

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL



Juego de roles en la socialización en niños de la
I.E. N° 004 – San Buenaventura, 2018

Trabajo de Investigación para obtener el Grado de Bachiller en Educación

Autora:

Villanueva Herrera, Miriam

Asesora:

Vásquez Tolentino, Emérita

Chimbote – Perú

2018

ÍNDICE

1. Palabras clave: en español e inglés	i
2. Título del trabajo	ii
3. Resumen	iii
4. Abstract	iv
5. Introducción	01
5.1. Antecedentes y Fundamentación Científica	01
5.2. Justificación	11
5.3. Problema	13
5.4. Conceptualización y Operacionalización de Variables	15
5.5. Hipótesis	18
5.6. Objetivos	18
6. Metodología	19
7. Resultados	22
8. Análisis y discusión	36
9. Conclusiones	37
10. Referencias bibliográficas	38
11. Anexos y apéndices (instrumentos)	40

1. Palabras Clave

Tema	Socialización
Especialidad	Educación Inicial

Keywords

Theme	Socialization
Specialty	Education

Línea de investigación

Línea	Área	Sub Área	Disciplina
Teoría y métodos educativos	Ciencias Sociales.	5.3 Ciencias de la educación	• Educación general (Incluye capacitación, pedagogía).

2. Título

**Juego de roles en la socialización en niños de la I.E. N°
004 – San Buenaventura, 2018**

**Role play in socialization in children of the I.E. N ° 004 - San
Buenaventura, 2018**

3. Resumen

El objetivo principal de esta investigación es determinar el desarrollo de la socialización en los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco, a través del programa basado en el juego de roles, el tipo de investigación es explicativo con diseño de investigación pre experimental con un solo grupo, contando con una muestra de 9 niños y niñas de 4 años de la institución educativa arriba mencionada, se reflejan los resultados en una ganancia pedagógica de 8.44 puntos, con lo cual queda determinado que la aplicación del programa basado en juegos de roles es efectiva e incrementa el desarrollo de la socialización.

4. Abstract

The main objective of this research is to determine the development of socialization in four-year-old children of the I.E. N ° 004 “Chispita de colores” of the District of San Buenaventura- Marañón - Huánuco, through the program based on the role play, the type of research is explanatory with pre-experimental research design with a single group, with a sample of 9 children of 4 years of the educational institution mentioned above, the results are reflected in a pedagogical gain of 8.44 points, which is determined that the implementation of the role-based program is effective and increases the development of the socialization

5. Introducción

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

5.1.1. Antecedentes

A su vez Bautista (2017), en su trabajo de investigación donde tuvo como objetivo general el desarrollo y la mejora de la socialización en niños de cinco años de la I.E.I. N° 392 de Ahijadero - Bambamarca, puesto que como es sabido, es a esta edad en que los niños empiezan a tener contacto con otros individuos que no son sus familiares, lo cual constituye un cambio brusco en las distintas actividades de los niños de Educación Inicial. En tal sentido, se consideró el tipo de investigación explicativa dentro de la investigación cuasi experimental. La muestra ha sido elegida de manera intencional por la investigadora. Para la presente investigación se tiene como población a los 43 estudiantes de la I.E.I. N° 392, de los cuales se seleccionó a 15 niños de 5 años para formar el grupo muestra. Los Juegos Coordinados, son sin duda una herramienta que no únicamente permite el disfrute de los niños, sino que por excelencia ayuda a los pequeños a desarrollar la socialización, en un marco de convivencia armónica y afectiva donde entran en juego la práctica de valores como el respeto, la empatía, la tolerancia, la justicia, la solidaridad entre otras que son la base de una adecuada y correcta socialización.

Según Castillo, Dávila y Sánchez (2013) en su tesis Efecto del juego de roles en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de 2° nivel de la especialidad de idiomas extranjeros, FCEH. Concluye:

La técnica “Juego de roles” incidió significativamente en el nivel de desarrollo de la expresión oral en inglés, ya que después de la aplicación de la técnica se comprobó una variación positiva en los puntajes de los niveles de desarrollo de expresión oral. Puesto que, antes que se realice la técnica del juego de roles, 60.0% se encontraba ubicado en el nivel bueno, mientras que el 40.0% en el nivel regular. En cambio, después de la aplicación del programa “Juego de roles”, hubo un incremento de 40.0% en el nivel de desarrollo de la expresión oral bueno, el cual hizo el total de 20 estudiantes en el citado nivel. En tanto,

hicieron la siguiente afirmación: queda demostrado que la técnica del “Juego de roles” genera ventajas muy significativas en el nivel de desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes.

Presentamos a Torres (2011), en tesis para obtener el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación denominada. LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 0 A 6 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “MERCEDÉS GONZÁLEZ DE MOSCOSO” DEL BARRIO BELLAVISTA, PARROQUIA MANÚ, CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO 2009 – 2010, tuvo como propósito en concienciar a los docentes y padres de familia sobre la importancia de las actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas del primer año de educación básica. La población investigada estuvo conformada por 40 niños 2 maestras que forman parte del Primer Año de Educación básica de la escuela “Mercedes González”, del Barrio Bellavista, Parroquia Manú, Cantón Saraguro, periodo 2009-2010. Luego de su aplicación y del análisis de cada una de ellas pude llegar a la conclusión de que el 50% de las docentes del Primer Año de Educación Básica de la escuela: “Mercedes González De Moscoso”, del Barrio Bellavista, Parroquia Manú, Cantón Saraguro, Provincia De Loja, no realizan periódicamente actividades lúdicas con sus alumnos, hizo el total de 20 estudiantes en el citado nivel. En tanto, hicieron la siguiente afirmación: queda demostrado que la técnica del “Juego de roles” genera ventajas muy significativas en el nivel de desarrollo de la expresión oral de los estudiantes.

5.1.2. Fundamentación científica

5.1.2.1. Juego de roles

Según un artículo publicado en OKARA según su Literatura (2016), el rol se define como la persona a quien un actor representa en una obra de interacción, mientras tanto, el juego de roles es un método para representar formas particulares de comportarse o pretender ser otras personas que se enfrentan a

situaciones nuevas. El juego de roles es cualquier actividad de hablar, es ponerse en los zapatos de una persona imaginaria o quedarse en los propios.

Lo divertido del juego de roles es que los estudiantes pueden "convertirse" en cualquier persona que quieran por un corto tiempo. El presidente, la reina, un millonario, una estrella del pop, etc. La elección es infinita, los estudiantes también pueden tomar las opiniones de alguien más. Los debates "a favor y en contra" se pueden usar y la clase se puede dividir en aquellos que expresan opiniones a favor y aquellos que están en contra del tema. El lenguaje funcional para multitud de escenarios se puede activar y practicar a través del juego de roles. "En el restaurante", "registrarse en el aeropuerto", "buscando propiedad perdida" todo es posibles (p. 211).

5.1.2.2. Importancia del juego de roles

De acuerdo a las conclusiones de los investigadores que se mencionan más adelante dan fe de la gran importancia que tiene el uso de la técnica del juego de roles en el aula. Esta técnica, llamada también juegos simulados, se considera una experiencia con instrumentos de desarrollo creativo, imaginativo, de desarrollo de destreza, con una gran cantidad de material de apoyo, que incrementa la socialización entre las personas, como un aprendizaje activo. Debido a que se construye en base a un aporte de ensayo y error y aprendizaje en base a la experiencia.

Para Ladousse (como se citó en Castillo, Dávila y Sánchez, 2013), asume que el juego de roles es una forma de tomar situaciones a partir de las vivencias diarias en el salón de clases. También se puede insertar juegos, dramas, y la simulación. Asimismo, menciona que los estudiantes asumen un "rol" y se convierten en parte de ello (ya sea su propia persona o la de alguien más) en una situación específica.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2010), "el juego de roles es una forma de traer situaciones de la vida real al salón de clase. A los estudiantes se les da una situación problemática y se les asigna un rol individual. Con mucha

frecuencia, el juego de roles se hace en pares, pero algunas veces involucra la participación de grupos con varios integrantes. Normalmente los pares o grupos de roles improvisan su diálogo entre ellos mismos, de manera simultánea, sin audiencia. Algunas veces, voluntarios se involucran y participan en el desarrollo de la clase” (p. 66).

Según Ariñes (2015), “el juego de roles facilita a los docentes las herramientas para generar clases innovadoras de inglés y la socialización dentro de una dinámica y nueva perspectiva que rompe con los modelos tradicionales y por lo tanto conduce al desarrollo de un proceso de enseñanza aprendizaje mucho más creativo, motivador, participativo y eficaz” (p.24).

Retno (2013), “se entiende que la implementación de la técnica del juego de roles genera un ambiente de aprendizaje agradable y mejora la motivación de los estudiantes en la práctica de la expresión oral y la socialización. De hecho, esto conlleva a que los estudiantes se involucren con entusiasmo y emoción en las actividades de juego de roles. Es evidente que mientras están desempeñando un rol, se puede ver que disfrutan actuando, no importa si la situación es real o imaginaria” (p.96).

Según Forero y Loaisa (2013), “la implementación de esta propuesta va a ser totalmente exitosa si es utilizada como una técnica en las clases de inglés, ¿pues está comprobado que estas actividades basadas en los roles, generan contextos para la comunicación e interacción en la mayoría de los estudiantes de idiomas” (p. 78).

Se considera al juego de roles como una actividad de aprendizaje muy flexible pero a la vez favorable y muy ventajosa para los estudiantes, ya que brinda un amplio margen a la imaginación. (como se cita en Rasa, 2014), expresa que el juego de roles se agencia de una vasta cantidad de técnicas comunicativas que hacen posible el aumento de la fluidez en el lenguaje, además, incrementa la interacción de los estudiantes en el aula y permite una constante motivación. De

tal modo que se impulsa el aprendizaje en pares, la socialización y de manera grupal.

Para Giraldo (2014), “el juego de roles genera el desarrollo de la expresión oral a partir de la acción, estos a su vez, permiten integrar a los estudiantes en un ambiente agradable y dinámico, generándoles desestrés y calma. El juego de roles permite establecer control de grupo sin imposición, ya que el estudiante comprende las reglas a seguir libremente. Por otra parte, los roles también permiten desarrollar elementos de interculturalidad, promueven el aprendizaje colaborativo, la solidaridad y la socialización” (p. 60).

5.1.2.3. Tipos de juego de roles

a) Con guiones o controlado

Según el artículo en OKARA Revista de Lenguas y Literatura (2016), este tipo de juego de roles implica interpretar un diálogo contenido en un texto en forma de discurso o un guión preparado por el docente. Después de todo, la función principal del texto es transmitir el significado de los elementos del idioma de memoria (p. 214).

Según Moreno (como se citó en Yaguana, 2017) explica que el juego de rol controlado es una estrategia didáctica en la que los estudiantes se basan en un guion hecho por el docente. Lo cual tiende a ser repetitivo y en oportunidades carece de contexto significativo y escasa motivación. El juego de roles controlado es una práctica relacionada con el tradicionalismo de la teoría conductista la cual consiste en hábitos lingüísticos basado en la repetición exacta. El juego de roles controlado debe ser usado para los niveles básicos de educación, como por ejemplo inicial y primaria ya que su vocabulario es básico y limitado por lo que necesitan ser guiados minuciosamente.

b) Sin guiones o libre

De acuerdo el artículo en OKARA Revista de Lenguas y Literatura (2016), a diferencia del juego de roles con guión, las situaciones del juego de rol sin guión no dependen de un texto. Es conocido como un juego de rol improvisado, ya que los propios estudiantes tienen que decidir cómo debe desarrollarse la conversación (p. 214).

El aporte de R.Di Pietro (como se citó en Yaguana, 2017) en el juego de rol con modalidad libre el docente propone y describe una situación y los estudiantes deben realizarla. La práctica libre está más ligada a la participación comunicativa, es en estas circunstancias que los estudiantes tienen a su disposición una amplia flexibilidad sobre la forma y el contenido, aquí tienen todas las probabilidades de ser más espontáneos y creativos. Los estudiantes se convierten en protagonistas y el docente en observador. El juego de roles de práctica libre es el más beneficioso para el desarrollo de la expresión oral y la socialización de cualquier lengua, dado que se propician interacciones en situaciones reales que favorecen el aprendizaje.

5.1.2.4. Razones para utilizar el juego de roles

Chesler y Fox (citados en Asia, 1966) explican cuatro razones para incluir el juego de roles en el aula. Primero, se cree que los estudiantes pueden mostrar sus verdaderos sentimientos sin temor ni duda. Segundo, cuando los estudiantes están participando se familiarizan con la vida real y situaciones imaginarias. Tercero, los estudiantes utilizan su potencial intelectual a través del juego de roles, se comprenden entre ellos así como pueden comprender a otras personas. Y cuarto, el juego de roles es una actividad técnica que realza la concentración de los estudiantes.

5.1.2.5. Juego de roles y aprendizaje

Segùn Chesler y Fox (1996), el juego de roles tiene un tremendo potencial para todos los niveles de educación en la intención de desarrollar la socialización. Lo cual mencionamos de la siguiente manera:

En primer lugar, asumiendo el papel de otra persona y pretendiendo actuar como tal, los estudiantes pueden mostrar sus sentimientos reales sin riesgo de llamadas de atención. Ellos saben que solo están actuando, y por lo tanto pueden expresar sentimientos que normalmente se mantienen ocultos. Esta experiencia permite una mayor posibilidad de espontaneidad y creatividad individual, sobre todo en estudiantes reprimidos o inhibidos.

En segundo lugar, los estudiantes pueden analizar y discutir situaciones relativamente privadas y problemas sin ansiedad. Estos problemas no se centran en el yo; Se atribuyen a un determinado papel o personaje. Así los estudiantes pueden evitar el temor y la ansiedad normal que acompaña la presentación de asuntos personales que pueden afectar las normas y regulaciones.

En tercer lugar, colocándose en el papel de otro, los estudiantes pueden identificarse con los mundos reales y la imaginación de otros niños y adultos de esta manera, pueden comenzar a comprender los efectos de su comportamiento de los demás, y pueden obtener información significativa sobre la motivación para los comportamientos propios y ajenos.

En cuarto lugar, esta es una gran oportunidad para comprenderse, asimismo allanan el camino para el cambio de comportamiento, logro de percepciones sistemáticas en sí mismo, motivación para diversas acciones, lo cual puede ayudar al estudiante en la

clarificación de sus propios valores y la dirección de su propio comportamiento. Al practicar una amplia gama de comportamientos en una serie de ejercicios de roles y al debatir los efectos de cada uno, los estudiantes tienen la posibilidad de tomar decisiones más asertivas en sus acciones.

En quinto lugar, el juego de roles ayuda a las personas a entender su propio comportamiento y el de otros, los cuales pueden liberarlos para utilizar su potencial intelectual a plenitud. Las situaciones interpersonales pueden conducir indirectamente a un nivel académico mucho más eficiente (p. 12-13).

5.1.2.6. Factores que contribuyen al éxito del Juego de roles

Según el Ministerio de Educación (2010), los factores que contribuyen a que la técnica tenga éxito en el salón de clases son las siguientes:

- a. Presentación cuidadosa y clara de las instrucciones.
- b. Asegurarse de que el lenguaje sea apropiado de acuerdo a la capacidad de los estudiantes del grado.
- c. Ser entusiasta.
- d. Una presentación previa, conjuntamente con el docente (p. 66).

5.1.2.7. Ventajas y desventajas del juego de roles

a) Ventajas

De acuerdo a diversas investigaciones realizadas al respecto, se afirma que en la enseñanza y aprendizaje de idiomas, así como la socialización, el juego de roles es completamente motivador y brinda a los estudiantes la oportunidad de reaccionar de manera simple, breve y rápida sobre los efectos de sus acciones. Según Lori & Odell (como se citó en Castillo, Davila & Sánchez, 2013) afirman que el juego de roles presenta una serie de ventajas sobre otras técnicas de formación:

- Identifica a los estudiantes con el problema tratado y fomenta la reflexión sobre las actitudes que en él están implicadas. Esto permite profundizar en los distintos aspectos de un problema a través de una metodología más dinámica e interactiva que la lección convencional.
- Promueve un ambiente de interés y de estudio en torno a la discusión de un problema. Es una técnica motivadora y participativa a través del diálogo o debate, especialmente cuando el grupo se siente implicado en lo que se representa.
- Es una técnica ideal para desarrollar capacidades de trabajo en equipo y toma de decisiones, creatividad y solución de problemas transversales en funcionamiento de grupos.
- Permite bajar del campo de las abstracciones al de las realidades y lograr que los participantes tomen conciencia de la necesidad de aprender.
- Estimula el potencial creativo e imaginativo de la persona pues ésta debe imaginar cómo pensaría y actuaría su personaje.

b) Desventajas

Cuando el docente está frente a un grupo de estudiantes, no todos tienen la misma forma de expresar sus sentimientos o de ponerse en el lugar de otras personas, siempre existen un número minoritario de estudiantes tímidos.

Según Van (citado en Assia, 2015), el uso de juegos de rol en el aula puede provocar ciertas debilidades. De hecho, el profesor pierde el control sobre lo que se aprende y el orden en que se encuentra y consume mucho tiempo. Además, una técnica exitosa

de juego de roles depende de la calidad del tutor y de los estudiantes; puede ser visto como demasiado divertido o juguetón como sea que fuera, depende de lo que ya saben los estudiantes.

Por otra parte, Woodhouse (como se citó en Castillo, Davila & Sánchez, 2013) expresan que el juego de roles es una importante herramienta para desarrollar la expresión oral, así como la socialización, pero es necesario tomar en cuenta sus riesgos y limitaciones, tales como:

- El juego de roles debe ser un complemento pero no el único medio de desarrollo de la habilidad de expresión oral y la socialización.
- El juego de roles expone a los estudiantes a vista de todos y puede generar ciertas inhibiciones. Es decir, algunos estudiantes no están acostumbrados a este tipo de prácticas y les resulta difícil asumir el rol de ser alguien más. Lo cual puede generar vergüenza, temor, nerviosismo y falta de voluntad en la participación.
- En algunos casos, un desarrollo eficiente de los roles requiere gran cantidad de tiempo.

Assia (2015), a pesar de las deficiencias atribuidas a la técnica de juego de roles, un profesor de inglés como lengua extranjera, puede cambiar esas desventajas a fin de ser beneficioso para maximizar la habilidad de hablar de los estudiantes y no minimizándolo y evitando sus efectos en los procesos de enseñanza y aprendizaje y de socialización. (p. 24)

5.1.2.8. Socialización

Es un proceso de influjo entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas.

Este desarrollo se observa no solo en las distintas etapas entre la infancia y la vejez, sino también en personas que cambian de una cultura a otra, o de un status social a otro, o de una ocupación a otra.

La socialización se puede describir desde dos puntos de vista: objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo; en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente; a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad.

La socialización es vista por los sociólogos como el proceso mediante el cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad, a través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación, los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad.

5.1.2.8.1. Tipos de Socialización

A. Socialización Primaria

Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo. El individuo llega a ser lo que los otros significante lo consideran (son los adultos los que disponen las reglas del juego, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automáticamente) sin provocar problemas de identificación. La socialización primaria

finaliza cuando el concepto del otro generalizado se a establecido en la conciencia del individuo. A esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.

B. Socialización Secundaria

Es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. Es la internalización de submundos (realidades parciales que contrastan con el mundo de base adquirido en la sociología primaria) institucionales o basados sobre instituciones. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento. Las relaciones se establecen por jerarquía.

C. Proceso de Socialización

Es la manera con que los miembros de una colectividad aprenden los modelos culturales de su sociedad, los asimilan y los convierten en sus propias reglas personales de vida.

Según DURKHEIM:

- * Los hechos sociales son exteriores al individuo.
- * Hecho social: modo de actuar, pensar y sentir, exteriores al individuo, y que poseen un poder de coerción en virtud del cual se lo imponen.
- * La educación cumple la función de integrar a los miembros de una sociedad por medio de pautas de comportamiento comunes, a las que no podría haber accedido de forma espontánea.
- * La finalidad de la sociedad es crear miembros a su imagen.
- * El individuo es un producto de la sociedad.

Según WEBER:

- * La sociedad no puede existir sin la acción de los individuos.

- * El punto de partida de los hechos sociales son las acciones de los individuos.
- * Acción social: toda acción orientada en un sentido, el cual esta referido a las acciones de los otros.
- * Relaciones sociales: acciones sociales recíprocas.
- * La sociedad son los sujetos actuantes en interacción.

Según BERGER y LUCKMAN:

- * Las realidades sociales varían a través del tiempo y el espacio, pero es necesario dualizar un hecho común de todas las realidades.
- * Realidad: todo fenómeno que es independiente de la voluntad del individuo.
- * Se propusieron a demostrar de la posición de DURKHEIM (facticidad objetiva) y la de WEBWE (complejo de significados objetivos) sobre la sociedad, pueden completarse, en una teoría amplia de la acción social sin perder lógica interna.
- * Las instituciones surgen a partir de que el individuo necesita cumplir con una externalización de un modo de ser, sentir y pensar.
- * Internalización: el proceso por el cual el individuo aprende de una porción del mundo objetivo se denomina socialización. Es internalización de los aspectos significativos de la realidad objetiva que los rodea. Solo a partir de la internalización el individuo se convierte en miembro de una sociedad.

D. Agentes de Socialización

Existen diversos agentes de socialización, que juegan un papel de mayor o menor importancia según las características peculiares de la sociedad, de la etapa en la vida del sujeto y de su posición en la estructura social. En la medida que la sociedad se va haciendo más compleja y diferenciada, el proceso de socialización deviene también más complejo y debe, necesaria y simultáneamente, cumplir las funciones de homogeneizar y diferenciar a los miembros de la sociedad a fin de que exista tanto la indispensable cohesión entre todos ellos,

como la adaptación de los individuos en los diferentes grupos y contextos subculturales en que tienen que desempeñarse.

Se puede decir que la sociedad total es el agente de socialización y que cada persona con quien se entre en contacto es en cierto modo un agente de socialización. Entre la gran sociedad y la persona individual existen numerosos grupos pequeños, que son los principales agentes de socialización de la persona. El comienzo natural del proceso para cada niño recién nacido es su inmediato grupo familiar, pero éste pronto se amplía con otros varios grupos.

En la historia de la humanidad, la familia ha sido la agencia de socialización más importante en la vida del individuo. Algunos autores plantean que los cambios sociales producidos por los procesos de industrialización y modernización han llevado a una pérdida relativa de su relevancia ante la irrupción de otras agencias socializadoras como el sistema educacional, los grupos de amigos y los medios masivos de comunicación. Sin embargo, su importancia sigue siendo capital. La familia es el primer agente en el tiempo, durante un lapso más o menos prolongado tiene prácticamente el monopolio de la socialización y, además, especialmente durante la infancia, muchas veces selecciona o filtra de manera directa o indirecta a las otras agencias, escogiendo la escuela a la que van los niños, procurando seleccionar los amigos con los cuales se junta, controlando /supuestamente/ su acceso a la televisión, etc. En este sentido, la familia es un nexo muy importante en el individuo y la sociedad.

Toda familia socializa al niño de acuerdo a su particular modo de vida, el cual está influenciado por la realidad social, económica e histórica de la sociedad en la cual está inserta. Hay autores que han señalado la existencia de diferencias en las prácticas de socialización, según sea la clase social a que pertenezca la familia.

5.2. Justificación de la investigación

El juego es una situación vital, espontánea que constituye una vía muy eficaz en el aprendizaje y desarrollo del niño, partiendo de esta manifestación como punto de apoyo para el desarrollo de las actividades y no considerarlo como una recreación sin ningún sentido, al contrario, es una actividad enriquecedora para los niños, con el que se capta las cualidades, habilidades y posibilidades creativas. Esta actividad contribuye en el más alto grado que se da a conocer la iniciativa del niño, al mismo tiempo desarrolla sus facultades lo que le permite construir, aprender conceptos y relaciones más complejas.

Por consiguiente, la presente es relevante, ya que nos permitirá presentar datos reales de como la estrategia juego de roles desarrolla la socialización del niño frente al mundo que lo rodea en la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco.

5.3. Problema

5.3.1. Formulación del problema

Consecuentemente, el problema queda enunciado de la siguiente manera:

¿De qué manera la aplicación de un programa basado en el juego de roles desarrolla la socialización en los niños y niñas de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco, 2018?

5.4. Definición y operacionalización de variables

5.4.1. Variable independiente: Juego de roles

Definición conceptual

Es aquello que busca la expresión del niño, ya que con sus ganas de jugar y comunicarse con sus compañeros van a representar una situación o problema desarrollando y desempeñando sus papeles como si fuera una situación verdadera, ayudándole a expresarse libre y creativamente.

Definición operacional

El juego de roles es una actividad lúdica en la que los jugadores interpretan un papel en una historia cuyo final desconocen, es entretenido y divertido; permite al alumno acceder al conocimiento en forma significativa. El juego de rol es fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje.

5.4.2. Variable dependiente: Socialización

Definición conceptual

Socialización es la acción y efecto de socializar, es decir, es el proceso mediante el cual el ser humano aprende la información de su entorno, especialmente las normas de convivencia, costumbres, modos de comunicación (lenguaje) y manejo de los símbolos, para poder integrarse a la sociedad y relacionarse de manera eficaz.

Definición operacional

La socialización va a permitir el enriquecimiento cognitivo, los agentes socializadores juegan un papel importante, toda la familia socializa al niño de acuerdo a su particular modo de vida el cual está influenciado por la realidad social económica, el barrio, la escuela y en ciertos casos la parroquia son importantes agentes de socialización para los niños.

5.4.3. Operacionalización de variables

a) Variable Independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores
Juego de roles	Fundamentación	Fundamenta la propuesta con teorías y principios enfocadas sobre el Juego de roles
	Objetivos	Expresarse libre y creativamente de manera individual y en grupos
	Desarrollo	Desarrolla sesiones de aprendizaje (10 sesiones de aprendizaje) comprendiendo actividades de juegos de roles para desarrollar las dimensiones (diálogo, expresión y liderazgo)
	Evaluación	Aplica la evaluación de inicio, proceso y salida

b) Variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	Ítems
Socialización	Estimulación de la comunicación	Dialoga	Responde con precisión a las preguntas planteadas
			Narra con coherencia experiencias de su vida cotidiana e imaginarias
		Expresa	Expresa sus sentimientos con facilidad
			Organiza y argumenta sus ideas expresando sus deseos
		Lidera	Acepta y valora sus características personales.
			Demuestra condiciones de liderazgo en el aula

5.5. Hipótesis

La aplicación de un programa basado en el juego de roles desarrolla significativamente la socialización en los niños y niñas de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco, 2018.

5.6. Objetivos

5.6.1. Objetivo General

Determinar si la aplicación de un programa basado en el juego de roles desarrolla la socialización en los niños y niñas de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco, 2018.

5.6.2. Objetivos Específicos

Identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón –

Huánuco, 2018, antes de la aplicación de un programa basado en el juego de roles.

Identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco, 2018, después de la aplicación de un programa basado en el juego de roles.

Comparar el nivel de socialización en los niños y niñas de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco, 2018, antes y después de la aplicación de un programa basado en el juego de roles.

6. Metodología

6.1. Tipo de investigación

En el presente informe hemos utilizado el tipo de investigación explicativa, cuyo propósito será determinar si la aplicación del programa basado en el juego de roles desarrolla la socialización.

6.2. Diseño de investigación

Según Hernández, R (2003), el diseño de investigación es pre - experimental con pre test y post test y con un solo grupo.

Diseño es:

GE O₁ X O₂

Donde:

GE : Grupo experimental

O₁ : Prueba (pre-test)

O₂ : Prueba (post-test)

X : Propuesta basado en juegos didácticos

6.3. Población y muestra

El tamaño de la población está constituido por niños y niñas de cuatro años siendo 4 niños y 5 niñas, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1 Distribución de la población estudiantil I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco, 2018

Edad	ESTUDIANTES		TOTAL
	Niños	Niñas	
4 años	04	05	09

Fuente.- Secretaría de la Institución

6.3.1. Muestra

Para la ejecución del proyecto de investigación se contó con la población como muestra de estudio en cantidad de 9 niños.

6.4. Técnicas e instrumento de investigación

-Ficha de observación: Me permitirá conocer de manera directa el nivel de socialización de los niños y niñas de la institución “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco.

-Lista de cotejo: Me permitir determinar el nivel de socialización que presentan los niños y niñas en sus actividades diarias de la mencionada institución.

6.4.2. Técnicas

La encuesta

6.4.3. Instrumentos

a. El cuestionario

El cuestionario es un formato redactado en forma de interrogatorio en donde se obtiene información acerca de las variables que van a investigar.

Puede ser aplicado personalmente o por correo y en forma individual o colectiva. El diseño del cuestionario habrá de fundamentarse en el marco teórico, la hipótesis, sus variables y los objetivos de la investigación. Cada pregunta que se incluya deberá estar relacionada con las variables y sus indicadores. Es muy conveniente que cuando se elabore el cuestionario, se considere la operatividad de las variables, para asegurarse de que todos los indicadores están siendo investigados. Deza, J. & Muñoz, S. (2012).

b. Ficha de observación

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del

acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación. La observación en este caso es participante ya que para obtener los datos el investigador es parte del grupo, hecho o fenómeno educativo observado, para conseguir la información fidedigna desde el interior. Deza, J. & Muñoz, S. (2012).

7. Resultados.

7.1. Presentación de resultados

Se obtuvieron los resultados del trabajo de investigación:

Las técnicas estadísticas que se utilizaron para procesar la información fueron la distribución de los datos en tablas de frecuencia, estadísticos de tendencia central y dispersión y a través de los gráficos de barras se comunicaron los resultados.

En la Tabla 2 se presentan los resultados de las calificaciones con respecto a la aplicación del Pre Test antes de la aplicación del programa basado en juegos de roles, así como los estadísticos respectivos que nos indican las tendencias de las calificaciones.

En la Tabla 3 se presentan los resultados de las calificaciones con respecto a la aplicación del Pos Test después de la aplicación del programa basado en juegos de roles, así como los estadísticos respectivos que nos indican las tendencias de las calificaciones.

Por último, luego de desarrollar la estadística inferencial con la prueba de verificación de hipótesis y la aplicación del estadístico t de student, se toma la decisión respectiva de rechazar la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna demostrando que el programa aplicado dio resultados positivos.

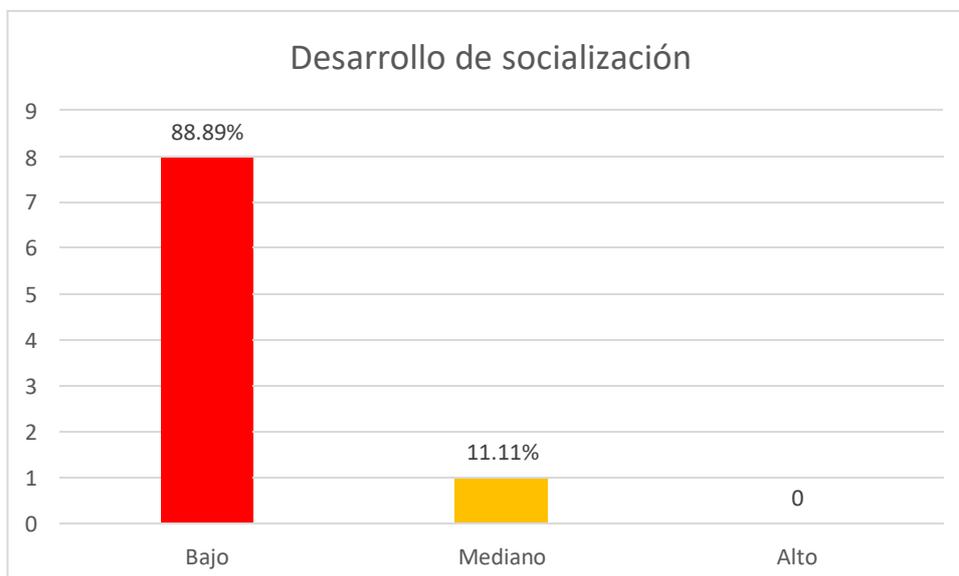
7.2. Análisis y descripción de resultados

Tabla 2 Niveles de desarrollo de socialización obtenidos de la aplicación del Pre Test a los niños y niñas de cuatro años de Educación Inicial de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura-Marañón – Huánuco, 2018

Desarrollo de socialización	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	8	88.89
Mediano	1	11.11
Alto	0	0
Total	9	100%

Fuente.- Registro auxiliar de notas de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 004

Figura 1 Representación de resultados obtenidos luego de la aplicación del Pre Test sobre el desarrollo de socialización



Fuente: Tabla 2.

Interpretación.-

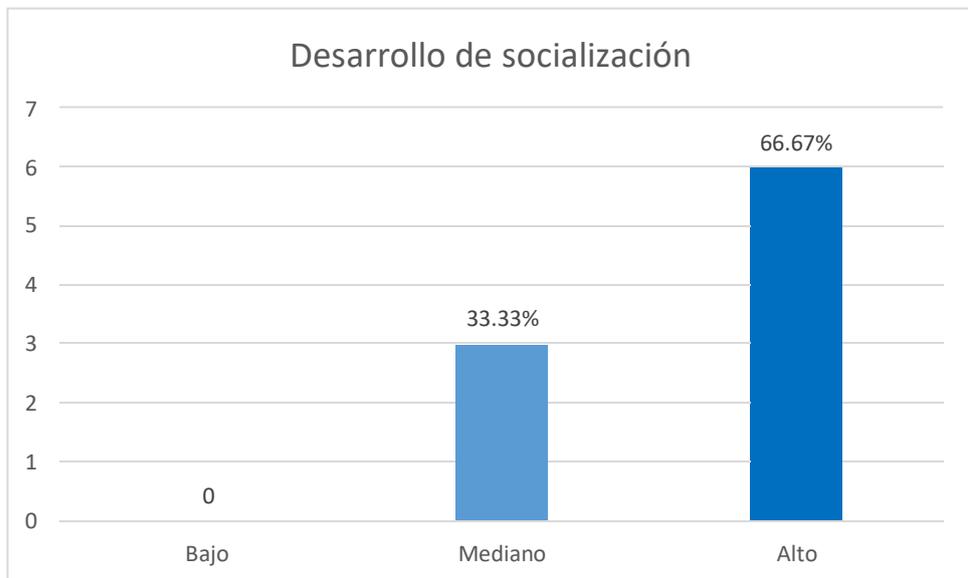
Como se observa en la Tabla 2 y el Figura 1, de los 09 estudiantes que se les aplicó el pre test, 08 niños que representan el 88.89% se encuentran en el nivel bajo de rendimiento en el desarrollo de socialización, 01 niños que representa el 11.11. %, se encuentran en el nivel medio, no apreciamos a ningún niño en el nivel y alto respectivamente, es decir, todos los niños se encuentran en el nivel bajo esto es válido porque se trata de una prueba de inicio.

Tabla 3 Niveles de desarrollo de socialización obtenidos de la aplicación del Pos Test a los niños y niñas de cuatro años de Educación Inicial de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura-Marañón – Huánuco, 2018

Desarrollo de socialización	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	0	0
Mediano	03	33.33
Alto	06	66.67
Total	09	100%

Fuente. - Registro auxiliar de notas de los niños de Educación Inicial de la I.E. N° 004

Figura 2 Representación de resultados obtenidos luego de la aplicación del Pos Test sobre el desarrollo de socialización



Fuente: Tabla 3.

Interpretación. -

Como se observa en la Tabla 3 y la Figura 2, de los 09 niños que se les aplicó el pos test, 03 niños que representan el 33.33% se encuentran en el nivel medio de desarrollo de socialización, 06 niños que representan el 66.67% están ubicados en el nivel alto, y no apreciamos a ningún niño en el nivel bajo, es decir, la mayoría de niños se encuentran en el nivel alto apreciando que se dio una ganancia significativa luego de aplicar la estrategia pedagógica.

7.3. Prueba de hipótesis

Para comprobar la utilidad de la aplicación del programa basada en juegos de roles desarrolla la socialización en los niños y niñas de cuatro años de Educación Inicial de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco, 2018

Los resultados fueron los siguientes:

Análisis de contraste de igualdad de medias prueba t de student con datos emparejados teniendo en cuenta que los sujetos son los mismos en ambas muestras.

Desarrollando: Planteamos las hipótesis estadísticas

$$1^\circ \quad H_0 \quad d = 0$$

$$H_1 \quad d > 0$$

2º El estadístico de contraste en este caso es:

$$t = \frac{\bar{x}_d}{\frac{S_d}{\sqrt{n-1}}}$$

3º En primer lugar calculamos las diferencias muestrales

Pre	8	9	7	8	6	6	10	9	10
Pos	15	16	18	18	17	14	18	18	15
Dif.	7	7	7	10	11	8	8	9	5

La media de las diferencias es 8.44 y la desviación típica **3,68**, sustituyendo en el estadístico estos valores se obtiene:

$$t = 6.491$$

4° Como el contraste es unilateral, buscamos en las **tablas de la t de Student**, con 08 grados de libertad, el valor que deja por debajo de sí una probabilidad de 0,95, que resulta ser 1,8331

5° El valor del $t_{(cal)} = 6.491$ es mayor que el $t_{(tab)} = 1.8331$, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula.

6° La interpretación es que el programa basado en juegos de roles es efectivo e incrementa el desarrollo de socialización.

8. Análisis y discusión

Castillo, Dávila y Sánchez (2013) en su tesis Efecto del juego de roles en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de 2° nivel de la especialidad de idiomas extranjeros, FCEH. Concluye:

La técnica “Juego de roles” incidió significativamente en el nivel de desarrollo de la expresión oral en inglés, ya que después de la aplicación de la técnica se comprobó una variación positiva en los puntajes de los niveles de desarrollo de expresión oral. Puesto que, antes que se realice la técnica del juego de roles, 60.0% se encontraba ubicado en el nivel bueno, mientras que el 40.0% en el nivel regular. En cambio, después de la aplicación del programa “Juego de roles”, hubo un incremento de 40.0% en el nivel de desarrollo de la expresión oral bueno, el cual hizo el total de 20 estudiantes en el citado nivel. En tanto, hicieron la siguiente afirmación: queda demostrado que la técnica del “Juego de roles” genera ventajas muy significativas en el nivel de desarrollo de la expresión oral en inglés de los estudiantes.

En nuestro trabajo de investigación obtuvimos una ganancia pedagógica 8.44 puntos, al aplicar el pre test el 88.89% se encuentran en el nivel bajo de rendimiento en el desarrollo de socialización, y el 11.11. %, se encuentran en el nivel medio, al aplicar el pos test, el 33.33% se encuentran en el nivel medio de desarrollo de socialización, el 66.67% están ubicados en el nivel alto, es decir, la mayoría de niños se encuentran en el nivel alto apreciando que se dio una ganancia significativa luego de aplicar la estrategia pedagógica, con una muestra de 9 niños y niñas.

9. Conclusiones y recomendaciones

A continuación, presentamos las conclusiones luego de desarrollar los estadísticos descriptivos e inferenciales respectivamente:

El nivel de desarrollo de socialización en los niños y niñas de *Educación Inicial* de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura-

Marañón – Huánuco, 2018, antes de la aplicación del programa basado en juegos de roles fue **bajo y medio**, consideramos válido porque se trata de una prueba de inicio.

El nivel de desarrollo de socialización en los niños y niñas de *Educación* de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco, 2018, después de la aplicación del programa basado en juegos de roles fue **medio y alto**, respectivamente existiendo una ganancia pedagógica de 8.44 puntos.

Al comparar el nivel de desarrollo de socialización en los niños y niñas de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco, 2018, antes y después de la aplicación del programa basado en juegos de roles y luego de aplicar el estadístico t de student, apreciamos que el valor del $t_{(cal)} = 6.491$ es mayor que el $t_{(tab)} = 1.8331$, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Con lo cual queda determinado que la aplicación del programa basado en juegos de roles es efectiva e incrementa el desarrollo de la socialización.

Recomendaciones

Se recomienda que los docentes tengan una permanente capacitación a efecto de no solo mantener su desempeño sino mejorarlo cada día más.

Se recomienda que se fortalezca todos los factores intervinientes del proceso de enseñanza – aprendizaje, para mejorar el rendimiento de los niños y niñas de *Educación* de la I.E. N° 004 “Chispita de colores” del Distrito de San Buenaventura- Marañón – Huánuco, 2018, Se recomienda que se siga investigando el desarrollo de la socialización, pero involucrando otras variables

o constructos asociados a ello, no solo con un análisis bidimensional sino también múltiple.

10. Agradecimiento

Mi mayor agradecimiento al todopoderoso en primer lugar por darme la vida y cuidar de mi andar, así mismo a mis padres Julio Villanueva Bueno y Leandra Herrera Cruz por su incontable y constante apoyo.

A mis profesores por sus sabias enseñanzas y formación académica de gran nivel y valores que de seguro practicaré en mi tiempo de vida profesional

11. Referencias bibliográficas

- Ariñez, C. (2015) *Role play” una estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en la educación superior*. Universidad Militar Nueva Granada Bogotá D. C. - Colombia.
- Assia, Z (2015) *Adopting Role Play as a Teaching Technique to Develop students’ Speaking Skill*. University of Bejaia – Algeria.
- Bautista V.N. (2017), Tesis para obtener el grado de bachiller en Educación Inicial, denominada: “Los Juegos Coordinados y la Socialización de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 392 - Bambamarca, 2017”. Chimbote - Perú
- Castillo, M. Davila, K. & Sánchez K. (2013) “*Efecto del role play en el desarrollo de la expresión oral en inglés en estudiantes de 2° nivel de la especialidad de idiomas extranjeros, FCEH, 2012*”. Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Iquitos – Perú.
- Chesler, M. & Fox, r. (1996) *Role-Playing Methods in the Classroom*. Science Research Associates, Inc. Chicago – U. S. A.
- 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*. Universidad Libre. Bogotá – Colombia.
- Ladousse, G.(1987). *Role play resources book for teachers*. Chicago: Oxford University Press.
- Giraldo, Y. (2014) *Juegos de rol para mejorar la producción y comprensión oral en estudiantes de frances II de utopia, nivel a1*. Universidad de la salle Bogotá D.C. Colombia.
- Milazo L. Martins, E, Santamaría, S. (2006). Sociología de la educación. Monografias.com. <https://www.monografias.com/trabajos30/sociologia-educacion/sociologia-educacion.shtml>
- Ministerio de Educación. (2010) *Orientaciones para el Trabajo Pedagógico del área de Inicial*. Lima - Perú.
- Okara Journal of Languages and Literature (2016) *Teaching Speaking by Role-play Activity*. Vol. II, Tahun X, Madura - Indonesia.
- Rasa, K. (2014) *Teaching Spoken English in upper secondary schools (grade 12) in capital of Ghazni province*. Afghanistan

Retno, A. (2013) *Improving speaking skills of students of tourism department of smkn 7 yogyakarta in the academic year of 2012/2013 through role-play*. Yogyakarta State University, Indonesia.

Significados.com. (2018). Disponible en:
<https://www.significados.com/socializacion/> Consultado: 2 de junio de 2019, 09:49 pm.

Torres T. C. (2011), SEGÚN LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 0 A 6 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “MERCEDES GONZÁLEZ DE MOSCOSO” DEL BARRIO BELLAVISTA, PARROQUIA MANÚ, CANTÓN SARAGURO, PROVINCIA DE LOJA, PERÍODO 2009 – 2010 Loja-Ecuador.

Yaguana, J. (2017) *Técnica didáctica juego de roles en el proceso de aprendizaje de la producción oral del idioma inglés en los estudiantes de primero del bachillerato general unificado de la unidad educativa “Juan Montalvo”, de la ciudad de Quito, período 2016-2017*. Universidad central de Ecuador, Quito – Ecuador.

ANEXOS