, se llevará a cabo un pos test para observar los cambios en las habilidades sociales.

Según Hernández et al. (2014), los diseños experimentales son empleados por el investigador cuando busca determinar el posible impacto de una causa que se manipula (variables independientes) para observar su efecto en otra (variable dependiente) dentro de un entorno controlado.

Por otra parte, según Carrasco (2019), los estudios preexperimentales son aquellos “en la que su grado de control es mínimo y no cumplen con los requisitos de un verdadero experimento”.

### **3.4. Población y muestra del estudio**

#### ***3.4.1. Población***

La población, es el conjunto de casos accesibles conformado por un grupo de individuos que comparten características en común y se constituyen en sujetos de estudio. (Lases, 2009)

La población esta conformada por 28 estudiantes de 1° a 6to grado de primaria. La institución Es una institución educativa multigrado.

#### ***3.4.2. Muestra***

Una muestra es una parte de una población, un subconjunto. (Reza, 1997)

Dado que La población es menos de 100 estudiantes y con que se trabajara serán 28 los estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024.

### **3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### ***3.5.1. Técnica de recolección de datos***

Para el trabajo de campo y la recopilación de datos se utilizarán los métodos la técnica que se aplica es la **observación**, la búsqueda de literatura en diversas fuentes bibliográficas y el uso de cursos.

#### ***3.5.2. Instrumento de recolección de datos***

Dependiendo de las variables de investigación involucradas, las herramientas de recolección de datos serán:

- **Ficha de observación**

### **3.6. Técnica de procesamiento de datos**

En este trabajo de investigación no se utilizará ningún instrumento de procesamiento de datos. En su lugar, se optará por métodos cualitativos que permitan una recolección y análisis de información a través de la observación directa y entrevistas, lo que facilitará una comprensión profunda y contextualizada del fenómeno estudiado.

### **3.7. Aspectos éticos**

1. Consentimiento informado: Asegurarse de obtener el consentimiento informado de los participantes, explicando claramente el propósito de la investigación, los procedimientos involucrados y los posibles riesgos, y garantizando la confidencialidad de la información.
2. Respeto a la privacidad: Proteger la privacidad de los participantes y de la información confidencial recopilada durante la investigación.
3. Tratamiento justo: Asegurar que todos los participantes sean tratados de manera justa y equitativa, sin discriminación por ningún motivo, incluyendo género, raza, religión u orientación sexual.
4. No maleficencia: Evitar cualquier daño físico, emocional o psicológico a los participantes durante la investigación. Esto implica minimizar los riesgos y garantizar que los beneficios superen cualquier riesgo potencial.
5. Integridad de la investigación: Mantener la integridad y honestidad en todas las etapas de la investigación, evitando la falsificación, la manipulación de datos o cualquier otro tipo de mala conducta académica.
6. Créditos y reconocimientos: Dar crédito adecuado a las fuentes y referencias utilizadas, citando apropiadamente el trabajo de otros autores y evitando el plagio.

7. **Publicación responsable:** Si la investigación se publica, asegurarse de presentar los hallazgos de manera precisa, evitando la tergiversación o la exageración de los resultados.
8. **Cumplimiento de regulaciones y leyes:** Asegurarse de que la investigación cumpla con todas las regulaciones y leyes pertinentes, como las relacionadas con la ética de la investigación, la privacidad de los participantes y la protección de datos.

## **CAPITULO IV – CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEÓRICAS**

### **PRIMERA: Conclusiones respecto a la variable juego de roles**

El juego de roles se ha identificado como una herramienta efectiva para promover el aprendizaje y la comprensión de diversas situaciones sociales. A través de esta técnica, los participantes pueden experimentar diferentes perspectivas, lo que les permite desarrollar empatía y habilidades de resolución de conflictos. Además, el juego de roles facilita la práctica de habilidades interpersonales en un entorno seguro, lo que puede llevar a una mejora significativa en la comunicación y la colaboración entre los individuos.

### **SEGUNDA: Conclusiones respecto a la variable Habilidades Sociales**

Las habilidades sociales son fundamentales para el desarrollo personal y profesional de los individuos. Se ha observado que aquellas personas que poseen un conjunto sólido de habilidades sociales tienden a tener mejores relaciones interpersonales y un mayor éxito en entornos colaborativos. Las habilidades sociales no solo incluyen la capacidad de comunicarse efectivamente, sino también la habilidad de escuchar, interpretar señales no verbales y adaptarse a diferentes contextos sociales. Fomentar estas habilidades desde una edad temprana puede contribuir significativamente al bienestar emocional y social de los individuos.

## REFERENCIAS

- Aguinaga, S. (2015). *Relación entre el juego de roles y el desarrollo de la asertividad en la asignatura de ventas y atención al cliente*. Universidad San Martín de Porres.
- Álvarez de Zayas, C., & González Agudelo, E. M. (2003). *La didáctica: Un proceso consciente de enseñanza y aprendizaje*. Antioquia: Universidad de Antioquia.
- Álvarez de Zayas, C., & González, E. (1998). *La Didáctica: un proceso consciente de enseñanza y aprendizaje*. Cintex (7).
- AMEI. (2021). *¿Que es el juego de roles?* <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>
- Arias, G. (2017). *El juego de roles en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años de la institución educativa n° 255 urbanización Chanu Chanu de Puno*.
- Benavides, V., & Flores, P. (2019). *La importancia de las emociones para la neurodidáctica*. Wimb Lu}.
- Botero, J. (2011). *Propuesta de un Juego de Rol para evaluar la competencia del Liderazgo basado en el método de desarrollo de Habilidades Gerenciales*. Universidad de Colombia.
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Editores Siglo XXI.
- Caballo, V. (2007). *Manual de Evaluación y Entrenamiento de las Habilidades Sociales*.
- Cáceres, N. (2012). *Juego de Roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencias en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos*. Universidad San Martín de Porres.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Tesis de licenciatura en Educación. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación científica*. Perú: Editorial San Marcos.
- Combs, C., & Slaby, F. (1993). *Programa de Desarrollo de Habilidades Sociales*. Ediciones universitarias.
- Elario, Y., & Quispe, G. (2020). *Juegos recreativos y su relación con habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I. E. Los Patriotas – Cusco 2019*. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.
- Gigliotti. (2005). *Creative Dramatic Play in the Kindergarten Classroom: We All Love To Play!* Pennstate: College of Education. <https://ed.psu.edu/pds/teacher-inquiry/2005/gigliottig2005.pdf>.

- Goldstein, A. (1980). *Habilidades sociales y autocontrol en la Adolescencia*. Martinez Roca.
- Gonzales, C., & Solovieva, Y. (2009). *La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares*.
- Gonzales, C., Ampudia, A., & Guevara, Y. (2012). *Programa de intervención para el desarrollo de las habilidades sociales institucionalizados*. Universidad de Colombia.
- Guzmán, K. (2019). *A plicacion de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando titeres para mejorar la expresion oral en niños de 5 años*. Universidad de Pucallpa.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metología de investigación*. Mc GRaw.
- Lases, A. (2009). *Metodología de la investigación un nuevo enfoque*. CIDL.
- Marciel, M. (2019). *El juegod de roles para niños*. Guia infantil.com.
- MINEDU. (2020). *Ejemplos de situaciones: Comunicación para la evaluación* .
- Monjas, C. (2000). *Habilidades en el currículo*. Ministerio de Educación España.
- Mundaca, G. (2018). *Talleres de juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas en los niños de 3 años de la institución educativa Inicial N° 221"Virgen del Camino" Tranca Sasape*. Universidad Nacional de Chimbote.
- Navarro, R. (2013). *El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo*. Revista electrónica iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambios en educación.
- Peralta, A. (2017). *El juego deroles para niños*. <https://eresmama.com/los-juegos-de-rol-para-ninos>.
- Polo - Acosta, C., Rodriguez, M., Gutierrez, O., Pertuz, C., Guette, R., Polo-Palacin, A., & Padilla, R. (2018). *Juego de Roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia*]. Cultura, Educación y Sociedad.
- Quicios, B. (2017). *El juego de roles. Ser padres*. El juego de roles. Ser padres.<https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion->
- RAE. (2001). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de: <https://www.rae.es/drae2001/convivir>.
- Reza, F. (1997). *Ciencia, metodología e investigación*. Alhambra.
- Rodriguez, M., & Valdiviezo , S. (2017). *Programa integral de juego de roles para el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de edad del nivel inicial N° 1750 del distrito y provincia de Otuzco región de la Libertad*.

- Salter, A. (1949). *Terapia de reflejo condicionado*.
- Samper, A. &. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica*. Maestría en Educación-Modalidad virtual: Corporación Universidad de la Costa.
- Sanz, A. (2021). *Desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos del mundo: Propuesta de Intervención*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/47326/TFG-B.%201626.pdf?sequence=1>
- Sinchi, T. (2017). *Aplicación de “Juego de Roles” para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños de 5 años de la Institución educativa Nro 681 “Niño Salvador” de Pucyura – Anta Cusco*. IESP Santa Rosa.
- Thorndike, E. (1920). *Inteligencia Social*. Universidad Autónoma de Madrid.
- Tomás, A. (1995). *Manual de Calificación y diagnóstico de la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldestein*.
- Wood, R., & Kazdin, A. (1987). *Las habilidad sociales en la infancia*. Martinez Roca.
- Xus, M. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación, Lenguaje y Educación*.
- Yupanqui, J. (2018). *El juego de roles y la timidez en estudiantes de 3ro de secundaria de la IE Nuestra Señora del Carmen de Yanatile, provinvia de Calca-Cusco*. Cusco: Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.



## **ANEXOS**

## Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Cómo la aplicación de juego de roles mejora el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo-2024?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>a) ¿Cómo la aplicación de juego de roles mejora el desarrollo de las habilidades sociales iniciales en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?</p> <p>b) ¿Cómo la aplicación de juego de roles mejora las habilidades sociales superiores en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?</p> <p>c) ¿Cómo la aplicación de juego de roles mejora el desarrollo las habilidades sociales emocionales en los estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Describir cómo la aplicación de juegos de roles mejora el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo-2024</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>a) ¿Describir cómo la aplicación de juego de roles mejora las habilidades sociales iniciales en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?</p> <p>b) ¿Describir cómo la aplicación de juego de roles mejora las habilidades sociales superiores en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?</p> <p>c) ¿Describir cómo la aplicación de juego de roles mejora las habilidades sociales emocionales en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>¿La aplicación de juegos de roles mejora positivamente el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?</p> <p><b>Hipótesis específica</b></p> <p>a) La aplicación de los juegos de roles mejora positivamente las habilidades sociales iniciales en los estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024</p> <p>b) ¿La aplicación de los juegos de roles mejora positivamente las habilidades sociales superiores en los estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?</p> <p>c) ¿Las habilidades sociales emocionales mejoran positivamente en los estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo- 2024?</p>	<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>Juego de roles</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de roles con el uso de objetos</li> <li>• juego de roles con resolución de problemas</li> <li>• Juegos de roles para socializar</li> <li>• Juego de roles para identificar responsables</li> <li>• Juego de roles para el desarrollo de valores</li> <li>• Juego de roles para reconocer las emociones de otros</li> <li>• Juego de roles para identificar las propias emociones</li> <li>• Juego de roles para controlar la ira</li> <li>• Juego de roles para desarrollar la empatía</li> <li>• Juego de roles para identificar su desarrollo personal</li> </ul> <p><b>Variable Dependiente:</b></p> <p>Habilidades sociales</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <p>Habilidades sociales iniciales</p> <p>Habilidades sociales superiores</p> <p>Habilidades sociales emocionales</p>	<p><b>Nivel de Investigación:</b></p> <p>Descriptivo</p> <p>Explicativo</p> <p><b>Diseño de Investigación:</b></p> <p>Pre experimental en un grupo de trabajo con pre test y post test</p> <p><b>Técnicas</b></p> <p>Observación y fichas</p> <p><b>Instrumentos de Recolección de datos:</b></p> <p>Ficha de observación</p> <p><b>Para el Procesamiento de Datos:</b></p> <p>Codificación y tabulación de datos.</p> <p><b>Para el Análisis e Interpretación de Datos:</b></p> <p>Estadística descriptiva e inferencial para cada variable</p> <p><b>Para la Presentación de Datos:</b></p> <p>Cuadros, tablas estadísticas y gráficos</p> <p><b>Población:</b></p> <p>(N): 28 Estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo-2024.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>(N): 28 estudiantes de la I.E. 50088 Cristo Rey de Rondocan Acomayo-2024.</p>



