

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSE FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN**



TESIS

**JUEGOS DE ROLES Y DESARROLLO DE HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 1ER AÑO DE SECUNDARIA
DE LA I.E. MERCEDES INDACOCHEA LOZANO, HUACHO - 2019**

**PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(a) EN
EDUCACIÓN NIVEL SECUNDARIA ESPECIALIDAD: CIENCIAS SOCIALES
Y TURISMO**

Presentado por:

ARACELI YAKELIN VILLENA TAPIA

ASESOR:

Mg. SERGIO MAZUELOS CARDOZA

HUACHO – PERÚ

2020

**JUEGOS DE ROLES Y DESARROLLO DE HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 1ER AÑO DE SECUNDARIA
DE LA I.E. MERCEDES INDACOCHEA LOZANO, HUACHO - 2019**

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida.

A mis adorados padres por ser las personas que me han acompañado durante todo mi trayecto estudiantil y por los triunfos y los momentos difíciles que me han enseñado a valorarlo cada día más.

La autora

AGRADECIMIENTO

A Dios, le doy las gracias por haberme dado sabiduría y fortaleza y salud para lograr mis objetivos y metas trazadas.

A mis adorados padres por su cariño, su apoyo, su dedicación y empeño por ayudarme a ser una persona mejor cada día, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación, siendo mi apoyo en todo momento de formación profesional para que yo alcanzara este triunfo.

La autora

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación que existe entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I. E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.**Metodología:** básica es de tipo Básico, de nivel descriptivo, correlacional, no experimental **Población y Muestra:** 302 estudiantes de las cuales 60 estudiantes del primero de secundaria pertenecieron a la muestra. **Resultados:** existe una relación entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E. Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019., debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.577, representando una moderada asociación.

Palabras claves: juegos, roles, habilidades, sociales.

ABSTRACT

Objective: To determine the relationship that exists between role plays and social skills in students in the 1st year of secondary school of the I. E. Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019. Methodology: basic is Basic, descriptive, correlational, Non-experimental Population and Sample: 302 students of which 60 students from the first secondary school belonged to the sample. Results: there is a relationship between role play and social skills in students of 1st year of high school at EI Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019, due to the Spearman correlation that returns a value of 0.577, representing a moderate association.

Keywords: games, roles, skills, social.

INDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INDICE.....	vii
INDICE DE TABLAS.....	10
INDICE DE FIGURAS	11
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.2. Formulación de problema	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.3. Objetivos.....	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos	16
1.4. Justificación	17
1.5. Limitaciones.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....	18
2.1. Antecedentes	18
Internacionales	18
1.5.2. Nacionales.....	19

Definición de juegos de roles.....	20
2.2. 1 Las Habilidades sociales	27
2.4.1. Hipótesis general	29
2.4.2. Hipótesis específicas.....	29
2.5. Operacionalización de Variables	31
CAPITULO III METODOLOGIA	30
3.1. Tipo de estudio.....	30
3.2. Diseño del estudio.....	30
3.3. Población y muestra.....	30
3.3.1. Población	30
3.3.2. Muestra	30
3.4. Método de investigación	32
3.5. Técnicas e de recolección de datos	32
3.6. Método de análisis de datos	33
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	34
4.1. Resultados descriptivo de las variables.....	34
4.2. Análisis de contingencia o análisis comparativo	36
4.3. Contrastación de hipótesis	42
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	46
CONCLUSIONES.....	48
RECOMENDACIONES	49

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	50
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	58
FICHA DE HABILIDADES SOCIALES	64

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población del estudio	30
Tabla 2: Muestra de estudio	31
Tabla 3: Operacionalización de la variable X	31
Tabla 4: Operacionalización de la variable Y	31
Tabla 5: Juego de roles	34
Tabla 6: Habilidades sociales	35
Tabla 7: Análisis de contingencia entre los juegos de roles y las habilidades sociales.	36
Tabla 8: Análisis de contingencia entre la dimensión protagonismo de los juegos de roles y las habilidades sociales	37
Tabla 9: Análisis de contingencia entre la dimensión caracteriza al personaje de los juegos de roles y las habilidades sociales.....	38
Tabla 10: Análisis de contingencia entre la dimensión mensaje de los juegos de roles y las habilidades sociales.....	40
Tabla 11: Los juegos de roles y las habilidades sociales	42
Tabla 12: La dimensión protagonismo de los juegos de roles y las habilidades sociales	43
Tabla 13: La dimensión caracteriza al personaje de los juegos de roles y las habilidades sociales	44
Tabla 14: La dimensión mensaje de los juegos de roles y las habilidades sociales	45

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Juego de roles	34
Figura 2: Habilidades sociales	35
Figura 3: Juego de roles y habilidades sociales.....	36
Figura 4: El protagonismo de los juegos de roles y las habilidades sociales	37
Figura 5: Caracteriza al personaje de los juegos de roles y las habilidades sociales...	39
Figura 6: Mensaje de los juego de roles y las habilidades sociales.....	40

INTRODUCCIÓN

Para determinar la importancia del juego de roles diversos autores mencionan que es una actividad netamente social, ya que los niños ven este juego en un orden de reglas, rangos, etc., siendo todo ello una experiencia que asimilara para su futuro o casos de la vida en particular.

El juego de roles permite al estudiante poder desempeñar papeles de adultos, los cuales el quisiera ser de adulto, y a través de este juego él puede expresar sus sentimientos y vivencias, para que su interacción dentro de la sociedad llegue a ser más placentero, a la vez mediante las diferentes actividades realizadas, podrá ir desarrollando muchas de sus habilidades y tomando responsabilidad de los roles que pueda tener en cada etapa de su vida.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

En Europa Occidental en la década de los 70 surgió una actitud más positiva hacia el valor del juego espontáneo y el dramático como parte fundamental para el desarrollo social e intelectual en el niño. Pero en esos tiempos no se observaba la importancia del juego en el proceso educativo, a los niños se les veía como personas necesitadas de formación y de doctrinas religiosas, en esos momentos surgió una serie de autores y educadores (Rousseau, Pestalozzi, Froebel y Montessori) que vieron la importancia de la implicación del docente dentro de las actividades del grupo.

El juego de roles se origina por la manera en como interacciona el niño con la sociedad, pero diversos autores mencionan que es algo hereditario, lo cual queda comprobado que no lo es, ya que se va adquiriendo con la interacción con personas dentro de la sociedad.

La importancia del juego de roles según mencionan diversos autores para la cual afirman que es una actividad netamente social, ya que los niños ven este juego en un orden de reglas, rangos, etc., siendo todo ello una experiencia que asimilara para su futuro o casos de la vida en particular.

El juego de roles permite al estudiante poder desempeñar papeles de adultos, los cuales el quisiera ser de adulto, y a través de este juego él puede expresar sus sentimientos y vivencias, para que su interacción dentro de la sociedad llegue a ser más placentero.

Los juegos de rol, por su potencial de emocionar, capacidad empática y por ser potenciadores de la imaginación, pueden tener un alto valor educativo. Despreciados por algunos sectores de la “escolástica” educativa, constituyen una de las fórmulas más imaginativas de la didáctica, en especial de la Didáctica de la Historia.

En la actualidad cada docente sigue los lineamientos y principios de la educación, siendo esto una práctica tradicional, lo cual carece de innovación siendo esto un peldaño que no se puede subir a causa que no se emplean nuevas estrategias de aprendizaje.

Hoy en día, se percibe en la sociedad un problema social como la delincuencia, la corrupción, la extorsión entre otros flagelos sociales, en donde parte de estos problemas es no haber desarrollado las habilidades blandas en los jóvenes desde la etapa de la infancia; es decir desde pequeños el niño se debe enseñar y orientarse en el desarrollo de habilidades basada en valores, habilidades sociales fortalecer su desarrollo personal y fortalecer su proyecto de vida basado en el precepto de la verdad, la justicia, la empatía, la responsabilidad, la solidaridad entre otros factores importantes en el desarrollo de los infantes.

Por ello que la investigación se realizara en el I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019, donde se presentan limitaciones en la utilización de juegos de roles y su correlación en las habilidades sociales de los estudiantes del primer año de secundaria.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019?

1.2.2. Problemas específicos

¿Qué relación existe entre la dimensión protagonismo de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019?

¿Qué relación existe entre la dimensión caracteriza el personaje de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019?

¿Qué relación existe entre la dimensión mensaje de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la relación que existe entre la dimensión protagonismo de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

Establecer la relación que existe entre la dimensión caracteriza el personaje de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

Determinar la relación que existe entre la dimensión mensaje de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019

1.4. Justificación

1.4.1. Justificación pedagógica

El tema planteado tiene como finalidad que el individuo pueda desarrollar sus habilidades, a la vez pueda tomar en cuenta las responsabilidades que se darán en su pronto proceso. Teberosky (1999)

Es importante considerar como estrategia los juegos de roles para desarrollar distintas habilidades sociales en los estudiantes que le permitan interactuar y socializar con sus compañeros

1.5. Delimitación del estudio

a. La presente investigación se realizara en las instalaciones de la I.E. Mercedes Indacochea, ubicado en la Av. Mercedes Indacochea, en el distrito de Huacho, Provincia de Huaura, departamento de Lima.

1.6. Viabilidad del estudio

Sabemos que la investigación tiende a costar en ciertos procesos, es por ello que en muchas ocasiones del proceso pude tener el apoyo de personas cercanas para el autofinanciado de mi investigación.

La investigación desarrollada fue viable y se dio en un tiempo programado en la cual se tenía que desarrollar de la misma manera actividades laborales, y ciertas programaciones tendían a afectar el pleno desarrollo, sin embargo, se ha podido realizar un esfuerzo y recibir el apoyo de todas las personas que considero para la culminación del estudio presentado.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Internacionales

Moreno & Pallo (2017) en su tesis: “*El juego de roles sociales en educación inicial – Ecuador*”. Llegando a la conclusión que un 56,84% manifiesta su forma de ser de una manera muy natural y directa. De esta manera el juego de roles sociales extiende el desarrollo de la actividad simbólica desarrollando las habilidades de los estudiantes, a través de cual se dará la imaginación del mismo de la misma manera el lenguaje, conjuntamente con su personalidad.

Alvarez, Altamiranda, & Alvarez (2016), en su investigación “*Las habilidades sociales para la solución asertiva del conflicto escolar en el grado séptimo 2*”. Llegando a la conclusión que en la mayoría de estudiantes se apreciaron expresiones de desánimo, agresividad, desgano, etc., entre docente a estudiante, estudiante a estudiante, esto se interpreta que la interacción personal entre estudiantes es deficiente en habilidades sociales las cuales afecta su interacción entre ellos.

Gómez S. (2015) en su investigación “*Habilidades sociales en escolares de la escuela Claret, en Barcelona, España*”, obtuvo como resultados la existencia de niveles categorizados como positivos en habilidades sociales, se evidencio que existe una relación poco significativa ($p > 0,05$) entre sus componentes de las habilidades sociales, lo cual se interpreta que las habilidades sociales no determinan el logro o fracaso de otras habilidades.

Forero & loaiza (2013), en su investigación “*El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un colegio privado de Bogotá- Universidad*” llegando a la conclusión:

Que el juego es importante para mantener la atención de los niños en clase, se hace necesario emplear diversas estrategias innovadoras como el juego de roles para poder mejorar la interacción social entre los estudiantes, se debe buscar promover la imaginación y espontaneidad, se debe ayudar al desarrollo a través de talleres ya que en ellos se podrá evidenciar actitudes positivas y negativas de los niños.

1.5.2. Nacionales

Rivera (2017) en su investigación “*Juegos de Roles y la Expresión Oral en estudiantes de la Institución Educativa del Nivel Inicial N°1787 Satipo – 2016*”, llegando a la conclusión que: la relación existente entre los juegos de roles y la expresión oral es una correlación positiva moderada por que la t calculada es mayor que t teórica ($2,63 > 2,17$).

Vargas (2014) en su tesis “*Habilidades Sociales para mejorar la convivencia escolar democrática en estudiantes del centro de educación básica alternativa de la Institución Mundo Libre*”. Llegando a obtener en los resultados que los estudiantes en su mayoría presentan convivencia social inapropiada, ya que no cumplen normas de convivencia, existen problemas entre los educadores y los educandos, y también se evidencio acoso escolar. Al aplicar el desarrollo de habilidades sociales se observó el desarrollo de habilidades sociales como empatía, comunicación entre ellos, convicción

en la defensa de sus derechos y la ayuda mutua en la solución de conflictos interpersonales de sus compañeros y de ellos.

2.2. Juegos de roles

Definición de juegos de roles

El juego de roles se origina por la manera en como interacciona el niño con la sociedad, pero diversos autores mencionan que es algo hereditario, lo cual queda comprobado que no lo es, ya que se va adquiriendo con la interacción con personas dentro de la sociedad.

La importancia del juego de roles según mencionan diversos autores para la cual afirman que es una actividad netamente social, ya que los niños ven este juego en un orden de reglas, rangos, etc., siendo todo ello una experiencia que asimilara para su futuro o casos de la vida en particular.

El juego de roles permite al estudiante poder desempeñar papeles de adultos, los cuales el quisiera ser de adulto, y a través de este juego él puede expresar sus sentimientos y vivencias, para que su interacción dentro de la sociedad llegue a ser más placentero.

Así mismo (Pañarieta, 2004) manifiesta que los juegos de roles o juego de representaciones, sirven para transmitir hechos o acontecimientos reales o fantasiosos. El estudiante como mediador representa uno de los personajes que le agrada en un ambiente tranquilo y muchas veces divertido. Preparan los materiales y eligen su personaje, también se someten a determinadas reglas que exige el juego previamente definidas por un facilitador.

De la misma forma (Baronet, 2001) indica que los estudiantes imaginan que papel desempeñar (por ejemplo: bombero, albañil, policía), un lugar o circunstancia (por ejemplo: el incendio de una casa, la construcción de una casa, no respetan el semáforo) o las dos cosas al mismo tiempo. Dicho juego debe ser creado o inventado por los estudiantes, ellos van a decidir que decir y cómo van a actuar en el tiempo que dure la escena

Clases de juegos de roles

a. Juego de roles controlados

Para Calero (1988) el cual afirma que es un tipo de roles que se basa en libros. A la vez hace que los estudiantes pongan en práctica una improvisación de palabras creando un dialogo, formando parejas y haciendo que los alumnos empiecen en un mismo objetivo. En este caso el autor menciona que se trata de guion armado o de una obra teatral en donde el niño sigue el papel que le toca.

b. Juego de roles libres

El mismo Calero (1988) habla sobre los juegos de roles libres, manifestando que son: Preparados en la clase: tomar en cuenta los puntos de vista de cada alumno y así mismo plasmarlo en una pizarra. Todos los juegos de roles deberán ser practicados por los jóvenes. Seguidamente están representados por otros alumnos de cada grupo. preparados en casa: divide la clase en grupos. Deberán reflejar una situación diferente con sus respectivos roles. Los quipos formados podrán representar los roles en diferentes turnos.

En este caso se pone en prioridad la imaginación y creación de personajes.

Características del juego de roles

Para Calero (1988) los juegos de roles tienen características que deben revisarse antes de dar inicio al juego, estas son: **Carácter simbólico:** La actividad alegre, en buen sentido, se da cuando se ejecuta una actividad y conjetura otra, por otro lado se utiliza una pregunta y considera otra, es decir, realiza actividades con carácter representativo. **Los argumentos:** Asume que una parte dentro de un contexto consiste definitivamente en satisfacer el cumplimiento de sus deberes y poder defender los derechos en relación con los miembros que integran la misma. En lo pretendido, los niños muestran lo que piensan y sienten de acuerdo a la realidad que los rodea. **Los contenidos:** Son las actividades que se ponen en marcha en clases y esperan que los principales intercambios de ideas entre los niños surgen de la propiedad de la pregunta con la que deben desarrollar la actividad. **Las interrelaciones reales:** forman parte de las conexiones creadas por los niños para coincidir en las disputas, la dispersión de partes, juguetes y artículos diferentes, hablar sobre los problemas y las diferencias que pueden surgir en medio de la diversión. **Las situaciones lúdicas:** Reflejan las conexiones dictadas por la disputa. Un ejemplo de ello es el desvío a la casa, en el cual la madre se identifica con el padre, la joven, el pariente cercano y diferentes personajes. Todos aceptan su parte y continúan todos los aspectos considerados.

Concepción de los juegos de roles

Los componentes de los títeres en los juegos de roles deben hablar sobre la verdad y el problema sólido que se tratará con este instrumento. Algunos componentes clave para delinear los procesos:

Objetivos del juego.

El significado de los objetivos del juego puede impactar en el plan de la diversión creado por los juegos de roles, los objetivos de esa técnica se han establecido desde el primer punto de inicio en el procedimiento su aplicación.

Los roles.

Son las partes designadas para los jugadores en medio de la diversión. Pueden ser algunos, como lo indica el mapeo de los personajes en pantalla y las cualidades de la diversión, en partes singulares (urbano, agrícola), reuniéndose (por ejemplo, el mandato del grupo), etc.

Número de jugadores.

Se mencionan varios jugadores de 10 a 12 niños para que estos se mantengan relacionados y conectados entre sí. Si fuera el caso que los jugadores propuestos superen el número de esquema, se prescribe establecer diferentes sesiones.

Las reglas del juego.

Son instrucciones dadas a las actividades que deberán ser cumplidas por los jugadores. Las recreaciones se delinearon con principios excepcionalmente sencillos, pero también semi-abiertos, para permitir ordenar el apoyo de los jugadores, sin que se sientan obligados a un comportamiento inflexible, pero incluyéndolos para que puedan expresar sus pensamientos sobre el tema puedan ser comunicados.

Tiempo de sesión del juego

El periodo de la sesión de esta técnica (juego de roles) deberá ser adecuado para garantizar la mejora y la comunicación de los jugadores, teniendo en cuenta no expandirse excesivamente, para no debilitar y disminuir la alegre condición de la diversión.

El juego de roles en la actitud del niño pre-escolar

Según Vélaz & Vaillant (2009) presentan: La empatía: citando a Papila (2004) menciona que, a través de los juegos pretendidos, los niños los niños deben tener claro que es la empatía, ponerse en la piel de alguien que no es exactamente lo mismo que él, y creer que los demás se sienten en circunstancias que podrían ser ajenas a nosotros al principio, sin embargo, que otros individuos pueden ser regulares.

Según Vélaz & Vaillant (2009) menciona que: La socialización: citando a León (2011) menciona que se pretender la mejora la solidaridad en variedad decente, ayuda común y la relación en cuanto al equilibrio. Es una distracción no agresiva, en la que se espera que la asistencia de personas alternas de la reunión haga recados que generalmente son incomprensibles. En esta línea, el niño se dará cuenta como la colaboración y, finalmente, la asociación con las demás personas, le ayudan en todo aspecto muy por el contrario sucedería si trabajara solo.

Según Vélaz & Vaillant (2009) menciona que: La tolerancia: Pretende mejorar la solidaridad en variedad, ayudar a compartir y a relacionarse en cuanto a la correspondencia. Se trata de una distracción no enfocada, en la que se espera que la asistencia de personas alternas de la reunión complete compromisos que generalmente

son extravagantes. En esta línea, el joven puede descubrir cómo la colaboración y, finalmente, la asociación con los demás, lo llevan a mejorar ciertos aspectos.

El rol del maestro

El docente debe comprender que la realidad de la cooperación con sus alumnos, la producción de conexiones de compasión, junto con la cercanía concebible en estas diversiones de componentes externos a su condición estándar, puede ayudar o influenciar en los beneficios del niño, en contacto con personas externas a su forma de vida, raza o convicciones.

Los instructores deben facultar constantemente a los niños con diversas técnicas a fin de simular si sus cualidades son suficientes para que sus dudas puedan ser resueltas. Es más inteligente contrarrestar que curar. En el momento en que una clase está funcionando de manera efectiva, es el momento más adecuado para inscribir esas circunstancias que apoyan al instructor en medio de la debilidad. Del mismo modo, los ejercicios deben ser mejorados y ampliados en cada oportunidad.

Importancia del juego de roles en la edad pre-escolar

A partir del nacimiento, el niño juega, explora su propio cuerpo, según va creciendo se asocia con juguetes o diferentes elementos que le proporcionan deleite y plenitud al sintonizar sus sonidos y ver sus tonalidades.

Fingir es la acción principal en la edad preescolar a la luz del hecho de que los niños comprenden en esta diversión una inconsistencia lógica de su edad: se parecen a los adultos y hacen todo lo que hacen

La pretensión se suma al avance del niño, a través de esto el niño crea energía creativa, dialecto, autonomía, identidad, voluntad, pensamiento, habla con todos los que le rodean, cumple su deseo de coincidir con las personas adultas y así mismo conocer el mundo

Finalidad del juego de roles

Unizar (2011). Manifiesta que se debe dar un tiempo para razonar, elaborar, proyectar con libertad porque el juego en cual se dan representaciones es una acción colectiva; incrementa las probabilidades de la dicción del niño, brindando la posibilidad de expresar sus emociones, indagaciones y sus experiencias por medio de un lenguaje oral o gestual; ayudando el proceso de socialización, motivar en el niño un trabajo en grupo, basándose en respetarse mutuamente, sin resentimientos, ni rivalidades, solicitando expresen de manera abierta sus emociones, permitiendo así favorecer ciertas habilidades personales e interpersonales.

Ofrece la oportunidad de considerar la ejecución de sus ideas, diseñar de forma autónoma su personalidad, y desenvolverse de forma colectiva.

Amplía los resultados concebibles de la articulación del menor, ofreciéndole la oportunidad de expresar sus emociones, percepciones y sentimientos a través del movimiento y la voz.

Le permite al niño transmitir lo que él desea hacer saber, con sus propios medios informales y particulares, con el hábito y con el volumen necesario, a la altura y la velocidad de sus propias capacidades adquiridas a cada minuto.

Apoya el procedimiento de socialización, comenzando en la niñez, en un esfuerzo coordinado con sus compañeros tomándose en cuenta la consideración

entre ellos, el cual les ayuda a tener un reconocimiento común, sin pruebas de envidia o rivalidad.

Los niños idealizan ciertas habilidades sociales entre ellos, por ejemplo, bienvenida, preguntando si no te importa, expresar sentimientos, entre otros.

La rutina constante con respecto a los alumnos puede llevarnos a asegurar y cambiar ciertas aptitudes individuales y sociales en los niños.

2.2. Las Habilidades sociales

Definición de Habilidades Sociales

Para (Bravo, Martínez, & Mantilla, 2003) citado en (Alvarez, Altamiranda, & Alvarez, 2016) mencionan que:

Las habilidades sociales la utilizamos al momento de interactuar con una o más personas, también se dan al momento de comunicarnos ya sea verbal o no verbal. Si una persona sabe que actitud tomar dependiendo de las situaciones quiere decir que practica las habilidades sociales. De esta misma manera sucede en los niños los cuales en la actualidad aprenden a desarrollar esto en clases mediante las estimulaciones tempranas y a través de la socialización y trato que le brinda su familia. En conclusión, las habilidades sociales llegan a ser estrategias y conductas que se aprenden a lo largo de los años y de la vida del estudiante y que posibilitan la llegada a la satisfacción de sus relaciones interpersonales.

Componentes de las Habilidades Sociales

Para (Bravo, Martínez, & Mantilla, 2003) citado en (Alvarez, Altamiranda, & Alvarez, 2016) mencionan que tienen componentes que son de conducta, cognoscitivos, afectivos-emocionales, todo esto en conjunto dan a los niños su manera de pensar, sentir y escuchar, menciona que son:

Componentes motores o conductuales: Se van dando a través de la experiencia y conforme va a pasando el tiempo los modelos que vamos tomando de las personas que nos rodean. **Los componentes conductuales:** es la comunicación que se da ya sea verbal con voz y mediante conversaciones o no verbal, con gestos, mímicas etc. **Componentes cognitivos.** Se encuentra encaminada por etapas perceptivos y cognitivos. **Componentes afectivo-emocionales,** son aquellas emociones que se hacen parte de las habilidades.

2.3. Definición de términos básicos.

Estrategias. Es método de enseñanza en donde define como los momentos que se dan y las técnicas utilizadas en el proceso de aprendizaje del alumno.

Juego de Roles. en sus aportes con respecto al estudio del juego de roles, este se ha considerado como algo simbólico en donde los participantes asumen roles o papel de protagonistas ante las asignaciones de funciones.

Grabar: acción de almacenar algo en algún lugar o captar algo.

Radiodrama: mediante el drama dar pase también al sonido.

Expresión: un gesto que se dibuje en nuestro rostro y sea utilizado como lenguaje no verbal.

Compresión: acción de poder comprende una palabra, una imagen y dentro de ello un mensaje que alguien nos quiera dar a entender.

Oral: la acción de hablar o decir algo.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

2.4.2. Hipótesis específicas

La dimensión protagonismo de los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

La dimensión caracteriza el personaje de los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

La dimensión mensaje de los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

Tipo correlacional

3.1.1. Diseño del estudio

De diseño Transeccional o transversal

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Compuesta por 302 estudiantes de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019 fueron elegidos para formar parte de la población.

Tabla 1: *Población del estudio*

Nivel	Aula	Subpoblación
Secundaria	Primero	60
	Segundo	63
	Tercero	56
	Cuarto	56
	Quinto	67
Total		302

Fuente: I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

3.2.2. Muestra

60 estudiantes son elegidos como parte de la muestra.

Tabla 2: Muestra de estudio

Nivel	Aula	Subpoblación
Secundaria	Primero	60
Total		60

Fuente: I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019

3.3. Operacionalización de Variables

Tabla 3: Operacionalización de la variable X

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Categorías	Intervalos
Protagonismo	Se integra fácilmente con su compañeros	4	Bajo	4 -6
			Medio	7 -9
			Alto	10 -12
Caracteriza el personaje	Expresa sus emociones e intereses	4	Bajo	4 -6
			Medio	7 -9
			Alto	10 -12
Mensaje del juego	Se acepta y valora tal como es	4	Bajo	4 -6
			Medio	7 -9
			Alto	10 -12
Juegos de roles		12	Bajo	12 -19
			Medio	20 -27
			Alto	28 -36

Tabla 4: Operacionalización de la variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Habilidades sociales básicas	Presta atención cuando te hablan. Inicias una conversación	3	Bajo	3 -4
			Medio	5 -6
			Alto	7 -9

	Expresas agradecimiento			
	Te gusta conocer personas			
Habilidades sociales avanzadas	Comprendes las emociones que experimentas	4	Bajo	4 -6
	Permites que los demás conozcan lo que sientes		Medio	7 -9
			Alto	10 -12
Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos	Le dices a los demás lo que no te gusta de manera sutil.	4	Bajo	4 -6
	Es imparcial al escuchar a los demás.		Medio	7 -9
	Comprendes porque has fracasado.		Alto	10 -12
Habilidades sociales de planificación	Ideas significativas para realizar en grupo	3	Bajo	3 -4
			Medio	5 -6
			Alto	7 -9
Habilidades sociales			Bajo	14 -22
			Medio	23 -31
			Alto	32 -42

3.4.Método de investigación

Se ha utilizado el método deductivo, `pues se ha profundizado la investigación con teorías y conceptos que enriquecen nuestro tema.

3.5. Técnicas de recolección de datos

Instrumentos utilizados

Observación

Ficha de observación

3.6. Método de análisis de datos

a. Descriptiva

Luego de haber profundizado la información de nuestra investigación, también hemos realizado un vaciado de datos los cuales nos ayudan al orden de los datos estadísticos plasmados en tablas y figuras.

b. Inferencial

Es necesario someter a prueba ambas hipótesis

Por otro lado también es necesario hallar el **Coefficiente de correlación de Spearman**, (r_s) lo cual es importante para poder calcular la correlación (la asociación o interdependencia) entre dos variables aleatorias continuas.

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

CAPITULO IV

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

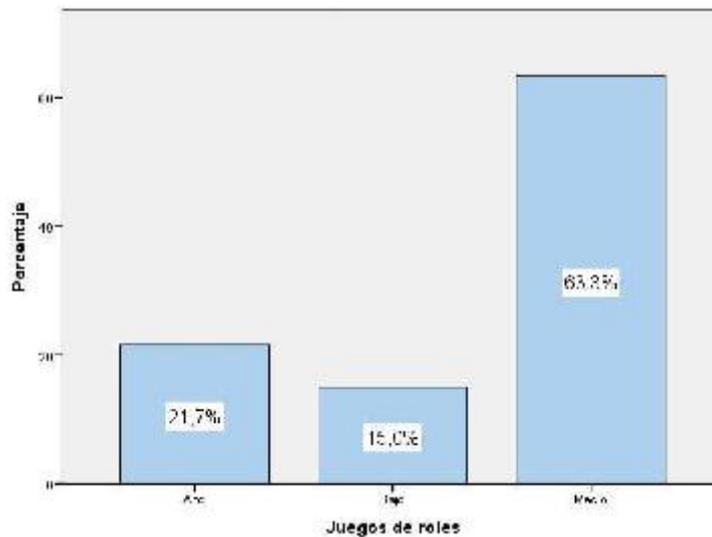
4.1. Resultados descriptivo de las variables.

Tabla 5: *Juego de roles*

Juegos de roles					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	13	21,7	21,7	21,7
	Bajo	9	15,0	15,0	36,7
	Medio	38	63,3	63,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

Figura 1: *Juego de roles*



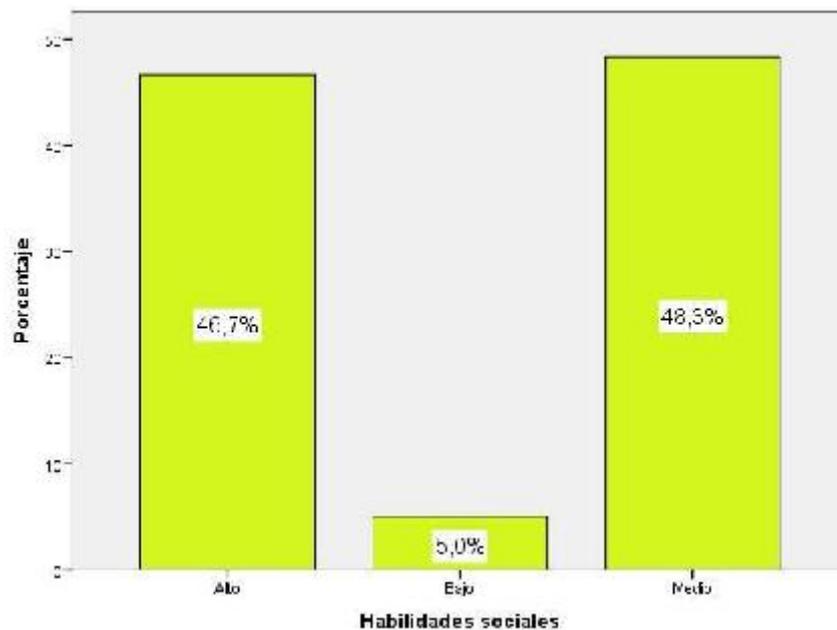
En la figura 1 podemos observar que el 63,3% de estudiantes de 1er año, alcanzaron un nivel medio en cuanto a la variable juegos de roles, por otro lado un porcentaje de 21,7% consiguieron un nivel alto y un 15,0% lograron un nivel bajo.

Tabla 6: *Habilidades sociales*

Habilidades sociales					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	28	46,7	46,7	46,7
	Bajo	3	5,0	5,0	51,7
	Medio	29	48,3	48,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

Figura 2: *Habilidades sociales*



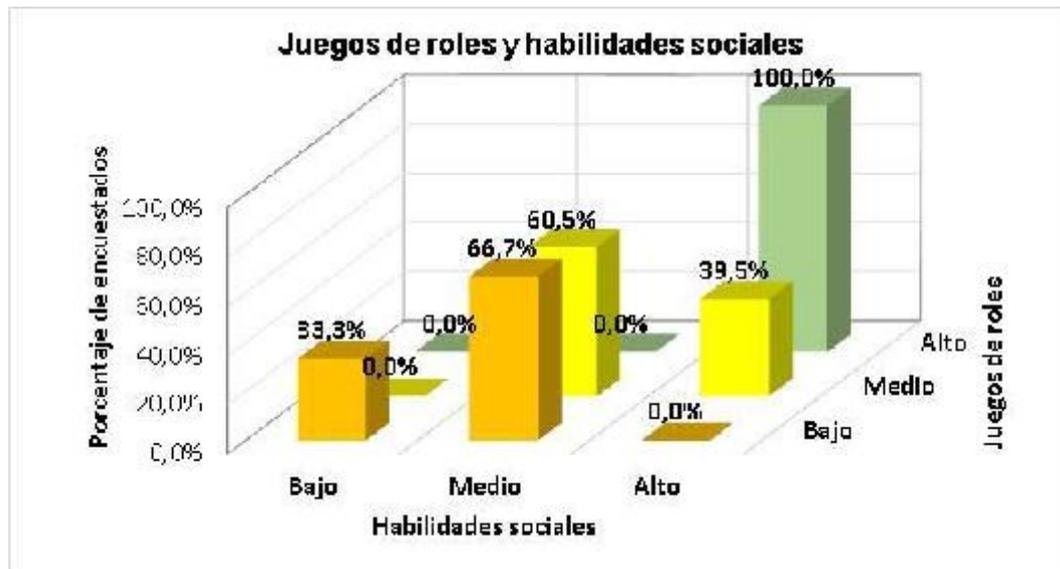
La figura 2 muestra que el 48,3% de estudiantes de 1er año de secundaria se encuentran en un nivel medio en cuanto a la variable habilidades sociales, por otro lado un 46,7% se encontraban en un nivel alto y con niveles bajo se muestra a un 5,0%.

4.2. Análisis de contingencia o análisis comparativo

Tabla 7: Análisis de contingencia entre los juegos de roles y las habilidades sociales

		Habilidades sociales			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juegos de roles	Bajo	3 33,3%	6 66,7%	0 0,0%	9 100,0%
	Medio	0 0,0%	23 60,5%	15 39,5%	38 100,0%
	Alto	0 0,0%	0 0,0%	13 100,0%	13 100,0%
Total		3 5,0%	29 48,3%	28 46,7%	60 100,0%

Figura 3: Juego de roles y habilidades sociales



De las personas encuestados 9 de ellos afirman que los juegos de roles el 66,7% en un nivel medio en cuanto a las habilidades sociales y un porcentaje de 33,3% presentan un nivel bajo.

De los 38 encuestados afirman que los juegos de roles se encuentran en nivel medio el 60,5% y en un nivel alto se ha encontrado al 39,5%.

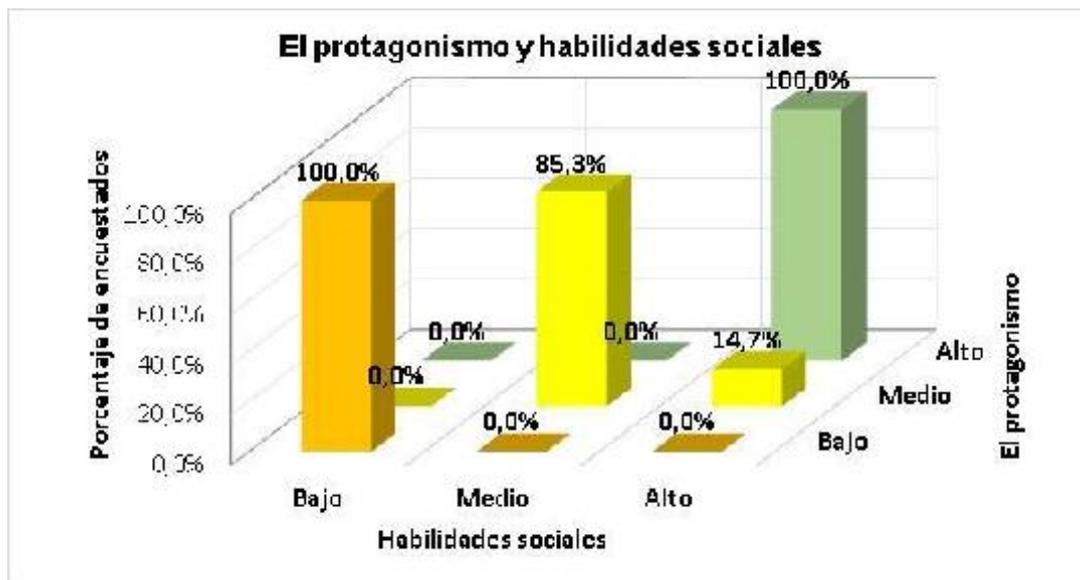
De 13 encuestados el 100%. Se encuentra en un nivel alto

Tabla 8: *Análisis de contingencia entre la dimensión protagonismo de los juegos de roles y las habilidades sociales*

		Habilidades sociales			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Protagonismo	Bajo	3	0	0	3
		100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	Medio	0	29	5	34
		0,0%	85,3%	14,7%	100,0%
Alto		0	0	23	23
		0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
Total		3	29	28	60
		5,0%	48,3%	46,7%	100,0%

Nota: Tratamiento estadístico SPSS versión 22 (2018).

Figura 4: *El protagonismo de los juegos de roles y las habilidades sociales*



3 de los encuestados nos afirman que los protagonismos de los juegos de roles se encuentran en un bajo nivel, que representa el 100,0%

34 de las personas encuestados han afirmado que los protagonismos de los juegos de roles se encuentran en nivel medio, el 85,3% y se muestra un nivel alto un 14,7%.

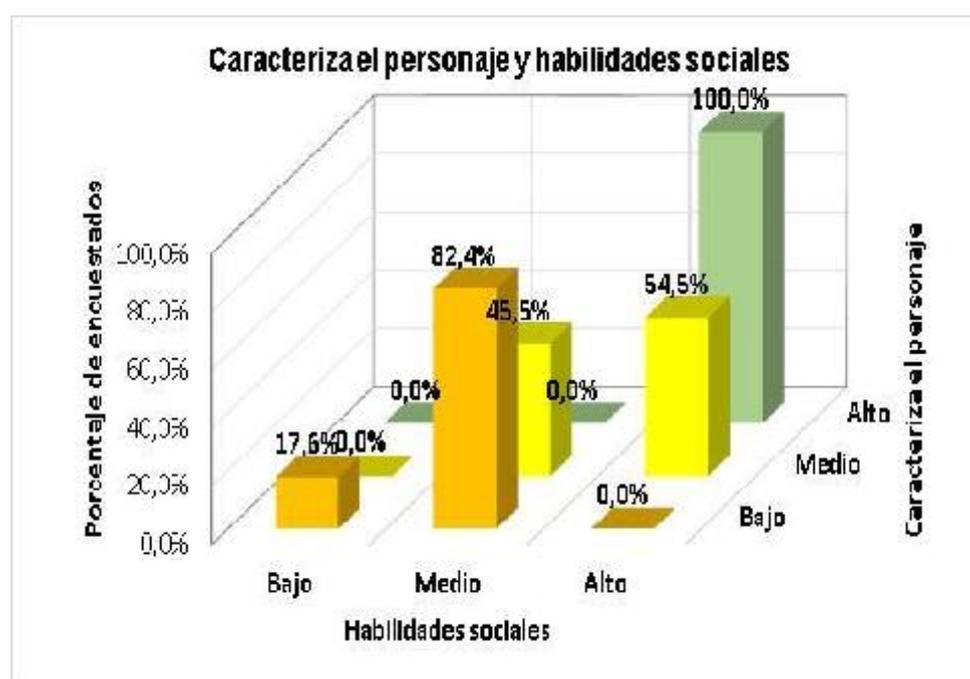
23 de las personas a las cuales se les encuestó han afirmado que los protagonismos de los juegos de roles se encuentran en un nivel alto, que representa el 100,0%

Tabla 9: *Análisis de contingencia entre la dimensión caracteriza al personaje de los juegos de roles y las habilidades sociales.*

Tabla de contingencia Caracteriza el personanaje ^ Habilidades sociales

		Habilidades sociales			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Caracteriza el personanaje	Bajo	3	14	0	17
		17,6%	82,4%	0,0%	100,0%
	Medio	0	15	18	33
		0,0%	45,5%	54,5%	100,0%
Alto	0	0	10	10	
		0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
Total		3	29	28	60
		5,0%	48,3%	46,7%	100,0%

Figura 5: Caracteriza al personaje de los juegos de roles y las habilidades sociales.



17 de las personas a las cuales se le encuestaron afirman que la caracterización del personaje de los juegos de roles se encuentra en un nivel medio el 82,40% mientras que un 17,6% representa un nivel bajo.

33 de las personas a las cuales se les encuestó afirmaron que la caracterización del personaje de los juegos de roles se encuentra en un nivel alto el 54,5% en cuanto a las habilidades sociales y un 45,5% mostraron un nivel medio

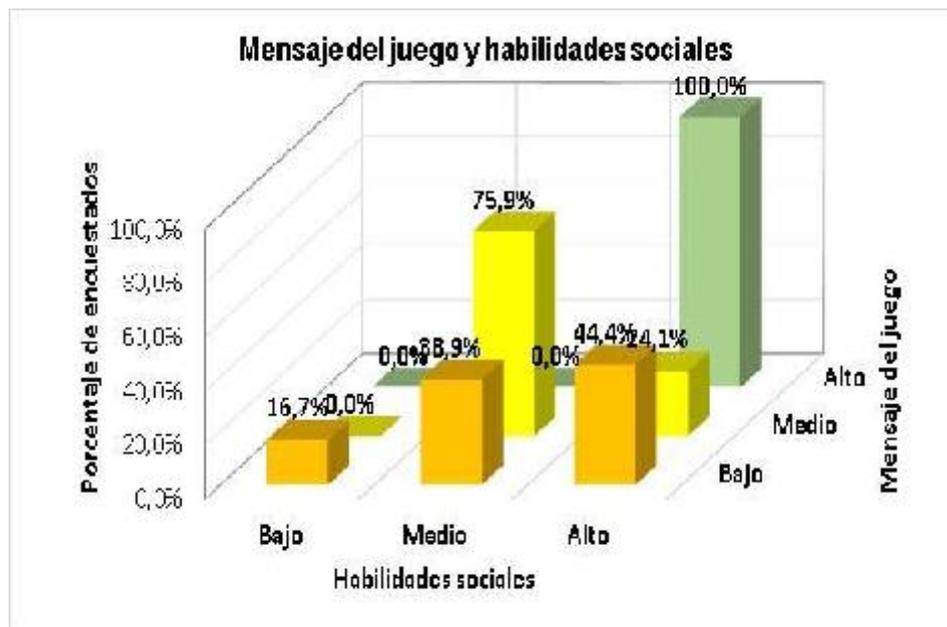
10 de las personas encuestadas afirmaron que la caracterización del personaje de los juegos de roles se encuentra en alto nivel, representando un 100%.

Tabla 10: *Análisis de contingencia entre la dimensión mensaje de los juegos de roles y las habilidades sociales.*

Tabla de contingencia Mensaje del juego * Habilidades sociales

		Habilidades sociales			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Mensaje del juego	Bajo	3 16,7%	7 38,9%	8 44,4%	18 100,0%
	Medio	0 0,0%	22 75,9%	7 24,1%	29 100,0%
	Alto	0 0,0%	0 0,0%	13 100,0%	13 100,0%
Total		3 5,0%	29 48,3%	28 46,7%	60 100,0%

Figura 6: *Mensaje de los juego de roles y las habilidades sociales*



18 de las personas encuestadas afirman que la variable juegos de roles se encuentra en un nivel alto el 44,4% mientras que el 38,9% presentan un nivel medio y el 16,7% representa un nivel bajo.

29 de las personas encuestadas afirman que en la variable juegos de roles es de un nivel medio, el 75,9% afirman que tienen un nivel medio en las habilidades sociales y un 24,1% muestran un nivel alto.

13 de las personas encuestadas afirman que en la variable juegos de roles es de un nivel alto, el 100,0% afirmó que tienen un nivel alto en las habilidades sociales.

4.3. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa Ha: Los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

Hipótesis nula H₀: Los juegos de roles no se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

Tabla 11: *Los juegos de roles y las habilidades sociales*

Correlaciones				
			Juegos de roles	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Juegos de roles	Coeficiente de correlación	1,000	,577**
		Sig. (bilateral)	,,	,000
		N	60	60
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,577**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	,,
		N	60	60

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

Observamos en la tabla 11 el coeficiente de correlación de $r = 0.577$, con una $p = 0.000$ ($p < .05$) por el cual aceptamos la hipótesis alternativa y rechazando la hipótesis nula. Podemos decir entonces que existe relación entre los juegos de roles y las habilidades sociales.

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H1**: La dimensión protagonismo de los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

Hipótesis nula **H0**: La dimensión protagonismo de los juegos de roles no se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

Tabla 12: *La dimensión protagonismo de los juegos de roles y las habilidades sociales*

Correlaciones			Protagonismo	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Protagonismo	Coeficiente de correlación	1,000	,870**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	60	60
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,870**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	60	60

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

La tabla 12 muestra al coeficiente de correlación de $r = 0.870$ con una $p = 0.000 (p < .05)$ con lo cual hipótesis alternativa será aceptada y la hipótesis nula será rechazada. Decimos entonces que hay una relación existente entre la dimensión protagonismo de los juegos de roles y las habilidades sociales en los estudiantes.

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H2**: La dimensión caracteriza el personaje de los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

Hipótesis nula **H0**: La dimensión caracteriza el personaje de los juegos de roles no se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

Tabla 13: *La dimensión caracteriza al personaje de los juegos de roles y las habilidades sociales*

Correlaciones			Caracteriza el personaje	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Caracteriza el personaje	Coeficiente de correlación	1,000	,593**
		Sig. (bilateral)	,	,000
		N	60	60
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,593**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	,
		N	60	60

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

La tabla 13 muestra el coeficiente de correlación de $r = 0.593$, con una $p = 0.000$ ($p < .05$) por lo cual es aceptada la hipótesis alternativa rechazada la hipótesis nula. Podemos decir entonces que existe relación entre la dimensión caracteriza el personaje de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes.

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H3**: La dimensión mensaje de los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

Hipótesis nula **H0**: La dimensión mensaje de los juegos de roles no se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019.

Tabla 14: *La dimensión mensaje de los juegos de roles y las habilidades sociales*

Correlaciones			Mensaje del juego	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Mensaje del juego	Coeficiente de correlación	1,000	,449**
		Sig. (bilateral)	,	,000
		N	60	60
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,449**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	,
		N	60	60

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

La siguiente tabla 14 nos muestra el coeficiente de correlación de $r=0.449$, con una $p=0.000(p<.05)$ con lo cual es aceptada la hipótesis alternativa y rechazada la hipótesis nula. Decimos entonces que hay relación existente entre la dimensión mensaje de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes.

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

Los juegos de rol, por su potencial de emocionar, capacidad empática y por ser potenciadores de la imaginación, pueden tener un alto valor educativo. Despreciados por algunos sectores de la “escolástica” educativa, constituyen una de las fórmulas más imaginativas de la didáctica, en especial de la Didáctica de la Historia. Hace unos años, nos interesamos por el tema y además de dirigir una magnífica tesis doctoral que se basaba, entre otras cosas, en el uso de juegos de rol en la enseñanza de la Historia en la educación secundaria obligatoria. El juego de roles permite al estudiante poder desempeñar papeles de adultos, los cuales él quisiera ser de adulto, y a través de este juego él puede expresar sus sentimientos y vivencias, para que su interacción dentro de la sociedad llegue a ser más placentero.

Luego de haber llegado a obtener los siguientes resultados en la cual decimos que existe una relación entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019., debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.577, representando una moderada asociación. Similares resultados encontramos en los trabajos de (Rivera, 2017) en su investigación “Juegos de Roles y la Expresión Oral en estudiantes de la Institución Educativa del Nivel Inicial N°1787 Satipo – 2016”, llegando a la conclusión que: la relación existente entre los juegos de roles y la expresión oral es una correlación positiva moderada por que el t calculada es mayor que t teórica ($2,63 > 2,17$).

Y la de Costa(2016) en su tesis: “Aplicación de los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 003 San José-barrio San José, región Tumbes 2015” obteniendo en sus resultados que el empleo de juegos de roles con colaboración entre ellos empleando como herramienta los títeres, logra mejorar de una manera significativa la expresión oral en el área académica de educación.

Ante todo lo encontrado en la investigación desarrollada y contrastada con los antecedentes que apoyan y coinciden con los resultados obtenidos se puede inferir que la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica y técnica participativa es un instrumento altamente eficaz para determinadas etapas, logrando así mejorar sustancialmente la educación secundaria de nuestra región.

CONCLUSIONES

Primera: se da una relación existente entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria ya que depende de ella los alumnos podrán desarrollarse y esto trabaja mucho en la personalidad así mismo en cuanto a la parte estadística la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.577, representando una **moderada** asociación.

Segunda: Existe relación entre la dimensión protagonismo de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes pues al tomar uno de aquellos roles estos podrán tomar responsabilidad y ser conscientes de lo que es estar en ello, enfocándonos a la parte estadística decimos que la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.870, representando una **muy buena** asociación.

Tercera: Consta relación entre la dimensión caracterización del personaje de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes esto hace que el estudiante pueda determinar el mensaje y a la vez el personaje a imitar. Por otro lado, en cuanto a la estadística decimos que la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.593, representando una **moderada** asociación.

Cuarta: Existe relación entre la dimensión mensaje de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiante, otro de los puntos importantes a los que se llegó es que el mensaje debe ser claro, preciso y según la ocasión para que pueda llegar al público, así mismo al hablar de la estadística podemos decir que la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.449, representando una **moderada** asociación.

RECOMENDACIONES

Primero: Los docentes deben desarrollar un trabajo en conjunto con su departamento psicológico y las autoridades competentes para realizar talleres sobre enfocados al tema fin de elevar el bajo nivel de juegos de roles y el nivel habilidades sociales, que presentan nuestros estudiantes, esto hará que ellos puedan desarrollarse de mejor manera.

Segundo: se propone que el docente dentro de su trabajo, imparta el juego de roles como una estrategia motivadora, haciéndole recordar que la formación no solo es académica, más si no tiene un carácter emocional y sensible que si el docente llega a esta zona en el estudiante puede llegar a formar jóvenes líderes y seguros de sí mismos.

Tercero: Implementar en las horas de clase el juego de roles para fortalecer la expresión oral de los estudiantes los cuales permiten un proceso integrador desde los primeros años de secundaria.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abraham, P. (2011). *La motivación y su incidencia en el proceso de Enseñanza - Aprendizaje del Atletismo con los estudiantes deportista del Colegio técnico 27 de febrero de la ciudad de Loja 2009-2010*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Acurio, B. (2016). *La enseñanza de lengua y literatura*. Ambato: Editorial UTA.
- Aguilar, K., & Avalos, E. (2012). *Influencia de las experiencias directas para mejorar la inteligencia naturalista de los alumnos de 2° grado de educación primaria I.E.EX. "Rafael Narváez Cadenillas" de la ciudad de Trujillo año 2012*. Trujillo. Perú: Universidad Nacional de Trujillo.
- Alvarez, G., Altamiranda, R., & Alvarez, J. (2016). *Las habilidades sociales para la solución asertiva del conflicto escolar en el grado séptimo 2*. Cartagena. Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Armstrong, T. (2009). *Multiple Intelligences in the Classroom*. Alexandria: VA: ASCD Publications.
- Ayay, K., Cabrera, J., & Espinoza, E. (2005). *Taller de música para desarrollar la expresión corporal de los niños de cinco años de edad del jardín de niños N° 1564 de la urbanización Chimú de la ciudad de Trujillo*. Trujillo. Perú: Universidad Nacional de Trujillo.
- Azurin, M., & Otros. (2008). *Manual para el Trabajo Pedagógico en el Aula*. Lima Perú: Taller de Servicios Gráficos Gramal S.A.

- Baronet, M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. La Habana. Cuba: Edit. Pueblo y educación.
- Bokova, I. (2015). *Educación Física de calidad*. Unesco.
- Boulangger, G. (2016). *El Juego de Roles para desarrollar Habilidades Sociales Básicas De Los Niños de 5 Años en la Institución Educativa N°323 Del Distrito de Puente Piedra – 2016*. Lima. Perú: Universidad César Vallejo.
- Bravo, A., Martínez, V., & Mantilla, L. (2003). *Habilidades para la Vida, una propuesta educativa para convivir mejor*. Bogotá. Colombia: Fe y Alegría.
- Calero, M. (1988). *Educar jugando, colección para educadores*. Lima: Editorial San Marcos.
- Cama, G., & Javier, H. (2016). *Influencia de los juegos en el desarrollo de la atención niños y niñas de 4 años de la I.E Parroquial Ave María, distrito Cayma 2015*. Arequipa. Perú: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.
- Camones, J., & Rodríguez, C. (2012). *Influencia de los talleres musicales en el desarrollo de la Inteligencia Musical en los niños de 5 años del jardín Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, año 2011*. Trujillo. Peru: Universidad Nacional de Trujillo.
- Campbell, L. (1999). *Teaching and Learning Through MUltiple Intelligences*. UTPA.
- Campos, M., & Manrique, M. (2013). *El taller basado en el uso de uso de las 3 “R” para desarrollar la inteligencia naturalista en niños de 5 años de la institución educativa N° 317 el Carmen*. Chimbote. Perú: Universidad Nacional del Santa.

- Chagua, G. (2012). *Programa de entrenamiento formativo de mini atletismo para el desarrollo de capacidades físicas y motrices en niños de 11 - 12 años de edad de la liga de atletismo Puno 2012*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano. Perú.
- Choez, M. (2017). *La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla*. Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Concepto.de. (29 de Enero de 2016). *Concepto.de*. Recuperado el 2019 de Abril de 30, de Concepto.de: <https://concepto.de/atletismo/>
- Counsilman, J. (1995). *La natación: Ciencia y técnica para la preparación de campeones*. Barcelona. España: Editorial Hispano Europea. S.A.
- Da Silva, C., & Jacob, L. (2009). *Atletismo Escolar: posibilidades e estratégias*. Antijos Orijaiz.
- De la Villa, L. (2014). *Inteligencia musical, rendimiento escolar y desarrollo integral en educación primaria*. Rioja: Universidad Internacional de la Rioja.
- Del Toro, C. (2016). *Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3º de la sede principal de la I.E Marceliano Polo*. Fundación universitaria los libertadores.
- Enciclopedia-Catalana, G. (20 de enero de 1997). *Gran Enciclopedia Catalana*. Recuperado el 2018 de Mayo de 19, de http://enseñanzaaprendizaje.wikispaces.co.w!Esuai~;;o!cu. ; o;;u.,~;;~~~_,/uuu.o..u..u. • u.pn ... u~
- Feliciano, G. (2018). *El Atletismo en el desarrollo de capacidades físicas en niños y niñas de 6 a 13 años en el programa "ponle play" del distrito de Alto Selva Alegre de*

- la región Arequipa 2018*. Arequipa. Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Gallos, M. (2005). *Método inverso a las habilidades acuáticas Básicas*. Colección pedagógica de la natación.
- Gardner, H. (1995). *Mentes creativas*. Barcelona: Editorial Paidós- Iberica S.A.
- Gardner, H. (2000). *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. Barcelona. España: Paidós.
- Gómez, S. (2015). *Habilidades sociales en escolares*. Universidad autónoma de Barcelona.
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). *La Actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la I.E Niño Jesús de Praga*. Tolima: Universidad de Tolima.
- Gonzales. (2009). *La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares*. Magis, Revista Internacional de.
- Gonzales-Moreno, C., Solovieva, Y., & Quintanar-Rojas, L. (2011). *Actividad reflexiva en preescolares. Perspectivas psicológicas y educativas*. Perspectivas psicológicas y educativas: Universitas Psychologica.
- Gorriz, B. (2009). *Inteligencias Múltiples*. Buenos Aires. Argentina: El Cid Editor.
- Granados, L., & Rueda, S. (2012). *La influencia de la natación en el fortalecimiento de la autoestima en niños de 4 - 7 años en el I.P.N*. La Plata: Universidad Nacional de la Plata.

- Hinostroza. (2016). *Juego temático de roles en la competencia social en estudiantes de primaria del Colegio Particular "Francisco Bolognesi", Pasco, 2015*. Pasco.
- Huizinga, J. (2005). *El juego y la cultura*. Gran Bretaña: Fondo Cultura Económica.
- Jimenez, M. (2004). *Jugar: la forma más divertida de educar*. España: Ediciones Palabra.
- Lazarus, A. (1971). *Behavior therapy and beyond*. Nueva York: Mcgraw Hill.
- Monereo, C., Castello, M., Clariana, M., Palma, M., & Perez, L. (1999). *Estrategias de*. Barcelona: Sexta edición. Editorial Graó.
- Monjas, M. (1997). *Evaluación de la competencia social y las habilidades sociales en la edad escolar*. Madrid: Siglo XXI.
- Moreno, D., & Pallo, M. (2017). *El juego de roles sociales en educación inicial*. Latacunga. Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Moreno, J., & Gutierrez, M. (2001). *¿Qué métodos de enseñanza utilizan los educadores acuáticos?* Buenos Aires. Argentina: Revista Digital.
- Moreno, J., & Rodriguez, P. (2006). *"El aprendizaje de las habilidades acuáticas en el ámbito educativo"*.
- Muñoz, M. (2008). *Estrategias didácticas*. Huancayo: fudustria Gráfica Edición.
- Navarro, F. (1998). *Pedagogía de la natación*. España: Minon.
- Orellano, O. (1998). *Desarrollo Cognitivo*. Primera Edición.
- Ortega, V. (2012). *El atletismo y su influencia en la resistencia física inadecuada de los deportistas de la federación deportiva Cantonal del Tena en el periodo*

- septiembre 2011- febrero 2012*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Ecuador.
- Ortiz, W., & Díaz, S. (2015). *Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero de la I.E Campo Galán -Santander Colombia- 2015*. Lima: Universidad Privada Norbert Wiener.
- Paladinez, L. (2013). *Inteligencia Naturalista y Responsabilidad Ambiental en los Estudiantes de Grado Séptimo de la Institución Educativa Agrícola de Argelia*. Manizales: Universidad de Manizales.
- Peralta, D. (2014). *La práctica de la natación y su incidencia en el desarrollo de las Habilidades y destrezas básicas en los alumnos del 4to al 7mo año de educación báica de la I.E Jorge Armijos del Cantón Olmedio, Loja 2013 al 2014*. Loja. Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- Peréz, R. (2004). *Los nuevos lenguajes de la comunicación*. Barcelon. España: Editorial Paidos.
- Pérez, R. (2004). *Psicomotricidad*. Madrid: Editorial: Ideas propias.
- Piaget, J. (1980). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de la Cultura Económica.
- Quintanilla, L. (2016). *Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria*. Carabobo: Universidad de Carabobo.
- Ramirez, L. (2017). *Nivel de desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de la institución educativa Cristo Rey, Ventanilla, Callao, 2016*. Lima. Perú: Universidad César Vallejo.

Rivera, N. (2017). *Juegos de Roles y la Expresión Oral en estudiantes de la Institución Educativa del Nivel Inicial N°1787 Satipo – 2016*. Satipo. Perú: Universidad Católica Los Angeles Chimbote.

Saavedra, J. (2003). *La evolución de la natación*. Edeportes.

Teberosky, F. &. (1999). *Sistema de escritura en el desarrollo infantil*. México - Distrito Federal: Editorial Siglo XXI.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA
JUEGOS DE ROLES Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 1ER AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E MERCEDES
INDACOCHEA LOZANO, HUACHO - 2019

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p><u>Problema general</u> ¿Qué relación existe entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019?</p> <p><u>Problema específicos</u> ¿Qué relación existe entre la dimensión protagonismo de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019?</p> <p>¿Qué relación existe entre la dimensión caracteriza el personaje de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019?</p>	<p><u>Objetivo general</u> Determinar la relación que existe entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019.</p> <p><u>Objetivos específicos</u> Determinar la relación que existe entre la dimensión protagonismo de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019.</p> <p>Establecer la relación que existe entre la dimensión caracteriza el personaje de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019.</p>	<p><u>Hipótesis general</u> Los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019.</p> <p><u>Hipótesis específicas</u> La dimensión protagonismo de los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019.</p> <p>La dimensión caracteriza el personaje de los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019.</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): JUEGOS DE ROLES			
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES
			Protagonismo	Se integra fácilmente con su compañeros	4	Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre
			Caracteriza el personaje	Expresa sus emociones e intereses	4	
			Mensaje del juego	Se acepta y valora tal como es	4	
			TOTAL			
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): HABILIDADES SOCIALES			
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES
			Habilidades sociales básicas	Presta atención cuando te hablan. Inicias una conversación Expresas agradecimiento Te gusta conocer personas	3	Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre
			Habilidades sociales avanzadas	Comprendes las emociones que experimentas Permites que los demás conozcan lo que sientes	4	
Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos	Le dices a los demás lo que no te gusta de manera sutil. Es imparcial al escuchar a los demás. Comprendes porque has fracasado.	4				

¿Qué relación existe entre la dimensión mensaje de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019?	Determinar la relación que existe entre la dimensión mensaje de los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019..	La dimensión mensaje de los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho-2019.	Habilidades sociales de planificación	Ideas significativas para realizar en grupo	3	
			TOTAL			

MATRIZ DE DATOS

N	Juegos de roles																V1	Habilidades sociales																V2										
	Protagonismo					Caracteriza el personaje					Mensaje del juego							ST1	Habilidades sociales básicas				Habilidades sociales avanzadas					Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos							Habilidades sociales de planificación					ST2				
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8	S2	D2	9	10	11	12			S3	D3	1	2	3	S4	D4	1	2	3	4	S5	D5	1	2		3	4	S6	D6	1		2	3	S7	D7
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		32	33	34	35	36		37	38	39	40
1	3	3	2	2	10	Alto	2	2	2	2	8	Medio	2	1	1	2	6	Bajo	24	Medio	3	3	3	9	Alto	2	3	3	2	10	Alto	2	3	2	1	8	Medio	2	3	2	7	Alto	34	Alto
2	2	2	1	2	7	Medio	2	2	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	18	Bajo	2	2	2	6	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	1	7	Medio	2	2	2	6	Medio	27	Medio
3	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	1	6	Medio	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	29	Medio
4	3	2	2	2	9	Medio	2	3	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	26	Medio	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
5	3	2	3	2	10	Alto	2	3	3	3	11	Alto	2	3	3	3	11	Alto	32	Alto	3	2	2	7	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	2	3	2	10	Alto	3	2	3	8	Alto	37	Alto
6	2	2	1	2	7	Medio	2	2	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	18	Bajo	2	2	2	6	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	1	7	Medio	2	2	2	6	Medio	27	Medio
7	3	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	15	Bajo	1	1	2	4	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	1	2	1	4	Bajo	18	Bajo
8	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	1	1	2	6	Bajo	22	Medio	2	2	2	6	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	28	Medio
9	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	1	6	Medio	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	29	Medio
10	3	2	3	2	10	Alto	2	3	3	3	11	Alto	2	3	3	3	11	Alto	32	Alto	3	2	2	7	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	2	3	2	10	Alto	3	2	3	8	Alto	37	Alto
11	2	2	1	2	7	Medio	2	2	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	18	Bajo	2	2	2	6	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	28	Medio
12	3	2	2	2	9	Medio	3	1	1	1	6	Bajo	3	1	1	2	7	Medio	22	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	30	Medio
13	3	2	3	2	10	Alto	2	1	1	3	7	Medio	2	1	1	2	6	Bajo	23	Medio	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
14	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	1	6	Medio	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	29	Medio
15	3	2	3	2	10	Alto	2	1	1	3	7	Medio	2	3	3	3	11	Alto	28	Alto	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
16	3	2	3	2	10	Alto	2	3	3	3	11	Alto	2	3	3	3	11	Alto	32	Alto	3	2	2	7	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	2	3	2	10	Alto	3	2	3	8	Alto	37	Alto
17	3	2	2	2	9	Medio	2	3	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	26	Medio	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
18	3	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	15	Bajo	1	1	2	4	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	1	2	1	4	Bajo	18	Bajo
19	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	30	Medio
20	2	3	3	3	11	Alto	3	2	2	2	9	Medio	1	1	1	1	4	Bajo	24	Medio	2	3	3	8	Alto	3	3	3	2	11	Alto	1	3	2	1	7	Medio	1	3	2	6	Medio	32	Alto

21	3	2	2	2	9	Medio	3	1	1	1	6	Bajo	3	2	2	2	9	Medio	24	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	30	Medio
22	3	2	3	2	10	Alto	2	3	3	3	11	Alto	2	3	3	3	11	Alto	32	Alto	3	2	2	7	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	2	3	2	10	Alto	3	2	3	8	Alto	37	Alto
23	2	2	1	2	7	Medio	2	2	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	18	Bajo	2	2	2	6	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	28	Medio
24	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	1	6	Medio	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	29	Medio
25	3	2	3	2	10	Alto	2	1	1	3	7	Medio	2	1	1	2	6	Bajo	23	Medio	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
26	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	30	Medio
27	3	2	3	2	10	Alto	2	1	1	3	7	Medio	2	3	3	3	11	Alto	28	Alto	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
28	3	2	3	2	10	Alto	2	1	1	3	7	Medio	2	1	1	3	7	Medio	24	Medio	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
29	3	2	2	2	9	Medio	2	3	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	26	Medio	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
30	3	2	2	2	9	Medio	3	1	1	1	6	Bajo	3	1	1	2	7	Medio	22	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	30	Medio
31	3	2	2	2	9	Medio	3	1	1	1	6	Bajo	3	2	2	2	9	Medio	24	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	30	Medio
32	3	2	3	2	10	Alto	2	3	3	3	11	Alto	2	3	3	3	11	Alto	32	Alto	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
33	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	1	6	Medio	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	29	Medio
34	3	2	2	2	9	Medio	3	1	1	1	6	Bajo	3	1	1	2	7	Medio	22	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	30	Medio
35	3	2	3	2	10	Alto	2	1	1	3	7	Medio	2	1	1	2	6	Bajo	23	Medio	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
36	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	30	Medio
37	3	2	3	2	10	Alto	2	3	3	3	11	Alto	2	3	3	3	11	Alto	32	Alto	3	2	2	7	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	2	3	2	10	Alto	3	2	3	8	Alto	37	Alto
38	3	2	3	2	10	Alto	2	1	1	3	7	Medio	2	1	1	3	7	Medio	24	Medio	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
39	3	2	2	2	9	Medio	2	3	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	26	Medio	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
40	3	1	1	1	6	Bajo	1	1	1	1	4	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	15	Bajo	1	1	2	4	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	1	2	1	4	Bajo	18	Bajo
41	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	1	6	Medio	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	29	Medio
42	2	3	3	3	11	Alto	3	2	2	2	9	Medio	1	1	1	1	4	Bajo	24	Medio	2	3	3	8	Alto	3	3	3	2	11	Alto	1	3	2	1	7	Medio	1	3	2	6	Medio	32	Alto
43	3	2	2	2	9	Medio	3	1	1	1	6	Bajo	3	2	2	2	9	Medio	24	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	30	Medio
44	3	2	2	2	9	Medio	3	1	1	1	6	Bajo	3	2	2	2	9	Medio	24	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	30	Medio
45	3	2	3	2	10	Alto	2	3	3	3	11	Alto	2	3	3	3	11	Alto	32	Alto	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto
46	2	2	1	2	7	Medio	2	2	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	18	Bajo	2	2	2	6	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	6	Medio	28	Medio

47	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	1	6	Medio	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	6	Medio	29	Medio
48	3	2	3	2	10	Alto	2	1	1	3	7	Medio	2	1	1	2	6	Bajo	23	Medio	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto	
49	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	6	Medio	30	Medio
50	3	2	3	2	10	Alto	2	1	1	3	7	Medio	2	3	3	3	11	Alto	28	Alto	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto	
51	3	2	3	2	10	Alto	2	3	3	3	11	Alto	2	3	3	3	11	Alto	32	Alto	3	2	2	7	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	2	3	2	10	Alto	3	2	3	8	Alto	37	Alto	
52	3	2	2	2	9	Medio	2	3	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	26	Medio	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto	
53	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	1	6	Medio	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	6	Medio	29	Medio
54	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	6	Medio	30	Medio
55	2	3	3	3	11	Alto	3	2	2	2	9	Medio	1	1	1	1	4	Bajo	24	Medio	2	3	3	8	Alto	3	3	3	2	11	Alto	1	3	2	1	7	Medio	1	3	2	6	Medio	32	Alto	
56	3	2	2	2	9	Medio	3	1	1	1	6	Bajo	3	2	2	2	9	Medio	24	Medio	3	2	2	7	Alto	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	6	Medio	30	Medio
57	3	2	3	2	10	Alto	2	3	3	3	11	Alto	2	3	3	3	11	Alto	32	Alto	3	2	2	7	Alto	2	2	2	3	9	Medio	2	2	3	2	9	Medio	2	2	3	7	Alto	32	Alto	
58	2	2	1	2	7	Medio	2	2	1	1	6	Bajo	2	1	1	1	5	Bajo	18	Bajo	2	2	2	6	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	6	Medio	28	Medio
59	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	3	2	2	2	9	Medio	27	Medio	3	2	1	6	Medio	3	2	2	2	9	Medio	2	2	2	2	8	Medio	2	2	2	2	6	Medio	29	Medio
60	3	2	3	2	10	Alto	2	3	3	3	11	Alto	2	3	3	3	11	Alto	32	Alto	3	2	2	7	Alto	3	3	3	3	12	Alto	3	2	3	2	10	Alto	3	2	3	8	Alto	37	Alto	



**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION**

JUEGOS DE ROLES

Estimado estudiante: El presente cuestionario tiene el propósito de recopilar información para el desarrollo de un proyecto de investigación a nivel escolar. La encuesta es totalmente anónima y su procesamiento será reservado.

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

Protagonismo		3	2	1
1.	Desempeño el papel del personaje de forma clara			
2.	La manifestación es conforme de lo que pretende explicar			
3.	Soy responsable con el papel que asumo			
4.	Me muestro tal como es el personaje			
Caracteriza al personaje		3	2	1
5.	Caracterizo al personaje			
6.	Se nota con claridad el personaje que represento			
7.	Se observa diferentes muestras de diferencia del personaje			
8.	La voz imitable que hago, se puede notar			
Mensaje del juego		3	2	1
9.	El mensaje es expresado con mucha claridad			
10.	Se observa la misión desde la iniciación			
11.	El mensaje es claro y preciso			
12.	Se demuestra con claridad lo que quiero exteriorizar			



**UNIVERSIDAD NACIONAL
 JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
 FACULTAD DE EDUCACION
 UNIVERSIDAD NACIONAL**

FICHA DE HABILIDADES SOCIALES

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

Habilidades sociales básicas		3	2	1
1.	Presto atención a la persona que me está hablando			
2.	Hablo con la mayoría de mis compañeros			
3.	Agradezco cuando soy apoyado por un amigo o compañero			
Habilidades sociales avanzadas		3	2	1
4.	Pido ayuda cuando tengo alguna dificultad			
5.	Expreso mis ideas dentro del grupo			
6.	Pido disculpas a los demás cuando es pertinente			
7.	Utilizo la persuasión como una forma de convencer a los otros			
Habilidades sociales relacionadas a los sentimientos		3	2	1
8.	Expreso lo que siento			
9.	Demuestro afecto hacia otros niños, a través de diferentes medios (verbal, no verbal, corporal, etc.)			
10.	Reconozco mis logros			
11.	Reconozco los logros de mis compañeros			
Habilidades sociales de planificación		3	2	1
12.	Propongo ideas significativas para realizar en grupo			
13.	Tomo decisiones sobre lo que soy capaz de realizar antes de comenzar una tarea			
14.	Me organizo y me preparo para realizar una actividad			

JURADO EVALUADOR




Dr. EUSTORGIO G. BENAVENTE RAMIREZ
CPP# 077485

.....
Dr. Eustorgio Godoy Benavente Ramírez
Presidente




Dra. GLADYS MARGOT GAVEDIA GARCÍA

.....
Dra. Gladys Margot Gavedia García
Secretaria




Mg. ESPERANZA SANTOS PALOMINO
PSICOLOGA - I. DADOGA

.....
Mg. Esperanza Santos Palomino
Vocal




UNIVERSIDAD NAC. JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
Mg. SERGIO MAZUELOS CARDOZA
Especialista en Admín. Estratégica

.....
Mg. Sergio Mazuelos Cardoza
Asesor