

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



TESIS

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
NIVEL SECUNDARIA
ESPECIALIDAD: CIENCIAS SOCIALES Y TURISMO**

**JUEGOS DE ROLES Y SU RELACIÓN CON LAS HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 1ER AÑO DE SECUNDARIA DE LA
I.E. MANUEL TOVAR SAYAN**

Presentado por:

JAIRO NICANOR ROSALES OJEDA

ASESOR:

Mg. LUIS ALBERTO MATOS PINEDA


Mtro. Luis Alberto Matos Pineda
DOCENTE

HUACHO – PERÚ

2021

**JUEGOS DE ROLES Y SU RELACIÓN CON LAS HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 1ER AÑO DE SECUNDARIA DE
LA I.E. MANUEL TOVAR SAYAN**

DEDICATORIA

Con cariño a mis progenitores, ya que fueron los que me acompañaron, y enseñaron a creer y crecer y me enseñaron a levantarme luego de las caídas, y ayudándome y guiando, ellos fueron el cimiento que me llevo a realizar todos mis proyectos.

El autor

AGRADECIMIENTO

Retribuir la ayuda brindada por mis progenitores, y todos los que vieron en mi la capacidad de poder lograrlo este proyecto.

El autor

RESUMEN

El actual compromiso de indagación el cual se titula: **JUEGOS DE ROLES Y SU RELACIÓN CON LAS HABILIDADES SOCIALES EN EDUCANDOS DE 1RO NIVEL SECUNDARIO DEL C.E. MANUEL TOVAR SAYAN**, es una labor de indagación a fin de conseguir la carrera en Educación en la especialización de Ciencias Sociales y Turismo de la FE- UNJFSC.

La sistemática en la cual se manejó se localiza adentro de la indagación primordial es de prototipo Elemental, de rango expresivo, de correlación, no empírica y la teoría diseñada es: “el juego de roles se relaciona elocuentemente con las destrezas colectivas en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán”. En esta indagación, la muestra en análisis quedó definido en 170 educandos. En la indagación se estableció la usanza de un espécimen por beneficio, es indicar que toman en consideración a 30 educandos de primero de nivel secundario. La herramienta primordial que se utilizó en la indagación es la observación, la cual se administró a la 1ra y 2da inconstante. Las consecuencias demuestran que hay vinculo en cuanto a los juegos de roles y las destrezas colectivas en educandos de 1ro nivel secundario del C.E Manuel Tovar Sayán, de magnitud buena.

El autor

Palabra clave: juego, roles, destrezas, colectivas.

ABSTRACT

This research paper entitled: "ROLE GAMES AND ITS RELATIONSHIP WITH SOCIAL SKILLS IN STUDENTS OF THE FIRST YEAR OF SECONDARY OF THE IE MANUEL TOVAR SAYAN", is a research work to obtain a degree in Education in the specialty of Social Sciences and Tourism of the FE- UNJFSC.

The methodology used is the basic research is Basic, descriptive, correlational, non-experimental level and the hypothesis was: "Role plays are significantly related to social skills in students in 1st year of high school of EI Manuel Tovar Sayán". For the research, the study population was defined by 170 students. In the investigation the use of a sample was determined for convenience, that is to say, the 30 students of the first high school are considered. The main instrument used in the investigation was the observation, which was applied to the first and second variables. The results show that there is a relationship between role plays and social skills in students of 1st year of secondary school at I.E Manuel Tovar Sayán, of good magnitude.

The author

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	14
1.2. Formulación de problema.....	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.3. Objetivo general.....	15
1.3.1. Objetivos específicos	16
1.4. Justificación.....	16
1.4.1. Tecnológica	16
1.4.2. Pedagógica.....	16
1.4.3. Técnica.....	16
1.5. Delimitaciones del estudio	17
1.6. Viabilidad del estudio.....	17

CAPITULO II MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes de la investigación	18
2.2. Bases teóricas	22
2.1.1. Definición de juegos de roles	22
2.2. Las Habilidades sociales	30
2.3 Bases Filosóficas.....	34
2.4. Definición de términos básicos	34
2.4 Formulación de hipótesis	36
2.4.1. Hipótesis general.....	36
2.4.2. Hipótesis específica.....	¡Error! Marcador no definido.
CAPITULO III METODOLOGIA.....	37
3.1. Diseño metodológico.....	37
3.1.1. Diseño del estudio	37
3.2. Población y muestra	37
3.2.1. Población.....	37
3.2.2. Muestra.....	38
3.2. Operacionalización de Variables.....	38
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	40
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información	41
CAPITULO IV RESULTADOS.....	43
4.1. Análisis de los resultados	43

4.2. Análisis de contingencia o análisis comparativo.....	45
4.3. Contratación de hipótesis.....	50
CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	54
CONCLUSIONES	57
RECOMENDACIONES.....	58
CAPITULO VI FUENTES DE INFORMACIÓN	59
5.1. Fuentes bibliográficas	59
MATRIZ DE CONSISTENCIA	63

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Población del estudio</i>	38
Tabla 2: <i>Muestra de estudio</i>	38
Tabla 3: <i>Operacionalización de la variable X</i>	38
Tabla 4: <i>Operacionalización de la variable Y</i>	39
Tabla 5: <i>Juego de Roles</i>	43
Tabla 6: <i>Habilidades sociales</i>	44
Tabla 7: <i>Análisis de contingencia entre los juegos de roles y las habilidades sociales.</i>	45
Tabla 8: <i>Análisis de contingencia entre los juegos de roles y las primeras habilidades sociales</i>	46
Tabla 9: <i>Análisis de contingencia entre los juegos de roles y las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos</i>	47
Tabla 10: <i>Análisis de contingencia entre los juegos de roles y las habilidades para hacer frente al estrés.</i>	49
Tabla 11: <i>Los juegos de roles y las habilidades sociales.</i>	50
Tabla 12: <i>Los juegos de roles y las primeras habilidades sociales.</i>	51
Tabla 13: <i>Los juegos de roles y las habilidades relacionadas a los sentimientos.</i>	52
Tabla 14: <i>Los juegos de roles y las habilidades para hacer frente al estrés.</i>	53

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>juego de roles.</i>	43
Figura 2: <i>habilidades sociales.</i>	44
Figura 3: <i>Juego de roles y habilidades sociales.</i>	45
Figura 4: <i>Juego de roles y habilidades sociales.</i>	46
Figura 5: <i>habilidades sociales relacionadas a los sentimientos.</i>	48
Figura 6: <i>Juego de roles y habilidades para hacer frente al estrés.</i>	49

INTRODUCCIÓN

La presente indagación hace referencia a la investigación realizada sobre los resultados del juego de roles y su relación con las habilidades sociales y su aplicación en educandos de 1ro de nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán, el interés esencial de la indagación es demostrar el vínculo que hay en cuanto al juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales, las cuales permiten mejorar las relaciones de comunicación.

El juego de roles consiente que los educandos asuman determinados papeles que les permite desenvolverse dentro de un determinado contexto cultural, que le permite representar diversos personajes, estando el esparcimiento como una tipología de acción la cual despliega el infante en el transcurso formativo, tocando tener en consideración las actividades lúdicas ya no solamente como elemento natural de la existencia del infante, sino como componente del cual logra beneficiarse la enseñanza a fin de utilizarlo en favor de su educación, estando así, el esparcimiento debe ser utilizado y perfeccionado en el progreso de destrezas colectivas la cual admite tener interacción con los otros en un entorno colectivo entregado de una manera determinada que es admitirlo y estimado colectivamente, y conjuntamente provechoso en el desenvolvimiento e interacción con los demás.

Seguidamente, hacemos una concisa reseña del comprendido de cada uno de los capítulos:

I.- se despliega el diseño del inconveniente, donde se describe la realidad de los estudiantes, quienes presentan dificultades en el progreso de destrezas colectivas, asimismo se narran los propósitos, las justificaciones, las restricciones y las viabilidades de la indagación.

II.- se despliega el cuadro hipotético disgregando las inconstantes en argumentos determinados de resultado científico y relacionada a la indagación.

III.- se expone la manera de diseñarla metodológicamente, revela el colectivo y la modelo, asimismo se puntualizan las herramientas elaboradas y utilizadas en la indagación

IV.- se presenta y arguye las secuelas en modo gráfico, descriptivo y estadístico.

V.- se debate el argumento en vinculo a otras investigaciones realizadas que permiten visorar las consecuencias de la investigación.

VI.- se considera las referencias bibliográficas y anexos.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El juego es una práctica de índole cosmopolita, frecuente en general a los linajes, y los períodos y de manera generalizada a las realidades de existencia. Sin embargo, es incuestionable en las culturas y sociedades formulan su conveniente noción en relación a la actividad recreativa, por lo mismo que obtuvo la significación de “juego” ha desarrollado contiguo a la tecnología y la ciencia.

La jerarquía del juego reside en la circunstancia en la cual ofrece al infante a fin de examinar desemejantes orientaciones de la existencia habitual y así lograr obtener enseñanzas en el cual sean significativas las cuales le van a valer a lo extenso de su existencia. Al jugar es inevitable la usanza de habilidades mecánicas y mentalmente las cuales apoyaran a desplegar pericias y habilidades poseyendo como ideal actor de las mismas niño.

Actualmente, se descubre en la colectividad un inconveniente social como las infracciones a la ley, corrupción, las extorsiones y demás calamidades de la sociedad, adonde fragmento de este inconveniente es no haberlo progresado las destrezas blandas en las juventudes a partir de la período infantil; es indicar que a partir de chicos el infante se debería instruir y orientarle en el progreso de destrezas basadas en valores, cualidades sociales fortificar su progreso particular y fortificar su plan de existencia basada en el mandato de verdad y la justicia, empatía, la responsabilidad, la ayuda y diversos componentes significativos en el progreso de los niños.

De la misma manera, asumiendo las contribuciones de Alvarado, J. (2015). Adonde expresa a la colectividad precisa juventudes las cuales estén dúctiles, proactivas,

comprometidas y posean magnitud de ideología crítica, destreza en el compromiso en conjunto y preparados a remediar inconvenientes, en general, varones y damas; los cuales se convengan a las permutas y a los recientes retos.

Por lo antes mencionado la indagación se llevó a cabo en la I.E. Manuel Tovar Sayán adonde se muestran restricciones en el uso del juego de roles y su suceso en el progreso de las destrezas colectivas en educandos de primer año de secundaria.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos de roles y las habilidades sociales en educandos del 1er año de secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es la relación que hay entre los juegos de roles y las primeras habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la IE Manuel Tovar Sayán?

¿Cuál es la relación que hay entre los juegos de roles y las habilidades relacionadas a los sentimientos en educandos de 1er año de secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán?

¿Qué relación existe entre los juegos de roles y las destrezas a fin de hacer frente al stress en educandos de 1er año de secundaria la I.E. Manuel Tovar Sayán?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos de roles y las habilidades sociales en educandos de 1er año de secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar el vínculo que existe entre los juegos de roles y las primeras habilidades sociales en educandos de 1er año de secundaria de la I.E Manuel Tovar Sayán.

Determinar el vínculo que hay en cuanto los juegos de roles y las habilidades relacionadas a los sentimientos en estudiantes de 1er año secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán.

Establecer el vínculo que hay en cuanto a los juegos de roles y las destrezas a fin de hacerle frente al stress en educandos de 1er año de secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán.

1.4. Justificación

1.4.1. Tecnológica

A partir de este espacio óptico el progreso acelerado de la tecnología y la ciencia, muestra un universo de sucesos a fin de desarrollar las capacidades, así proporciona el camino a la pesquisa implícita, o sea, las comunicaciones en momento efectivo, ofreciendo desemejantes maneras de interacción en argumentos, apartados y terceros, los cuales optimizan y despliegan la formación secundaria.

1.4.2. Pedagógica

Se demuestra de manera pedagógica ya que el educador muestra recientes habilidades a fin de establecer el vínculo en cuanto a juego de roles y la locución oral y el cual forjarán que su instrucción sea mejor constructiva y significativa.

1.4.3. Técnica

Se demuestra de manera técnica ya que es usualmente admitido el acto del cual los individuos no desciframos de la misma manera en general las circunstancias inciertas y, necesariamente, el mismo es el que indica que establece el progreso de capacidades, cabe

mencionar, que conseguimos dar uso a diferentes tipologías de habilidades dependiendo del propósito en el cual nos imprimamos delante a un inconveniente.

1.5. Delimitaciones del estudio

La actual indagación es de diseño correlacional, la muestra fue intencionada teniendo la colaboración de los educandos de nivel secundario del C.E. Manuel Tovar de Sayán de la jurisdicción de Huaura, pertenecientes a la UGEL No 09

El estudio estuvo dirigido a estudiantes de Educación Básica Regular pertenecientes a secundaria a los que se empleó en una ficha de escala de usanza de los recursos pedagógicos con el fin de medir el beneficio educativo como variable de estudio, que fueron procesados para la producción de resultados.

1.6. Viabilidad del estudio

El análisis de dicha indagación fue realizable gracias al apoyo del personal, economía y material suficiente para que se lleve a cabo la ejecución y la indagación en el periodo establecido para su desarrollo, ya que se contó con la cooperación de los trabajadores del centro educativo, alumnos, y progenitores, quienes colaboraron en la investigación Juegos de roles y su vínculo a las destrezas sociales en educandos de 1ro nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Moreno & Pallo, (2017) en la hipótesis: “la actividad de roles colectivos en formación inicial” – Ecuador. Se dio dirección a establecer la categoría de los juegos de roles colectivos como instrumento en el amaestramiento y el progreso colectivo por medio del papel del educador, también sus ayudas en la instrucción de inicio, estando el instructor el cual se transforma en intermediario del amaestramiento aplicado en el estándar constructivo, adonde los pequeños edifican su discernimiento con cimiento en lo que ven de su entorno colectivo. Dicho entorno dado hacia el amaestramiento debe ser de estimulación y satisfactorio, el papel del educador en dicha área posee un rol sumamente significativo en la elección de una sistemática eficaz. La labor se ha basado en la sistemática de indagación cuantitativa - cualitativa, cualitativa en el cual se demuestro los sucesos, faenas, efemérides, a partir de la aspecto de la prototipo que ha sido estudiado y cuantitativa el cual nos apoyó a enunciar en conjuntos los antecedentes conseguidos, planeando en formación de inicio de la U. E. “Manuel Gonzalo A.” de 26 infantes(as) estudiados, el 56,84% pronuncia de forma frecuente su manera de ser o las particularidades de su individualidad, incurriendo de forma inmediata en la educación del temperamento. Las sistemáticas e herramientas a las que se dio uso en esta indagación son la averiguación, audiencia y la cédula de examen, por medio de interrogatorios encaminados a los distintos individuos de indagación, los cuales nos valieron de cimiento en la recaudación de antecedentes oportunos a fin de comprobar las incógnitas expresadas y conseguir la pesquisa ineludible. Sin vacilación el juego de roles colectivos da viabilidad al progreso de los movimientos simbólicos y desplegará destrezas colectivos y completos porque

por medio del propio dilataran la fantasía, expresión, su temperamento y lo más importante su emancipación.

Alvarez, Alvarez y Altamiranda, (2016), Colombia, en el C.E. Nueva América de índole particular, indagaron en relación a “las destrezas colectivas en la conclusión de acierto del problema colegial en el grado 7mo 2”. El dispositivo de investigación son los educandos de 7mo grado 2, con una población de 30 educandos. Se emplearon la pericia de la indagación inmediata en el cual se estimaron menciones de acometividad, aburrimiento, desmoralización, ira, superioridad con relación a otros e indolencia entre educando-educando y educador-educando, en el cual de manera reiterada se les realizaban llamadas de aplicación oral y rasgueada, por lado de la Reguladora y Superiora por la conducta mostrada a lo largo del transcurso instrucción-noviciado. Se halló que, la interacción de interpersonal entre los educandos escasea de destrezas colectivas las cuales le consienten comprenderse de una forma placentera y seductora.

Gómez, (2015) en su tesis “Destrezas colectivas en educandos del centro educativo Claret, en Barcelona, España”, proyectó el propósito de establecer el vínculo en cuanto a las magnitudes asertividades, tipificación en conjunto, empatías y ambiente de los educandos, los que son elementos de destrezas colectivas en los alumnos. Un examen de óptica cuantitativa, de esquema narrativo, a donde se laboró con un prototipo de 110 educandos de 1ro 4to de E.S.O del C.E. Claret, Salabell. En etapa de recaudación de pesquisa se manejó el interrogatorio de empatías, el aseverativo, la individualización del conjunto y el ambiente de los educandos, los que franquearon un examen del esquema narrativa e inferencial. Las consecuencias encontradas mostraron que, se hallaron rangos que se categorizaron positivamente en lo cual concierne a las destrezas colectivas. En cuanto a las consumaciones asumidas, en el contraste de teorías las consecuencias exponen vínculos escasamente reveladores (Estadística de

Pearson, a donde $p > 0,05$) en cuanto sus elementos de destrezas colectivas desarrolladas; lo cual consintió terminar que una destreza colectiva no establece el progreso de otras destrezas.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Rivera, (2017) manifiesta: “Juego de Roles y las Expresiones Orales en educandos del C. E.I. No 1787 Satipo – 2016” posee el objetivo establecer el vínculo el cual hay en cuanto a dos inconstantes el juego de roles y las expresiones orales en educandos del C.E.I. No 1787 de Satipo. Con lo cual se enunció el inconveniente de indagación ¿Cuál es vinculo que hay en cuanto al juego de roles y expresiones orales en educandos del C.E.I. ¿No 1787 de Satipo? En lo propio se manifestó la teoría de indagación. hay vinculo significativo en cuanto al juego de roles y expresiones orales en educandos del C.E.I. N°1787 de Satipo- 2016. La indagación concierne al prototipo básico, en su particularidad narrativa correlacional, rango de indagación descriptivo, esquema narrativo correlacional. El prototipo está constituido por 12 infantes de inicial, la habilidad de recaudación de muestras es no probabilística deliberada, a los que se les empleó las herramientas de indagación los cuales son la cédula de examen a cada infante. Los antecedentes acumulados se encausaron dando uso del esquema descriptivo y el argumento por medio del esquema SPSS versión 22. Al terminar la indagación alcanzó a la consecutiva consecuencia: Se estableció el vínculo el cual hay en cuanto a juegos de roles y expresiones orales en educandos del C.E.I. N° 1787 Satipo – 2016., en lo cual en seguida de administrar las herramientas de indagación se posee la reciprocidad de Spearman estando $r_s = 0.519$ se posee analogía módica, a lo que la t conjeturada es más que t hipotética ($2,63 > 2,17$).

Cáceres, (2017) en su teoría: “Destrezas colectivas y armonía en educandos de 3ro de nivel secundario, I.E. de la Red 12, Chorrillos 2017”, poseyó el objetivo: Instituir el vínculo en cuanto las destrezas colectivas y armonía en educandos de 3ro de nivel secundario, de la I. E. de la Red 12, Ugel 07, Chorrillos. La indagación ejecutada es de orientación cuantitativa, de

prototipo básico, con el esquema no empírico – colateral – de correlación a 2 inconstantes. El colectivo quedó conformado en 394 educandos de 3 centros educativos de Chorrillos y el prototipo es 195. Se empleó la indagación como habilidad de recaudación de antecedentes de inconstantes destrezas colectivas y armonía de los educandos; se utilizó como herramienta el interrogatorio en entrambas inconstantes. Las herramientas son sometidas a la eficacia de comprendido por medio de la cordura de 3 especialistas con una consecuencia de adaptable y la valía de la confidencialidad es con el examen Alfa de Cronbach con factores de 0,887 en el interrogatorio de destrezas colectivas y 0,869 en el interrogatorio de armonía de los educandos, mostrando una enérgica confidencialidad. Las consecuencias de la indagación mostraron: Estuvo vinculado en cuanto las destrezas colectiva y armonía de los educandos de 3er nivel secundario del C.E. de la Red 12, Ugel 07, Chorrillos ($r=0,574$ y $Sig.=0,000$).

Costa (2016) en la hipótesis: “administración de los juegos de roles establecido en la orientación colaborativa usando marionetas incrementa La mejoría de la locución oral en el espacio de las comunicaciones de los infantes de 5 añitos del C.E.I. No 003 San José- barrio San José, Tumbes 2015” quedó administrado a establecer si el empleo de los juegos roles apoyado en el punto de vista de la colaboración dando uso a marionetas, progresa el avance de la locución oral en el espacio de las comunicaciones en infantes e infantas de 5 añitos del C.E.I. No 003 San José- Barrio San José, Tumbes 2015. El análisis es de prototipo cuantitativa y un esquema de indagación pre empírico con pre test y pos test al único conjunto. Se laboró con un colectivo y muestra de 17 educandos. también, se empleó el ensayo estadístico de Wilcoxon a fin de evidenciar la suposición de la indagación. El colectivo de muestra es sometido a un pre test, el que manifestó el 100 % de infantes e infantas consiguió un beneficio C en el progreso de la locución oral y de comunicaciones. desde estas consecuencias se administró la habilidad pedagógica a lo largo de 7 consultas de nociones. Subsiguientemente se administró un pos test,

en los cuales las consecuencias obtenidas manifestaron el 100 % consiguieron un beneficio A en el progreso de locución oral y en las comunicaciones las consecuencias obtenidas manifestaron el 82 % consiguieron un beneficio A y un 18 % consiguieron un beneficio B. en las consecuencias obtenidas se consuma la aprobación de la suposición de indagación la cual sostiene a la administración de juego de roles fundados en un punto de vista de colaboración empleando marionetas, optimizó de manera significativa la locución oral en el espacio de las comunicaciones.

Vargas, (2014) averiguó con respecto las Destrezas colectivas a fin de optimar la armonía en los educandos democrático en alumnos de institución educativa primordial disyuntiva del centro Mundo Libre. La indagación es de área, el esquema es trabajo, el prototipo son colaboradores voluntarios, en la habilidad de recaudación de antecedentes es conversación semiestructurado, el análisis colaborador; se administró un interrogatorio. En cuanto a las consecuencias descriptivas se halló que, los educandos presentan una coexistencia de educandos inadecuada, el ambiente colectivo de los educandos se describe por la informalidad de las reglas, hay la representación de problemas entre los educandos entre infantas y profesoras y de persecución de los educandos. La administración del progreso de destrezas colectivas en sus desplazamientos de empatía, destreza de la información, asertividades y proteger sus derechos, apoyar a remediar los problemas interescolares.

2.2.Bases teóricas

Juegos de roles

2.1.1. Definición de juegos de roles

Gonzales-Moreno, Solovieva, & Quintanar-Rojas, (2011) “El juego de roles es una acción superior en la infancia el cual consiente relacionar la práctica pedagógica a fin de tener participación en la existencia colectiva” (p.294).

La manera de representar de los roles los cuales en ciertos asuntos son actores o contextos con acciones con propósito de ilustrar las prácticas las cuales se pueden existir al acoger algunas destrezas, condiciones o compromisos los cuales consienten a que cada individuo aparente ese contexto y consigue prestar atención a las consecuencias de los ejercicios a partir de un aspecto distinto.

Gonzales, (2009) “la actividad temática de roles colectivos es una práctica colectiva por su comprendido íntimo, lo cual se debe a que los infantes extirpan sus demostraciones consideración situaciones determinadas de la existencia individual” (p. 236).

Conforme presenta González la actividad de roles es una práctica en el que el infante coloca de notorio cada una de sus experiencias y lo que observa a su entorno a, a fin de que de esta manera pronunciar emociones o cada una de sus agitaciones lo que ayudará a que su desarrollo adentro de la colectividad sea más satisfactorio, y de esta manera consienta al infante ser dinámico, laborioso ya que por medio de dicha actividad el infante acogiera varios roles de los adultos en dicho tema o lo que los mismos ambicionan ser en cuanto sean mayores..

Pañarieta, (2004) Manifiesta, que el juego de roles o juegos de representación, valen a fin de comunicar sucesos o hechos existentes o presuntuosos. El educando como intermediario simboliza uno de los protagonistas a los cuales le cautiva en un medio sereno y varias ocasiones entretenido. Alistan los recursos y escogen su protagonista, asimismo se subyugan a concluyentes pautas que requiere el esparcimiento anticipadamente determinadas por un facilitador.

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.

2.1.2. Clases de juegos de roles

a. Juego de roles controlados

(Calero, 1988) Hay los juegos de roles fundado en una comunicación del texto. Posteriormente a los ejercicios la comunicación, demande a distintas parejas de educandos los cuales por tandas innoven comunicaciones análogas; o, fragmente a la variedad en dualidades y abandone que en general los educandos reformen al propio momento. Así mismo hay el juego de roles a forma de una audiencia que se basa en un argumento; demande al educando el cual tome el papel de uno de los actores del contenido. Otros educandos le forman interrogaciones.

b. Juego de roles libres

Capacitados en la disciplina: rivalice con cualquiera del aula lo que los colaboradores pueden mencionar y tenga que escribir objetivos en la pizarra. Innove a que en general los educandos ejerzan el juego de roles en dualidades inicialmente. Luego demande a una o dos dúos que personifiquen el ejercicio de roles delante de toda la reunión, dispuestos en hogar: fraccione la clase en conjuntos. De a cada conjunto un contexto distinto y los roles concernientes. Cada conjunto dispone sus actividades de roles afuera de reunión utilizando espacio que no incumbe a la clase; los conjuntos personifican sus actividades de roles por tandas en distintas jornadas.

2.1.3. Características del juego de roles

Caracteres figurados: Las actividades alegres, son su discernimiento legítimo, sucede en el momento que hace una acción y suposición diferente, usara una interrogante y considerara una tercera, cabe mencionar que, ejecuta acciones con aspecto característico.

El argumento: Ocupa un fragmento adentro del entorno en el que reside de manera definitiva en complacer el desempeño de sus obligaciones y lograr resguardar los derechos en vínculo con los componentes que lo componen el mismo. En lo que se pretende, los infantes manifiestan el contexto diferido en la cual están envueltos.

El contenido: Es las acciones en la cual establecen en clase y aguardan a los primordiales cambios de doctrinas entre los infantes salen de la participación de la interrogante con la cual corresponden desplegar la acción.

La interrelación real: forma fragmento de vínculos creados por infantes a fin de concordar en los debates, el esparcimiento de fragmentos, juguete y artículo diferente, conversar en relación a los inconvenientes y las discrepancias que consiguen salir entre el esparcimiento.

La situación lúdica: Irradian vínculos dictados por el debate. Para muestras: los desvíos del domicilio, en dicha demostración la mama se hace una identificación al papa, la jovencita, a un familiar contiguo y diversos protagonistas. De manera general admiten su porción y siguen todos los caracteres estimados.

2.1.4. Concepción de los juegos de roles

Los dispositivos de títeres en las actividades de los roles corresponden mencionar en relación a la veracidad y el inconveniente consistente en que se tratarán con esta herramienta. Unos dispositivos claves a fin de diseñar los transcurso tenemos los siguientes:

Definir los objetivos del juego.

La significación de propósitos de los juegos logra impactarse en el procedimiento del esparcimiento formado por el juego de roles, los propósitos de esa pericia se establecieron a partir del 1er espacio de iniciación en el proceso de su empleo.

Los roles.

Son las porciones elegidas para los participantes del juego en torno del esparcimiento. Consiguen ser cualesquiera, como lo muestra el mapeo de los protagonistas en pantalla y las maneras del esparcimiento, en porciones únicas (urbanos, agrícolas), congregándose (así tenemos, los mandatos del grupo), etc.

Número de jugadores.

A fin de conservar en general a los participantes vinculados y recíprocos entre sí, se señalan diversos participantes del juego de 10 y 12 infantes. Si se diera el caso que los participantes superaran la cifra de esbozo, se señala instituir diversas reuniones.

Las reglas del juego.

Estas se dan como ilustraciones las cuales demarcan y catalogan el área coherente de acciones de los participantes. La recreación se delineó con elementos enormemente naturales, asimismo semi - abierto, a fin de consentir encargarse de la ayuda de los participantes en el esparcimiento, sin exigirles a un prototipo de comportamiento rígido, no obstante, proporcionándoles área a fin de que en sus pensamientos en relación al asunto consigan ser notificados.

Tiempo de sesión del juego

El tiempo de la reunión de dicha pericia (actividad de roles) se debería adecuar a fin de avalar el progreso y las comunicaciones de los participantes, debiendo tener en cuenta no propagarse exorbitantemente, a fin de no disminuir y reducir la contenta situación del esparcimiento.

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

Según (Papalia, 2004) presenta:

La empatía: por medio de los esparcimientos que se pretenden, los infantes pueden hacer descubrimientos andar con calzados ajenos, colocarse en la epidermis de cualquiera que no es puntualmente lo mismo que él, y creerse que los otros se aprecian en contextos que pueden ser extrañas a nosotros al inicio, no obstante, que distintas personas puedan ser usuales (Vaillant & Vélaz, 2009).

La socialización: Intentar mejorar las solidaridades en variedades decentes, apoyo habitual y el vínculo según la proporción. Es una diversión no provocadora, en la cual se aguarda que el apoyo de individuos alternos de las reuniones realice encargos que ordinariamente son no comprensibles. En estas líneas, el infante logra revelar que la ayuda y, en conclusión, la agrupación con terceros, lo trasladan a adelantar un poco más lejos de lo cual él lograría realizar si trabaja en solitario (León, 2011).

La tolerancia: Intenta optimar el apoyo en diversidad, asistir a colaborar y a vincularse según a la reciprocidad. Se trataría de una diversión no conducente, en la cual se aguarda a que la ayuda de individuos alternos de las reuniones complete responsabilidades que usualmente son extrañas. En estas líneas, los jóvenes pueden revelar cómo la ayuda y, finalmente, la agrupación con los restantes, lo transportan a prosperar crecidamente distante de lo cual lograría realizar si labora solito.

21.6. El rol del maestro

El profesor debe entender que el contexto de la colaboración con sus educandos, la elaboración de vínculos de misericordia, junto a la proximidad comprensible en dichos esparcimientos de elementos del exterior a su estado normal, consigue apoyar o influir en los

logros de los infantes, en relación con individuos externos a su modo de existencia, razas o doctrinas.

Los profesores corresponden permitir asiduamente a los infantes con diferentes métodos para fingir si sus modos son convenientes a fin de que sus vacilaciones logren ser solucionadas. Es más perspicaz neutralizar que remediar. En el instante en la cual una clase está marchando de modo efectivo, es el instante más conveniente a fin de registrar esos contextos los cuales ayudan al profesor en torno a la extenuación. De la misma manera, los adiestramientos corresponden a ir mejorando y desarrollados en cada ocasión.

2.1.7. Importancia del juego de roles en la edad pre - escolar

A partir de las iniciales jornadas del nacimiento, el infante retoza, juguetea con su mismo organismo, según como va creciendo se asocian con juguetes o diversos componentes los cuales le suministran complacencia e integridad al comprenderse sus resonancias y ver sus coloraciones.

Aparentar es el ejercicio primordial en el tiempo preescolar a la luz de los hechos de que los infantes alcanzan en este esparcimiento una flexibilidad lógica de su tiempo de vida: se parece a los mayores y realizan todo lo que ellos realizan.

Las pretensiones se suman a los avances de los niños, por medio de esto el infante forma energías creativas, dialectos, autonomías, identidades, voluntades, pensamientos, conversa con todos los cuales le rondan, cumplen sus deseos de realizar convivencias colectivas con mayores, advierten el universo que los abarca

2.1.8. Finalidad del juego de roles

Unizar (2011). Manifiesta en el cual se debe dar un tiempo para razonar, elaborar, proyectar con libertad ya que la recreación de representaciones es una acción social; incrementa las probabilidades como la dicción en el infante, brindando una posibilidad en expresar las emociones, indagaciones y las experiencias mediante de un lenguaje oral o gestual; ayudando el trascurso de colectivización, motivar en el infante un trabajo en grupo, fundamentándose en el acatamiento recíproco, sin resentimientos, ni rivalidades , solicitando expresen de manera abierta sus emociones, permitiendo así favorecer ciertas habilidades personales e interpersonales.

Ofrecen las oportunidades de reflexionar la realización de sus pensamientos, proyectar de modo autónomo su temperamento, y desplegarse de modo colectivo.

Amplían los efectos lógicos de las articulaciones en el infante, proporcionándole la conformidad de decir sus emociones, conocimientos y choques por medio del pensamiento y la voz.

Le admite al infante transferir lo que él apetece hacer conocer, con sus mismos medios inconsecuentes e individuales, con la costumbre y con los volúmenes necesarios, al nivel y las velocidades de sus mismas habilidades logradas a cada momento.

ayuda al proceso de colectivización, empezando en la infancia, en un brío ordenado con sus acompañantes tomando en cuenta las consideraciones entre los mismos, el que les apoya a poseer una creencia habitual, sin experimentos de envidia o rivalidades.

Los infantes enaltecen algunas destrezas colectivas entre ellos, así tenemos, bienvenidas, haciendo la pregunta si no te importaría, manifestar impresiones, etc.

Las rutinas constantes con relación a los educandos pueden transportar a afirmar y cambiar algunas capacidades particulares y colectivas en los infantes.

2.2. Las Habilidades sociales

2.1.1.1. Definición de Habilidades Sociales

Mantilla, Bravo & Martínez, (2003) manifiesta:

las destrezas colectivas son destrezas a fin de transportarse de alguna forma, según la incitación particular y el área de ejercicio el cual posea el individuo, adentro de sus posibilidad colectiva y cultural. Es una pieza o “puente” en cuanto a los elementos que motivan al discernimiento, las cualidades y las virtudes y la conducta o modo de existencia robusta.

Paula, (1998) reflexiona “a la destreza colectiva como el comportamiento el cual consiente a un individuo proceder cualquiera de sus beneficios más significativos, protegerse sin angustia inadecuada, enunciar acomodadamente emociones honestas o practicar los equitativos particulares sin estorbar a los equitativos de todos”.

Caballo, (1993) reflexiona al comportamiento colectivamente hábil como un grupo de comportamientos emitidos por un sujeto en un argumento interpersonal el cual pronuncia las impresiones, cualidades, ambiciones, dictámenes o justos derechos de tal sujeto de una manera adecuada al contexto, reverenciando esos comportamientos en todos los semejantes, y el cual totalmente soluciona los inconvenientes contiguos del contexto en tanto disminuye la posibilidad de la llegada más delante de inconvenientes.

Monjas, (1997) las destrezas colectivas son magnitudes determinadas citadas a fin de componer eficazmente una labor. Son comportamientos necesarios a fin tener interacción y vincularse con semejantes y mayores de manera segura y recíprocamente agradable. Esta

estudiosa aprueba las destrezas colectivas con la manifiesta destrezas de manera que interactúan colectivamente.

En conclusión, las destrezas colectivas son estrategias y comportamientos aprendidas las cuales posibilitan satisfacción en los vínculos entre personas.

2.1.1.2. Componentes de las Habilidades Sociales

Las destrezas colectivas poseen elementos de conducta, cognoscitivos y afectuoso – apasionados; los que son un grupo de comportamientos en el cual los infantes realizan, expresan, conciben y recapacitan Paula, (2000), los que se exponen a continuidad.

Componentes motores o conductuales. Manifiesta las destrezas colectivas y comportamientos aprendidos en el cual se obtienen por medio de la práctica, el relieve y la ayuda. En la totalidad de asuntos se reseñan a habilidades específicas, visibles y ejecutivas.

Los componentes conductuales de las destrezas colectivas son los dispositivos no enunciados (conservar el vínculo óptico, muecas dóciles, sonrisas, enunciado fisonómico atractivo, trayecto físico y aspecto particular conveniente), elementos paralingüísticos (capacidad y armonía de voz, período y claridad de diálogo) y elementos orales (comprendido de las frases, interrogaciones, ayudas orales, enunciado inmediato, etc.).

Componentes cognitivos. El comportamiento colectivo muestra estar transportada y ordenada por métodos perceptibles y cognoscitivos, ayudando de manera muy principal al análisis del discernimiento colectivo o, también se designa en la actualidad, conocimiento colectivo. dichos comportamientos crean reseña a que los individuos encausan la pesquisa y adquieren medidas ante contextos colectivamente complicadas. Las indagaciones en relación

al proceso de la comunicación colectiva han ayudado al análisis del conocimiento colectivo en mecanismo de las destrezas colectivas.

Mischel (mencionado en Paula, 2000) insinuó en el cual los transcurso cognoscitivos, entre acciones del individuo con el contexto, corresponderían debatir en locuciones de capacidades cognoscitivas, habilidades de clasificación y construcción personal, expectativas, virtudes subjetivas de las incitaciones y métodos y procedimientos de automatización. dichas inconstantes irradian la forma activa en la cual el individuo se afronta al contexto y la probabilidad de organizar esquemas complicados de comportamiento.

Componentes afectivo-emocionales. dichos elementos intervienen en el progreso de la capacidad colectiva. dicho beneficio se ha estimulado en reconocimiento al apogeo de los análisis en relación a los apegos y el conocimiento vehemente. actualmente en fecha se conoce a las agitaciones que intervienen en las destrezas colectivas vinculadas con la empatía, el afecto, la colectivización y locución de impresiones, la declaración de impresiones convenientes e impropios y la ordenación de los mismos; inconstantes en la cual sin vacilación intervienen en el progreso de destrezas colectivas en la aptitud de las interacciones (Goleman, 2008).

2.1.1.3. Tipos de las habilidades sociales

(Lazarus, 1971) es uno de los iniciales para determinar, a partir de un enfoque de experiencia clínica, las primordiales variedades de contestación o extensiones de comportamiento la cual abarcan las destrezas colectivas. El mencionado autor indica 4 contenidos: mencionar “no”, solicitar ayudas y realizar petitorias, enunciar emociones positivas y negativas y empezar, conservar y acabar diálogos. Las variedades de contestación las cuales se han presentado consecutivamente, y desde ya el punto óptico experimental, han rodado en torno a estas 4 tipologías de respuestas. Las extensiones de comportamiento más admitidas actualmente (Pérez-Santamarina, 1999) (Torbay et al.,2001) (Portillo, 2001) y es como sigue:

- Atender
- Saludo, hacer presentación y despedida
- Inicio, conservar y finalizar un diálogo
- Formar e impugnar peticiones
- Excusarse o aceptar el analfabetismo
- Proteger la igualdad de todos
- Comerciar
- Enunciar y amparar los dictámenes, incluso la discrepancia
- Enfrentar las detracciones
- realizar y recoger consideraciones
- Expresar e impugnar postulaciones
- Pronunciar cariño, satisfacción y afecto
- Enunciar correctamente contrariedad, enfado o disgusto
- Demandar la permuta de comportamiento de un ajeno
- Ayudar y colaborar
- Pronunciar y recoger impresiones
- Administrar a distintos y diferentes
- Remediar apremios
- Proporcionar y tomar retroalimentación
- Ejecutar una audiencia
- Pedir un compromiso
- expresarse en públicamente.

Las destrezas colectivas precedentemente mencionadas alcanzan un amplio agregado de componentes orales y no orales que se conciertan en complicadas recopilaciones de comportamientos. Así también, de elementos orales y no orales, las destrezas colectivas penden

de métodos cognoscitivos (movimientos, autocríticas, emociones, etc.) en su considerada realización.

2.3. Bases Filosóficas

Los juegos de roles es la acción cuyo propósito es el progreso afectuoso del infante es suministrarle oportunidades de experimentar sus comportamientos del mayor. A partir de diversos aspectos es un modo de amaestramiento colectivo el cual admite al infante predisponerse o desplegar destrezas y habilidades de desarrollo colectivo. En el cuadro de la orientación vigostkiano los juegos de roles es esencial como fragmento del eje principal de la recreación. Consiente saber y incitar su progreso colectivo y de interactividades con los restantes (asumir pactos, personificar roles y labores)

Los juegos de roles son actividades pedagógicas en la cual, desde la experiencia con su ambiente, los infantes constituyen sus adecuadas nociones en relación al contexto. En tanto haya más interacciones en cuanto a sus pares el estudio será más productivo, ya que entre ellos se solucionan algunos inconvenientes a fin de lograr retozar y se colocan en experiencia las reglas de convivencias. Por eso los infantes consiguen instruirse a entenderse con los otros adentro de un área determinada, reverenciando y completando a cada acompañante de esparcimiento. Si hay cierto acompañante con algún nivel de cobardía el esparcimiento de roles le admite obtener seguridad para vincularse, comunicando y diciendo sus doctrinas alrededor de sus prácticas convenientes.

Los juegos de roles perfeccionado en la edad preescolar traen con ellos diversos rasgos efectivos en la instrucción, por lo que al ser ejecutada por los mismos infantes y encaminado convenientemente por la profesora consigue desplegar en ellos, de manera óptima mejorando

en comparación a otros tipos de actividades, la psiquis pueril, pues los preescolares consiguen indemnizar su primordial insuficiencia de trato y de existencia social en cuanto a sus pares y mayores. También, aseveran su independencia y las resoluciones de inconvenientes.

2.4. Definición de términos básicos

Estrategias. De acuerdo a Gómez (2006) reflexiona como un procedimiento de instrucción adonde precisa en que “es el agregado de instantes y metodologías evidentemente ordenados a fin de seguir la instrucción del educando” (p.123)

Juego de Roles. En sus contribuciones con conexión al análisis del esparcimiento de roles, este se ha estimado en actividad simbólica, practica con evidencias, recreación en adonde los colaboradores toman roles o papel de actores frente a la asignación de función. Franco (2011).

Trastornos de la articulación. Fundamenta en la imperfección del sonido, supliéndolos o exterminándolos conforme se hallen deformados su espacio de coyuntura. La etiología de dichas perturbaciones es desemejante. Así también orígenes más acostumbrados poseemos: (PERELLO, J., Conflictos del lenguaje, Edición Masson, 2005, pág. 35).

Tartamudez. Es una perturbación del habla el cual se determina por rehechuras o bloqueo, fragmentando el compás o armonía de la alocución. Logramos diferenciar 2 tipologías de tartamudeo. (<http://es.wikipedia.org/wiki/bajado> 08-08-2012).

Aprendizaje. Es el transcurso por medio del que se obtienen recientes destrezas, prácticas, sapiencias, comportamientos o virtudes y a consecuencia del análisis, práctica, ilustración, raciocinio y examen.

Estrategias: Consienten a los educandos inspeccionar el trabajo de sus prácticas intelectuales de provecho y uso de la pesquisa determinada, en interacción apremiada con los adjuntos del amaestramiento. Priestley (1989. P.78).

2.5. Formulación de 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 Manuel Tovar Sayán.

Hipótesis específicas

El juego de roles se relaciona significativamente con las primeras habilidades sociales en educandos de 1er año de secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán.

Los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades relacionadas a las emociones en educandos de 1er año de secundaria de la I.E Manuel Tovar Sayán.

Los juegos de roles se relacionan significativamente con las destrezas a fin de hacerle frente al stress en educandos de 1er año de secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán.

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

“La indagación aclaratoria está encaminada al develamiento de los aspectos impensados los cuales han conseguido faltar o perturbar el acontecimiento de un suceso” Roger W., (1998: p.7).

Y es de **correlación** por lo que queda Inter vinculada en establecer por medio de un prototipo de individuos, el nivel de vinculación que hay en cuanto a las inconstantes reconocidas.

3.1. Diseño del estudio

conforme Hernández S. Et, Al. (2003) “los esquemas de indagación transeccional o colateral recaudar antecedentes en el único instante, en el momento solo. Su objetivo es narrar inconstantes y examinar su suceso e intervenculo en el instante entregado”.

A lo que la actual indagación concierne al Esquema **Transeccional** o destacado en un **diseño Colateral** (No empírico), porque se fundamenta en los exámenes de las inconstantes se manifiesta y narra en un tiempo solo, tal y según se muestran sin maniobrar intencionadamente).

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Es el agregado en general de componentes al que se relata la indagación. Del igual modo la precisa Balestrini A. (1998) en “Un agregado definido o indefinido de individuos, objetos o componentes los cuales muestran particularidades frecuentes” (p.123).

El colectivo de estudio estuvo constituido en 170 educandos del C.E. Manuel Tovar Sayán.

Tabla 1: *Población del estudio*

Nivel	Aula	Subpoblación
Secundaria	1ro	30
	2do	32
	3ro	34
	4to	35
	5to	39
Total		170

Fuente: I.E Manuel Tovar Sayán.

3.2.2. Muestra

La muestra se utilizó por beneficio, cabe mencionar que solamente se consideraran a educandos del primer año de secundaria los cuales hacen un total de 30 educandos.

Tabla 2: *Muestra de estudio*

Nivel	Aula	Subpoblación
Secundaria	Primera	30
Total		30

Fuente: C.E. Manuel Tovar Sayán.

3.2. Operacionalización de Variables

Tabla 3: *Operacionalización de la variable X*

Dimensión	Indicador	Ítems	Categoría	Intervalo
Asume el papel	Se integra fácilmente con sus compañeros	4	Deficiente	4 -7
			Aceptable	8 -11
			Eficiente	12 -16

Caracteriza el personaje	Expresa sus emociones e intereses	4	Deficiente	4 -7
			Aceptable	8 -11
			Eficiente	12 -16
Emite el mensaje	Se acepta y valora tal como es	4	Incompleto	4 -7
			Admisible	8 -11
			Eficaz	12 -16
Juegos de roles		12	Incompleto	16 -31
			Admisible	32 -47
			Eficaz	48 -64

Tabla 4: Operacionalización de la variable Y

Dimensión	Indicador	N ítems	Categoría	Intervalo
Primeras destrezas sociales	Presta atención cuando te hablan.	8	Bajo	5 -9
	Inicias una conversación		Medio	10 -14
	Expresas agradecimiento Te gusta conocer personas		Alto	15 -20
Las destrezas vinculadas a los sentimientos	Comprendes las emociones con el cual experimentas	7	Bajo	5 -9
	Consientes que los demás sepan lo que sientes		Medio	10 -14
	Comprendes el enfado de otros		Alto	15 -20
	Te das una recompensa después de hacer el bien.			
Las destrezas para enfrentar al stress	Le expresas a terceros lo que no te gusta de manera sutil.	12	Bajo	5 -9
	Es imparcial al escuchar a los demás.		Medio	10 -14
	Haces algo que te apoye a sentir menos retraimiento.		Alto	15 -20
	Comprendes porque has fracasado.			
	Tomas decisiones sin depender de la presión de los demás			
Habilidades sociales		27	Bajo	10 -19
			Medio	20 -29
			Alto	30 -40

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

La pericia manejada en el desarrollo del actual estudio fue el cuestionario para medir el uso de los recursos didácticos, teniendo en cuenta la siguiente escala de medición:

Siempre	(4)
Casi siempre	(3)
A veces	(2)
Nunca	(1)

A fin de calcular la inconstante Desempeño académico, se consideraron las actas de evaluación

3.3.2. Descripción de los instrumentos de evaluación

Fichas técnicas

Ficha Técnica 01:

Nombre Original:	Juego de roles
Autor:	Jairo Nicanor Rosales Ojeda
Procedencia:	Huaura - Perú, 2019
Objetivo:	Establecer el vínculo que hay en cuanto a los juegos de roles y la habilidad social en educandos de 1er año de secundaria del C.E. Manuel Tovar Sayán.
Administración:	Particular y agrupada
Duración:	Alrededor de 25 a 30 minutos

Edad:	educandos del C.E. Manuel Tovar Sayan
Estructura:	El grado de evaluación queda constituido de 12 ítems con 3 dimensiones que son desempeño de papel, caracteriza al personaje, emite el mensaje tres categorías de respuestas, como: Siempre, A veces y Nunca.

Validez del instrumento

La eficacia del cuestionario, conforme a Ramirez (2007), muestra que es de prototipo nomológico ya que se examinó a interrogantes por medio de juicios de peritos a fin de establecer si quedan adecuadas y valorar los componentes o elementos los cuales se pretenden ver en métodos de clasificación de insuficiencias advertidas, las que hacen viable edificar las preguntas, y su revalidación concerniente.

3.4.Técnicas para el procesamiento de la información

a. Descriptiva

Admitirá extraer, catalogar, examinar y descifrar los antecedentes de los agregados concernientes en los interrogatorios administrados a los educandos los cuales formaron el prototipo del colectivo. Se utilizará las mediciones de directriz céntrica y de esparcimiento.

Después de la recaudación de antecedentes, se dio proceso al transcurso de la pesquisa, con la confección de retratos y representativos descriptivos, se empleó en ello el SPSS, a fin de encontrar consecuencias de la administración de los interrogatorios.

- Examen narrativo por inconstantes y extensiones con esquemas de asiduidades y esquemas.

b. Inferencial

Proporcionará la hipótesis ineludible a fin de deducir o apreciar la generalidad o asumir disposiciones en relación al cimiento de la pesquisa relevante por medio metodologías narrativas. Se supeditará a examen:

- La teoría Central
- La teoría específica
- Estudios de esquemas de doble ingreso

Se encontrará el **Factor de reciprocidad de Spearman**, (r_o) en la cual es una medición a fin de deducir de la reciprocidad (la agrupación o interdependencias) en cuanto a 2 inconstantes circunstanciales incesantes.

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

CAPITULO IV RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

Tabla 5: *Juego de Roles*

		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes validos	Porcentajes acumulados
Valido	Alta	4	13,3	13,3	13,3
	Baja	8	26,7	26,7	40,0
	Media	18	60,0	60,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Interrogatorio administrado a educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán.

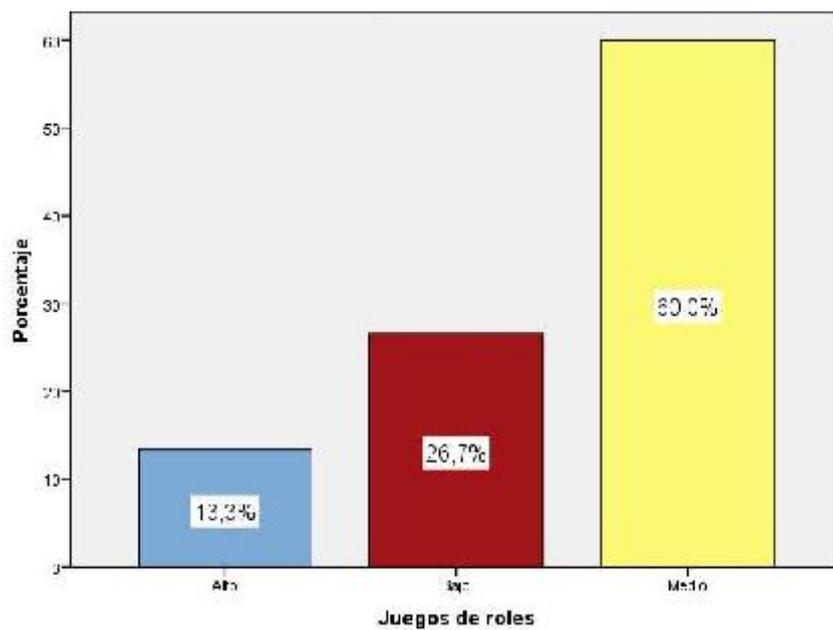


Figura 1: *juego de roles.*

En la fig. 1, el 60,0% de educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán consiguieron un rango regular en el inconstante juego de roles, el 26,7% lograron un rango bajo y el 13,3% consiguieron un rango alto.

Tabla 6: *Habilidades sociales*

		Frecuencias	Porcentajes	Porcentajes validos	Porcentajes acumulados
Valido	Alta	13	43,3	43,3	43,3
	Baja	5	16,7	16,7	60,0
	Media	12	40,0	40,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: Interrogatorio administrado a educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán.

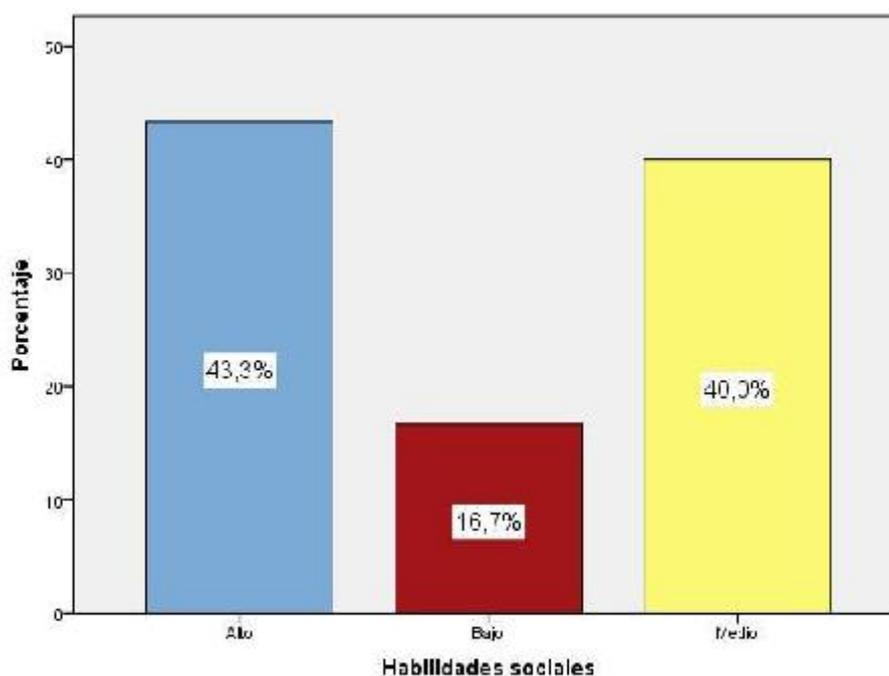


Figura 2: *habilidades sociales.*

En la fig. 2, el 43,3% de educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán consiguieron un rango alto en la inconstante habilidad social, el 40,0% alcanzaron el rango medio y el 16,7% consiguieron el rango escaso.

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	
Juego de roles	Bajo	3 37,5%	3 37,5%	2 25,0%	8 100,0%
	Medio	2 11,1%	9 50,0%	7 38,9%	18 100,0%
	Alto	0 0,0%	0 0,0%	4 100,0%	4 100,0%
Total		5 16,7%	12 40,0%	13 43,3%	30 100,0%

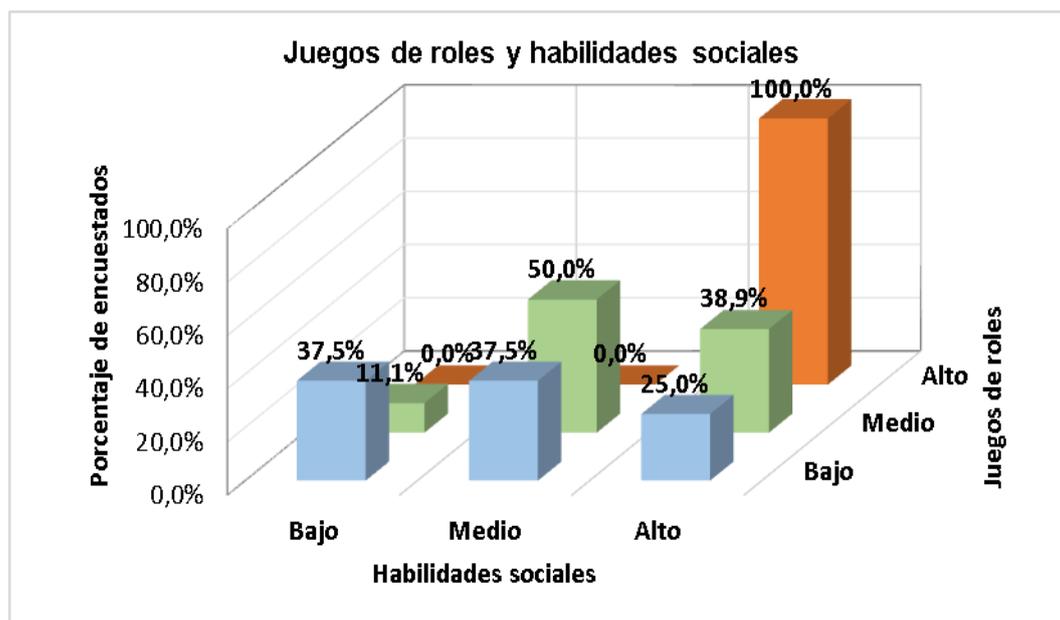


Figura 3: Juego de roles y habilidades sociales.

En 8 se hizo la encuesta y atestiguan en el cual los juegos de roles son de una categoría baja, un 37,5% aseveran que poseen un rango escaso en destrezas sociales, el 37,5% lograron el rango moderado y un 25,0% muestran el rango alto.

En 18 integrantes que se hizo la encuesta aseveran en el cual los juegos de roles son de rango regular, un 50,0% aseveran que poseen un rango regular en las habilidades sociales y el 38,9% exponen el rango elevado.

En 4 indagados los cuales aseveran los juegos de roles es de un rango elevado, el 100,0% aseveran en el cual poseen un rango elevado en las habilidades sociales.

Tabla 8: Análisis de contingencia entre los juegos de roles y las primeras habilidades sociales

		Primeras Habilidades sociales			Total
		Baja	Media	Alta	
Juego de roles	Bajo	3 37,5%	3 37,5%	2 25,0%	8 100,0%
	Medio	2 11,1%	9 50,0%	7 38,9%	18 100,0%
	Alto	0 0,0%	0 0,0%	4 100,0%	4 100,0%
Total		5 16,7%	12 40,0%	13 43,3%	30 100,0%

Nota: Procedimiento descriptivo SPSS versión 22 (2018).

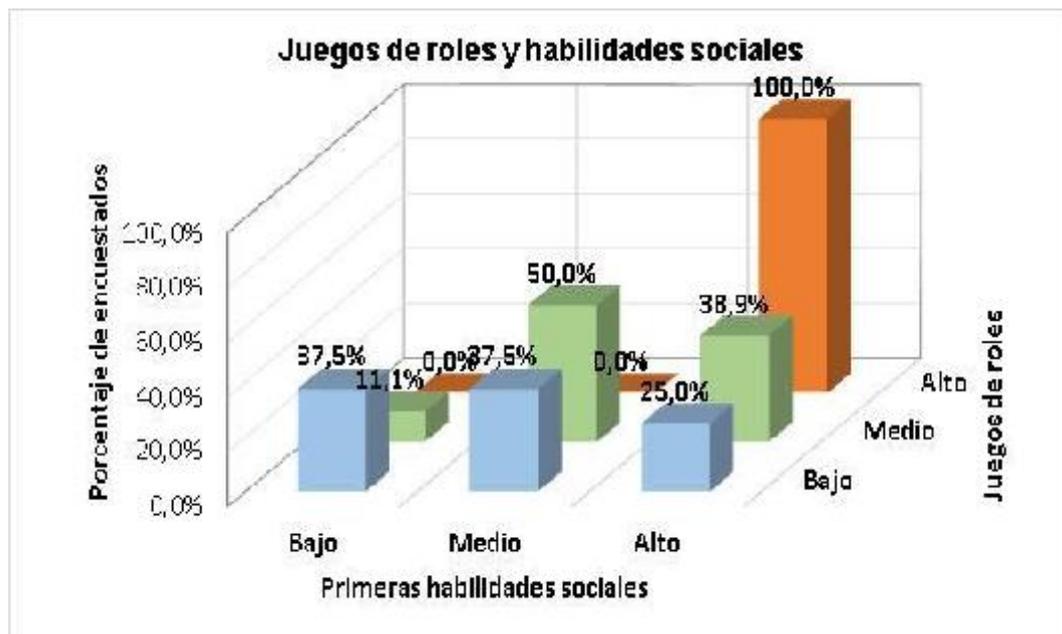


Figura 4: Juego de roles y habilidades sociales.

En 8 integrantes a los cuales se les hizo la encuesta aseguran que el juego de roles es de rango escaso, un 37,5% asegura que poseen el rango escaso en las primeras habilidades sociales, un 37,5% consiguieron el rango regular y el 25,0% muestran el rango elevado.

En 18 integrantes a los cuales se les hizo la encuesta aseveran que el juego de roles es de rango regular, un 50,0% aseveran que poseen el rango medio en las primeras habilidades sociales y un 38,9% exponen el rango elevado.

En 4 integrantes a los que les hizo la afirman el juego de roles es de rango elevado, un 100,0% afirman que tienen rango elevado en las primeras habilidades sociales.

Tabla 9: *Análisis de contingencia entre los juegos de roles y las habilidades sociales relacionadas a los sentimientos*

		Las Habilidades vinculadas a los sentimientos			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juego de roles	Bajo	3 37,5%	3 37,5%	2 25,0%	8 100,0%
	Medio	2 11,1%	9 50,0%	7 38,9%	18 100,0%
	Alto	0 0,0%	0 0,0%	4 100,0%	4 100,0%
Total		5 16,7%	12 40,0%	13 43,3%	30 100,0%

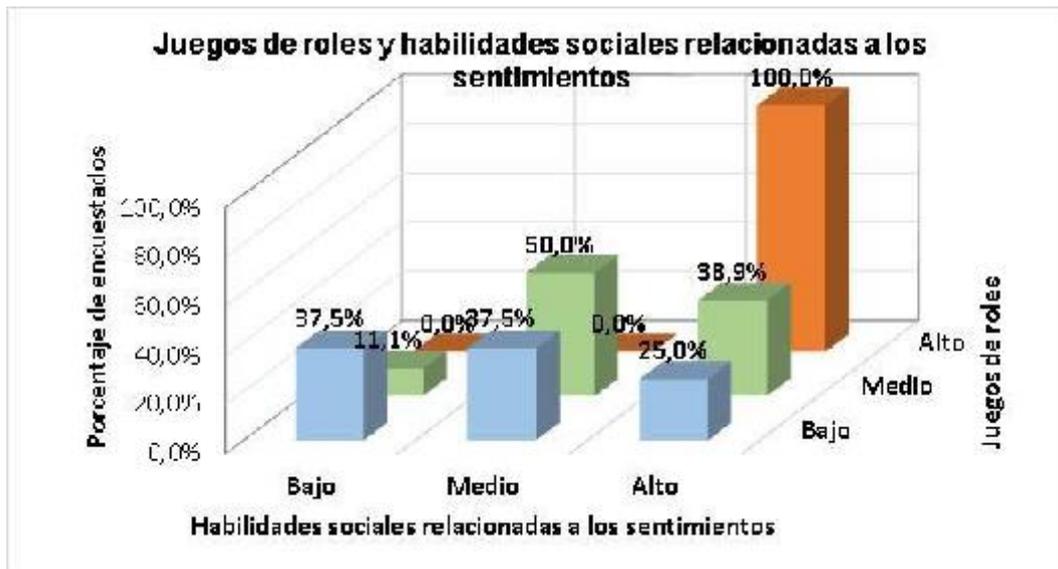


Figura 5: habilidades sociales relacionadas a los sentimientos.

En 8 integrantes a los que se les hizo la encuesta aseveran que el juego de roles es de rango escaso, un 37,5% aseveran que poseen un rango escaso en las habilidades relacionadas al sentimiento, un 37,5% consiguieron el rango regular y el 25,0% exponen el rango elevado.

En 18 integrantes a los que se les hizo la encuesta en el cual aseveran que el juego de roles es de rango regular, un 50,0% aseguran que poseen el rango regular en las habilidades relacionadas al sentimiento y un 38,9% exponen rango elevado.

en 4 integrantes a los que se les hizo la encuesta aseveran los juegos de roles es de rango elevado, el 100,0% afirman que tienen el rango elevado en las destrezas vinculadas a las emociones.

Tabla 10: Análisis de contingencia entre los juegos de roles y las habilidades para hacer frente al estrés.

		Las Habilidades para hacer frente al estrés			Total
		Baja	Media	Alta	
Juego de roles	Bajo	3	3	2	8
		37,5%	37,5%	25,0%	100,0%
	Medio	2	9	7	18
		11,1%	50,0%	38,9%	100,0%
Alto	0	0	4	4	
		0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
Total		5	12	13	30
		16,7%	40,0%	43,3%	100,0%

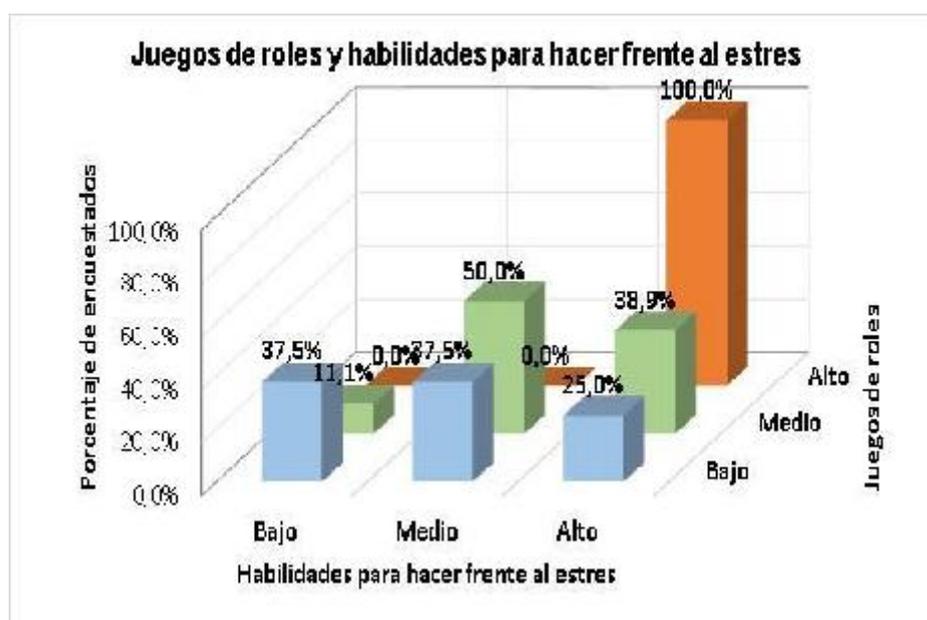


Figura 6: Juego de roles y habilidades para hacer frente al estrés.

En 8 encuestados en el cual afirman que el juego de roles es de rango escaso, un 37,5% aseveran que poseen rango escaso en las destrezas a fin de realizar enfrentando al stress, el 37,5% consiguieron el rango regular y el 25,0% muestran un rango elevado.

En 18 integrantes los cuales aseveran que el juego de roles es de rango regular, un 50,0% aseveran que poseen un rango regular en las destrezas a fin de realizar enfrentamiento al stress y el 38,9% muestran un rango alto.

En 4 integrantes a los que les hizo la encuesta aseveran los juegos de roles es de rango alto, el 100,0% afirman que tienen el rango elevado en las destrezas a fin de realizar enfrentamiento al stress.

4.3. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Hipótesis Alternativa Ha: El juego de roles se vinculan significativamente con la destreza colectiva en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán.

Hipótesis nula H₀: Los juegos de roles no se relacionan de manera significativa con la habilidad social en educandos de 1er año de nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán.

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

Correlaciones			Juego de roles	Habilidades sociales
Rho de Sperman	Juego de roles	Factor de reciprocidad	1,000	,609**
		Sig. (bilateralmente)	.	,000
		N	30	30
	Habilidades sociales	Factor de reciprocidad	,609**	1,000
		Sig. (bilateralmente)	,000	.
		N	30	30

** . La reciprocidad es reveladora al rango 0,01 (bilateral).

El esquema 12 se muestra una reciprocidad de $r= 0,609$, a una valía Sig $<0,05$ a lo cual se admite la teoría disyuntiva y se impugna la teoría abolida. Por lo cual se evidencia que hay vinculo en cuanto los juegos de roles y la habilidad social en educandos con 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán, de magnitud buena.

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **H1**: El juego de roles se vinculan significativamente con las primeras destrezas colectivas en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán.

Hipótesis nula **H0**: Los juegos de roles no se vinculan de manera significativa en las primeras destrezas colectivas en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán.

Tabla 12: *Los juegos de roles y las primeras habilidades sociales.*

Correlaciones				
			Juego de roles	Primeras Destrezas sociales
Rho de Sperman	Juego de roles	Factor de reciprocidad	1,000	,639**
		Sig. (bilateralmente)	.	,000
		N	30	30
	Primeras Habilidades sociales	Factor de reciprocidad	,639**	1,000
		Sig. (bilateralmente)	,000	.
		N	30	30

** . La reciprocidad es reveladora al rango 0,01 (bilateralmente).

La tabla 13 se presenta la reciprocidad $r= 0,639$, a una valía $\text{Sig}<0,05$ en lo cual se acepta la teoría disyuntiva y se impugna la teoría abolida. A lo cual se evidencia que hay vinculo en cuanto a los juegos de roles y las iniciales destrezas colectivo en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán, de magnitud buena.

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **H2**: Los juegos de roles se vinculan de manera significativa en las destrezas relacionadas a las emociones en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán.

Hipótesis nula **H0**: Los juegos de roles no se vinculan de manera significativa en las destrezas relacionadas a las emociones en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán.

Tabla 13: *Los juegos de roles y las habilidades relacionadas a los sentimientos.*

Correlaciones				
			Juego de roles	Las habilidades vinculadas a los sentimientos
Rho de Sperman	Juego de roles	Factor de reciprocidad	1,000	,682**
		Sig. (bilateralmente)	.	,000
		N	30	30
	Las habilidades relacionadas a los sentimientos	Factor de reciprocidad	,682**	1,000
		Sig. (bilateralmente)	,000	.
		N	30	30

** . La reciprocidad es reveladora al rango 0,01 (bilateralmente).

La tabla 13 se muestra la reciprocidad $r= 0,639$, a una valía $\text{Sig}<0,05$ en lo cual se acepta la teoría disyuntiva y se impugna la teoría abolida. A lo cual se evidencia que hay vinculo en

cuanto al juego de roles y las primeras destrezas colectivas en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán, de magnitud buena.

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **H3**: Los juegos de roles se vinculan significativamente con las destrezas a fin de hacerle frente al stress en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán.

Hipótesis nula **H0**: Los juegos de roles no se vinculan de manera significativa con las destrezas a fin de hacerle frente al stress en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán.

Tabla 14: *Los juegos de roles y las habilidades para hacer frente al estrés.*

Correlaciones				
			Juego de roles	Las habilidades para hacer frente al estrés
Rho de Sperman	Juego de roles	Factor de reciprocidad	1,000	,509**
		Sig. (bilateralmente)	.	,000
		N	30	30
	Las habilidades para hacer frente al estrés	Factor de reciprocidad	,509**	1,000
		Sig. (bilateralmente)	,000	.
		N	30	30

** . La reciprocidad es reveladora al rango 0,01 (bilateralmente).

El esquema 14 se muestra la reciprocidad $r = 0,509$, a una valía $\text{Sig} < 0,05$ en lo cual se acepta la teoría disyuntiva y se impugna la teoría abolida. A lo cual se evidencia que hay vinculo en cuanto al juego de roles y las destrezas a fin de hacerlo frente al stress en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán, de dimensión templada.

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

Diversas son aquellos argumentos los cuales nos transportan a proteger el juego de roles como un comportamiento motivacional en las clases, de manera más concreta a fin de que las áreas relacionadas a las Ciencias Sociales, fundamentalmente la Historia.

Se puede principiar marcando en la cual aparentar la armonía e incitar la colaboración con protagonistas de distintas razas, conocimientos o fases históricas y tratar de hacer experimentos las impresiones e ideologías de demás individuos consiente desplegar la empatía y conductas colectivamente positivas e inspiradoras. En este tema, si contemplamos de manera específica al área de la instrucción de la Historia, la usanza de juego de roles consigue conjeturar una incitación excelente al momento de aproximarse a algunos sucesos de la historia los cuales envuelven compromisos de beneficios, no solamente particulares sino además de variedades, y encuentros de sapiencias y evoluciones. hay diversa cuantía de contextos en las cuales desemejantes participantes haciendo interpretación a protagonistas de clases sociales distintas se adviertan obligados a asumir disposiciones en cargo de sus beneficios de clase, transformando estos problemas en el motor de grandiosas historias.

Los juegos de roles conjeturan un desafío y un reto erudito al cual varios educandos no están habituados pues, durante su recorrido académico, la generalidad de las reuniones a las cuales concurren posee un aspecto magistral. Los desafíos accesibles estimulan la aspiración de ganancia y el compromiso con el fin de conseguirlo.

Luego de los exámenes ejecutados se consigue demostrar en el cual hay vínculos en cuanto los juegos de roles y la habilidad social en educandos de 1er año de secundaria del C.E.

Manuel Tovar Sayán, de magnitud buena. Análogos consecuencias hallamos en los compromisos de (Rivera, 2017) en su teoría: “Juego de Roles y la Locución Oral en educandos del C.E.I. N°1787 Satipo – 2016” posee un objetivo establecer la vinculo el cual hay en cuanto a 2 inconstantes el juego de roles y la locución oral en educandos del C.E. I. N°1787 de Satipo. Al finiquitar la indagación se alcanzó al sucesivo efecto: Se estableció el vínculo el cual hay en cuanto al juego de roles y locución verbal en educandos de la I.E.I. No 1787 Satipo – 2016., a lo cual después de administrar las herramientas de indagación se posee la reciprocidad de Spearman estando el cual $r_s = 0.519$ se posee reciprocidad módica, a lo que la t deducida es más que t hipotética ($2,63 > 2,17$)

Y la de Costa (2016) en su tesis: “administración del juego de roles el cual se fundamenta en el punto de vista cooperativo dando uso a marionetas incrementa la locución verbal en el espacio de comunicarse en los infantes de 5 añitos del C.E. I. No 003 San José- barrio San José, Tumbes 2015” quedó está dirigida a establecer si la administración de los juegos roles lo cual se fundamenta en el enfoque cooperativo dando uso a marionetas, avanza el progreso de la locución verbal en el espacio de comunicarse entre los infantes e infantas de 5 añitos del C.E.I. N° 003 San José- Barrio San José, Tumbes 2015. desde de dichos efectos se empleó la habilidad pedagogía a lo largo de 7 reuniones de instrucción. Subsiguientemente se empleó un pos test, dando como consecuencias obtenidas manifestaron que el 100 % consiguieron un provecho A en el progreso de locución verbal y en área de comunicarse los efectos conseguidos señalaron el 82 % consiguieron un beneficio A y un 18 % consiguieron un beneficio B. Con los efectos conseguidos se ultima la aprobación de la teoría de indagación la cual mantiene que al aplicarla en juegos de roles basados en un punto de vista cooperativo dando uso a marionetas, perfeccionó de manera significativa la locución verbal en el espacio de las comunicaciones.

Por todo lo vertido concluimos que al aplicar el juego de roles como habilidad pedagogía y pericia interactiva forma una herramienta efectiva en algunas pretensiones de instrucción/aprendizajes de materias para optimar la eficacia de aprendizajes en educandos de educación secundaria.

CONCLUSIONES

Primera: Hay vinculo en cuanto a los juegos de roles y las destrezas colectivas en educandos de 1er nivel secundario del I.E. Manuel Tovar Sayán, de magnitud buena.

Segunda: Hay vínculo en cuanto a juegos de roles y las primeras destrezas colectivas en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán, de magnitud buena.

Tercera: Hay vinculo en cuanto a los juegos de roles y las primeras destrezas colectivas en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán, de magnitud buena.

Cuarta: Existe relación entre los juegos de roles y las destrezas a fin de hacerle frente al stress en educandos de 1er nivel secundario del C.E. Manuel Tovar Sayán, de magnitud moderada.

RECOMENDACIONES

Primero: Los docentes de la I.E. deben coordinar con el área de psicología y la dirección, se propone efectuar reuniones en relación a destrezas colectivas y armonía de los educandos con el propósito de levantar el rango escaso en juegos de roles y el rango de habilidades sociales, para alcanzar niveles superiores.

Segundo: Se plantea así mismo en el cual los educadores inculquen a sus reuniones cotidianas el juego de roles como destreza de motivación, practica en la cual contribuye a perfeccionar y establecer la instrucción del educando.

Tercero: Implementar en las reuniones de clase el juego de roles a fin de fortificar la locución verbal de estudiantes los cuales permiten un proceso integrador desde los primeros años de secundaria.

CAPITULO VI

FUENTES DE INFORMACIÓN

5.1. Fuentes bibliográficas

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.

Baronet, M. (2001). *El juego en la edad preescolar*. La Habana. Cuba: Edit. Pueblo y educación.

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.

Caballo, V. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid. España: Siglo Veintiuno.

Calero, M. (1988). *Educar jugando, colección para educadores*. Lima: Editorial San Marcos.

Fernandez, J., & Ramirez, A. (2002). *Programa de habilidades sociales para mejorar la convivencia*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado.

- Forero, D., & loaiza, J. (2013). *El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un colegio privado de Bogotá*. Bogotá: Universidad Libre.
- Gómez, S. (2015). *Habilidades sociales en escolares*. Universidad autonoma de Barcelona.
- 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.
- Gross, S. (1999). *El lenguaje to*. Trujillo. Trujillo: Editorial Argentina.
- Hinostroza. (2016). *Juego temático de roles en la competencia social en estudiantes de primaria del Colegio Particular "Francisco Bolognesi", Pasco, 2015*. Pasco.
- 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.
- Paula, I. (1998). *Las habilidades sociales en el marco de la intervención psicopedagógica*. Barcelona: Praxis. Walters Kluwer.
- 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.

Vargas, M. (2014). *Habilidades Sociales para mejorar la convivencia escolar democrática en estudiantes del centro de educación básica alternativa de la Institución Mundo Libre.*

Lima. Perú: Universidad César Vallejo. Tesis de maestría.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

JUEGOS DE ROLES Y SU RELACIÓN CON LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 1ER AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E MANUEL TOVAR SAYAN

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><u>Problema general</u> ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos de roles y las habilidades sociales en educandos del 1er año de secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán?</p> <p><u>Problemas específicos</u> ¿Cuál es la relación que hay entre los juegos de roles y las primeras habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la IE Manuel Tovar Sayán?</p> <p>¿Cuál es la relación que hay entre los juegos de roles y las habilidades relacionadas a los sentimientos en educandos de 1er año de secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán?</p> <p>¿Qué relación existe entre los juegos de roles y las</p>	<p><u>Objetivo general</u> Determinar la relación entre los juegos de roles y las habilidades sociales en educandos de 1er año de secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán.</p> <p><u>Objetivos específicos</u> Determinar el vínculo que existe entre los juegos de roles y las primeras habilidades sociales en educandos de 1er año de secundaria de la I.E Manuel Tovar Sayán. Determinar el vínculo que hay en cuanto los juegos de roles y las habilidades relacionadas a los sentimientos en estudiantes de 1er año secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán.</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 Manuel Tovar Sayán.</p> <p><u>Hipótesis específicas</u> El juego de roles se relaciona significativamente con las primeras habilidades sociales en educandos de 1er año de secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán. Los juegos de roles se relacionan significativamente con las habilidades relacionadas a las emociones en educandos</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X): JUEGOS DE ROLES				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES	
			Asume el papel	Se integra fácilmente con su compañeros	4	Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre	
			Caracteriza el personaje	Expresa sus emociones e intereses	4		
			Emite el mensaje	Se acepta y valora tal como es	4		
			TOTAL				12
			VARIABLE DEPENDIENTE (Y): HABILIDADES SOCIALES				
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INDICES	
			Primeras habilidades sociales	Presta atención cuando te hablan. Inicias una conversación Expresas agradecimiento Te gusta conocer personas	8	Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre	
			Las habilidades relacionadas a los sentimientos	Comprendes las emociones que experimentas Consientes que los demás conozcan lo que sientes Comprendes el enfado de otros Te das una recompensa después de hacer el bien..	7		

destrezas a fin de hacer frente al stress en educandos de 1er año de secundaria la I.E. Manuel Tovar Sayán?	Establecer el vínculo que hay en cuanto a los juegos de roles y las destrezas a fin de hacerle frente al stress en educandos de 1er año de secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán.	de 1er año de secundaria de la I.E Manuel Tovar Sayán. Los juegos de roles se relacionan significativamente con las destrezas a fin de hacerle frente al stress en educandos de 1er año de secundaria de la I.E. Manuel Tovar Sayán.	Las destrezas para hacer frente al estrés	Le comunicas a los restantes lo que no te gusta de manera sutil. Es imparcial al escuchar a los demás. Haces algo en lo cual te apoye a sentir menos vergüenza. Comprendes porque has fracasado. Tomas decisiones sin depender de la presión de los demás	12	

MATRIZ DE DATOS

N	Juegos de roles															V1	Habilidades sociales																							ST1	V1															
	Asume el papel				Caracteriza el personaje					Emite el mensaje							ST1	Primeras habilidades sociales								Las habilidades relacionadas a los sentimientos							Las habilidades para hacer frente al estrés																							
	1	2	3	4	S1	D1	5	6	7	8	S2	D2	9	10	11			12	S3	D3	1	2	3	4	5	6	7	8	S4	D4	1	2	3	4	5	6	7	S5	D5			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	S6	D6	
																		1	2	3	4	5	6	7	8	S4	D4	1	2	3	4	5	6	7	S5	D5	1	2	3			4	5	6	7	8	9	10	11	12	S6	D6				
1	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	4	16	Alto	48	Alto	5	4	1	5	5	4	4	5	33	Alto	5	4	5	5	5	5	5	34	Alto	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	48	Alto	115	Alto	
2	3	3	3	2	11	Medio	2	3	4	2	11	Medio	3	3	3	2	11	Medio	33	Medio	2	2	2	2	3	3	2	3	19	Medio	1	3	3	3	1	3	3	17	Medio	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	28	Medio	64	Medio	
3	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	21	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	4	1	1	10	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	15	Bajo	33	Bajo		
4	3	3	3	2	11	Medio	2	3	4	2	11	Medio	3	3	3	2	11	Medio	33	Medio	2	2	2	2	3	3	2	3	19	Medio	1	3	3	3	1	3	3	17	Medio	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	28	Medio	64	Medio	
5	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	4	16	Alto	48	Alto	5	4	1	5	5	4	4	5	33	Alto	5	4	5	5	5	5	5	34	Alto	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	48	Alto	115	Alto	
6	3	3	3	2	11	Medio	2	3	4	2	11	Medio	3	3	3	2	11	Medio	33	Medio	2	2	2	2	3	3	2	3	19	Medio	1	3	3	3	1	3	3	17	Medio	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	28	Medio	64	Medio	
7	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	4	16	Alto	48	Alto	5	4	1	5	5	4	4	5	33	Alto	5	4	5	5	5	5	5	34	Alto	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	48	Alto	115	Alto	
8	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	21	Bajo	4	4	4	4	4	4	4	2	30	Alto	2	4	4	4	4	4	4	26	Alto	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	46	Alto	102	Alto	
9	4	2	3	2	11	Medio	4	4	4	4	16	Alto	4	2	3	2	11	Medio	38	Medio	5	4	1	5	5	4	4	5	33	Alto	5	4	5	5	5	5	5	34	Alto	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	48	Alto	115	Alto	
10	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	21	Bajo	2	2	2	2	2	5	5	5	25	Medio	2	2	2	4	2	2	2	16	Medio	2	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	30	Medio	71	Medio	
11	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	21	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	8	Bajo	1	1	1	1	4	1	1	10	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	15	Bajo	33	Bajo		
12	3	3	3	2	11	Medio	2	3	4	2	11	Medio	3	3	3	2	11	Medio	33	Medio	2	2	2	2	3	3	2	3	19	Medio	1	3	3	3	1	3	3	17	Medio	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	28	Medio	64	Medio	
13	3	3	3	2	11	Medio	2	3	4	2	11	Medio	3	3	3	2	11	Medio	33	Medio	2	2	2	2	3	3	2	3	19	Medio	1	3	3	3	1	3	3	17	Medio	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	28	Medio	64	Medio	
14	4	2	4	4	14	Alto	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	4	16	Alto	46	Medio	5	4	1	5	5	4	4	5	33	Alto	5	4	5	5	5	5	5	34	Alto	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	48	Alto	115	Alto	
15	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	21	Bajo	2	3	3	3	3	3	4	2	23	Medio	2	4	3	3	3	3	4	22	Medio	2	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	38	Medio	83	Medio	
16	3	3	3	2	11	Medio	2	3	4	4	13	Alto	3	3	3	2	11	Medio	35	Medio	2	1	1	1	1	1	1	1	9	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	7	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Bajo	28	Bajo	
17	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	4	16	Alto	4	4	4	4	16	Alto	48	Alto	5	4	1	5	5	4	4	5	33	Alto	5	4	5	5	5	5	5	34	Alto	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	48	Alto	115	Alto	
18	3	3	3	2	11	Medio	2	3	4	2	11	Medio	3	3	3	2	11	Medio	33	Medio	2	2	2	2	3	3	2	3	19	Medio	1	3	3	3	1	3	3	17	Medio	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	28	Medio	64	Medio	
19	4	2	3	2	11	Medio	4	4	4	4	16	Alto	4	2	3	2	11	Medio	38	Medio	2	1	1	1	1	1	1	1	9	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	7	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Bajo	28	Bajo	
20	3	3	3	2	11	Medio	2	3	4	2	11	Medio	3	3	3	2	11	Medio	33	Medio	2	2	2	2	3	3	2	3	19	Medio	1	3	3	3	1	3	3	17	Medio	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	28	Medio	64	Medio	
21	4	2	3	2	11	Medio	4	4	4	4	16	Alto	4	2	3	2	11	Medio	38	Medio	5	4	1	5	5	4	4	5	33	Alto	5	4	5	5	5	5	5	34	Alto	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	48	Alto	115	Alto	
22	4	2	3	2	11	Medio	4	4	4	4	16	Alto	4	2	3	2	11	Medio	38	Medio	5	4	1	5	5	4	4	5	33	Alto	5	4	5	5	5	5	5	34	Alto	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	48	Alto	115	Alto	
23	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	21	Bajo	2	1	1	1	1	1	1	1	9	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	7	Bajo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	Bajo	28	Bajo	
24	4	2	3	2	11	Medio	4	4	4	4	16	Alto	4	2	3	2	11	Medio	38	Medio	5	4	1	5	5	4	4	5	33	Alto	5	4	5	5	5	5	5	34	Alto	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	48	Alto	115	Alto	
25	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	21	Bajo	2	2	2	2	2	5	5	5	25	Medio	2	2	2	4	2	2	2	16	Medio	2	2	2	4	2	2	4	2	2	4	2	2	30	Medio	71	Medio	
26	3	3	3	2	11	Medio	2	3	4	2	11	Medio	3	3	3	2	11	Medio	33	Medio	2	2	2	2	3	3	2	3	19	Medio	1	3	3	3	1	3	3	17	Medio	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	28	Medio	64	Medio	
27	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	2	1	2	2	7	Bajo	21	Bajo	4	4	4	4	4	4	4	2	30	Alto	2	4	4	4	4	4	4	26	Alto	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	46	Alto	102	Alto
28	4	2	3	2	11	Medio	4	4	4	4	16	Alto	4	2	3	2	11	Medio	38	Medio	5	4	1	5	5	4	4	5	33	Alto	5	4	5	5	5	5	5	34	Alto	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	48	Alto	115	Alto	
29	4	2	3	2	11	Medio	4	4	4	4	16	Alto	4	2	3	2	11	Medio	38	Medio	5	4	1	5	5	4	4	5	33	Alto	5	4	5	5	5	5	5	34	Alto	1	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	48	Alto	115	Alto	
30	3	3	3	2	11	Medio	2	3	4	2	11	Medio	3	3	3	2	11	Medio	33	Medio	2	2	2	2	3	3	2	3	19	Medio	1	3	3	3	1	3	3	17	Medio	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	28	Medio	64	Medio	



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

JUEGOS DE ROLES

Estimado educando: El actual interrogatorio posee como objetivo la recopilación de datos para el progreso de un plan de indagación de categoría escolar. Esta encuesta es netamente de incógnita y su proceso será de estricta reserva.

Siempre	A veces	Nunca
3	2	1

Desempeño del papel		3	2	1
1.	Ejerce el rol de forma transparente			
2.	La presentación es coherente de lo cual intenta exponer			
3.	Se advierte compromiso en el rol que toma			
4.	Se presenta tal como es el protagonista			
Caracteriza al personaje		3	2	1
5.	Realiza su caracterización al protagonista			
6.	Se advierte con sinceridad el protagonista			
7.	Los ejemplares de diferencia del protagonista			
8.	Se advierte la voz que se imita			
Emite el mensaje		3	2	1
9.	Enuncia con transparencia el mensaje			
10.	Se nota el mensaje al comenzar			
11.	Hay transparencia en el mensaje			
12.	Se muestra con transparencia lo que ambiciona revelar			



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

EXPRESIÓN ORAL

LISTA DE CHEQUEO EVALUACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

(Goldstein et. Al. 1,980)

INSTRUCCIONES:

A continuación, hallaras una enumeración de destrezas colectivas en el cual los educandos como tú consiguen tener en más o menos nivel y en el cual hace que todos sean competentes en mayor o menor nivel.

Convenrás en examinar tus destrezas imprimiendo cada una de las destrezas que se narran a continuación, según a las sucesivas puntuaciones.

- 1 si jamás usas bien la destreza.
- 2 si usas muy escasas veces las habilidades.
- 3 si usas cierta vez bien las habilidades.
- 4 si usas seguido bien las habilidades.
- 5 si usas siempre bien las habilidades.

GRUPO I: PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
1. ¿Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te están diciendo?	1	2	3	4	5
2. ¿Inicias una conversación con otras personas y luego puedes mantenerla por un momento?	1	2	3	4	5
3. ¿Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos?	1	2	3	4	5
4. ¿Eliges la información que necesitas saber y se la pides a la persona adecuada?	1	2	3	4	5
5. ¿Dices a los demás que tú estas agradecida (o) con ellos por algo que hicieron por ti?	1	2	3	4	5
6. ¿Te esfuerzas por conocer nuevas personas por propia iniciativa?	1	2	3	4	5
7. ¿Presentas a nuevas personas con otros (as)?	1	2	3	4	5
8. ¿Dices a los demás lo que te gusta de ellos o de lo que hacen?	1	2	3	4	5

GRUPO II: HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
9. ¿Pides ayuda cuando la necesitas?	1	2	3	4	5
10. ¿Te integras a un grupo para participar en una determinada actividad?	1	2	3	4	5
11. ¿Explicas con claridad a los demás como hacer una tarea específica?	1	2	3	4	5
12. ¿Prestas atención a las instrucciones, pides explicaciones y llevas adelante las instrucciones correctamente?	1	2	3	4	5
13. ¿Pides disculpas a los demás cuando haz echo algo que sabes que esta mal?	1	2	3	4	5
14. ¿Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de las otras personas?	1	2	3	4	5

GRUPO III: HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
15. ¿Intentas comprender y reconocer las emociones que experimentas?	1	2	3	4	5
16. ¿Permites que los demás conozcan lo que sientes?	1	2	3	4	5
17. ¿Intentas comprender lo que sienten los demás?	1	2	3	4	5
18. ¿Intentas comprender el enfado de las otras personas?	1	2	3	4	5
19. ¿Permites que los demás sepan que tu te interesas o te preocupas por ellos?	1	2	3	4	5
20. ¿Cuando sientes miedo, piensas porqué lo sientes, y luego intentas hacer algo para disminuirlo?	1	2	3	4	5
21. ¿Te das a ti misma una recompensa después de hacer algo bien?	1	2	3	4	5

GRUPO IV: HABILIDADES ALTERNATIVAS

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
22. ¿Sabes cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego se lo pides a la persona indicada?	1	2	3	4	5
23. ¿Compartes tus cosas con los demás?	1	2	3	4	5
24. ¿Ayudas a quien lo necesita?	1	2	3	4	5
25. ¿Si tú y alguien están en desacuerdo sobre algo, tratas de llegar a un acuerdo que satisfaga a ambos?	1	2	3	4	5
26. ¿Controlas tu carácter de modo que no se te escapen las cosas de la mano?	1	2	3	4	5
27. ¿Defiendes tus derechos dando a conocer a los	1	2	3	4	5

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
demás cuál es tu punto de vista?					
28. ¿Conservas el control cuando los demás te hacen bromas?	1	2	3	4	5
29. ¿Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas?	1	2	3	4	5
30. ¿Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelear?	1	2	3	4	5

GRUPO V: HABILIDADES PARA HACER FRENTE A ESTRÉS

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
31. ¿Le dices a los demás de modo claro, pero no con enfado, cuando ellos han hecho algo que no te gusta?	1	2	3	4	5
32. ¿Intentas escuchar a los demás y responder imparcialmente cuando ellos se quejan por ti?	1	2	3	4	5
33. ¿Expresas un halago sincero a los demás por la forma en que han jugado?	1	2	3	4	5
34. ¿Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido?	1	2	3	4	5
35. ¿Determinas si te han dejado de lado en alguna actividad y, luego, haces algo para sentirte mejor en esa situación?	1	2	3	4	5
36. ¿Manifiestas a los demás cuando sientes que una amiga no a sido tratada de manera justa?	1	2	3	4	5
37. ¿Si alguien esta tratando de convencerte de algo, piensas en la posición de esa persona y luego en la propia antes de decidir que hacer?	1	2	3	4	5
38. ¿Intentas comprender la razón por la cual has fracasado en una situación particular?	1	2	3	4	5
39. ¿Reconoces y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa, pero dicen y hacen otra?	1	2	3	4	5
40. ¿Comprendes de qué y porqué has sido acusada (o) y luego piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que hizo la acusación?	1	2	3	4	5
41. ¿Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista, antes de una conversación problemática?	1	2	3	4	5
42. ¿Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta?	1	2	3	4	5

GRUPO VI: HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
43. ¿Si te sientes aburrida, intentas encontrar algo interesante que hacer?	1	2	3	4	5
44. ¿Si surge un problema, intentas determinar que lo causó?	1	2	3	4	5
45. ¿Tomas decisiones realistas sobre lo que te gustaría realizar antes de comenzar una tarea?	1	2	3	4	5
46. ¿Determinas de manera realista qué tan bien podrías realizar antes de comenzar una tarea?	1	2	3	4	5
47. ¿Determinas lo que necesitas saber y cómo conseguir la información?	1	2	3	4	5
48. ¿Determinas de forma realista cuál de tus numerosos problemas es el más importante y cuál debería solucionarse primero?	1	2	3	4	5
49. ¿Analizas entre varias posibilidades y luego eliges a que le hará sentirte mejor?	1	2	3	4	5
50. ¿Eres capaz de ignorar distracciones y solo prestas atención a lo que quieres hacer?	1	2	3	4	5

CALIFICACIÓN:

La calificación es un procedimiento simple y directo que se ve facilitado por la estimación que hace el sujeto de su grado de competencia o deficiente en que usa las habilidades sociales, comprendidas en la lista de chequeo, el cual están indicando un valor cuantitativo.

La puntuación máxima a obtener en un ítem es 5 y el valor mínimo es 1. Es posible obtener los siguientes puntajes de medidas de uso competente o deficiente de la habilidades sociales al usar la escala.

El puntaje total, que varía en función al número de ítems que responde el sujeto encada valor de 1 a 5. este puntaje como mínimo es 50 y como máximo 250 puntos.