



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE COMPLEMENTACION ACADEMICA DOCENTE -PCAD

Trabajo de Investigación

Desarrollo del Proceso de Socialización a través de la Técnica de Juego de Roles en el Área de Personal Social, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 328, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, en el año 2017.

Para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

Investigador:

Guevara Sanchez, Jose Yover

Saavedra Fernandez Floriela

Asesor:

Mgtr. Zunini Chira, Walther Augusto

Cutervo – Perú 2018

DEDICATORIA

Con el mayor afecto y consideración a nuestros padres y demás familiares, de quienes hemos recibido su aprecio, confianza y estima, para lograr ser profesionales útiles a la familia, la sociedad y el país.

El autor

AGRADECIMIENTO

Nuestra gratitud y reconocimiento al Programa de Complementación Académica Docente –PCAD- de la FACHSE y su plana docente, quienes nos brindaron sus experiencias y ejemplos, para la consolidación de nuestra formación profesional y personal como lo requieren los tiempos actuales.

A los niños del C.E.I. N°328 de la ciudad de Cutervo y a su plana docente por brindarnos las facilidades para el presente estudio de investigación educativa.

El autor

INDICE

CARATULA	1
ACTA U HOJAS DE FIRMAS	2
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
INDICE	7
INTRODUCCIÓN	8
Capítulo I. Antecedentes y Bases Teóricas	11
Capítulo II. Métodos y Materiales	46
Capítulo III. Resultados y Discusión	48
Capítulo IV. Conclusiones y Recomendaciones	64
Bibliografía	68
Anexos.	
Anexo N° 01: Instrumento de Recolección de Datos	
Anexo N° 02: Matriz de Datos	

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar el impacto del uso de técnicas de “role play” en el marco del personal social en el transcurso de interacción en el desarrollo con los infantes de 5 años de edad del centro de educación primaria no. 328. Distrito y Departamento de Kutbo, Provincia de Cajamarca, 2015.

Para ello se formuló la siguiente pregunta: ¿Cómo incide el uso de técnicas de “role playing” en el desarrollo del transcurso de interacción de los infantes de 5 años en el marco del equipo sindical en el centro formativo N° 328, región y Cutervo provincia, región Cajamarca año 2015?

Proponiendo hipótesis para demostrar: la tecnología “role play” incide mucho en el avance del transcurso de interacción de los infantes de 5 años de edad del distrito social y personal del centro institucional inicial 328 de la jurisdicción de Cutervo del territorio Cajamarca y provincia, 2015.

Para probar esta conjetura, se seleccionaron 22 estudiantes como agrupación de investigación y 22 infantes como agrupación práctica. Se utilizó la técnica del “role play” para desarrollar el proceso de socialización.

El método utilizado es cuantitativo, tipo empírico y diseño cuasi-experimental. Las deducciones conseguidas exponen que el uso de técnicas de "Actividad lúdica de roles" tiene un impacto significativo en el grado de interacción del desarrollo de los infantes.

En simplificación, los infantes del grupo experimental han mejorado el desarrollo social del dominio de personalidad sindical y lograron excelentes frutos en el empleo de habilidades de "role play".

PALABRAS CLAVES; - Interacción- Habilidades- Socialización- Role play

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the impact of the use of "role play" techniques within the framework of social personnel in the process of socialization of the development of 5-year-old children from primary education institution no. 328. District and Department of Kutbo, Province of Cajamarca, 2015.

For this, the following question was formulated: How does the use of "role playing" techniques affect the development of the socialization process of 5-year-old children within the framework of social personnel in the educational institution No. 328, region and Cutervo province, region Cajamarca year 2015?

Proposing hypotheses to demonstrate: "role play" technology significantly affects the development of the socialization process of 5-year-old children from the social district and staff of the initial educational institution 328 of the Kutbo district of the Cajamarca region and province, 2015.

To test this hypothesis, 22 students were selected as the control group and 22 children as the experimental group. The "role play" technique was used to develop the socialization process. The method used is quantitative, experimental in nature and quasi-experimental design.

The results obtained show that the use of "role play" techniques has a significant impact on the level of socialization of children's development.

In summary, the infants in the experimental group have improved the social development of the social personality domain and achieved better results in the application of "role-play" skills.

In simplification, the infants of the experimental group have improved the social development of the union personality domain and achieved excellent results in the use of "role play"

KEYWORDS- Interaction- Skills- Socialization- Role play

INTRODUCCIÓN

El problema del desarrollo social en la educación infantil ha sido abordado por la mayoría de los maestros más jóvenes en el campo del personal social, quienes creen que el desarrollo de los procesos de aprendizaje es demasiado rígido, lento, agotador, los estudiantes carecen de vitalidad creativa.

Lo anterior refleja una educación habitual que no admite establecer socialmente a los infantes, sino que promueve un desarrollo rígido y rígido de los estudiantes, lo que se refleja en un bajo rendimiento en los dominios social y personal.

En nuestro enfoque para apoyar las propuestas de indagación pedagógica, partimos de un pensamiento en que los métodos de "role play" influirán bastante en la mejora de los procesos de interacción.

Por otra parte, la estructura organizativa del trabajo investigativo, se puede apreciar la siguiente manera:

La página introductoria divulga los fundamentos universales y otras particularidades del protocolo.

Al preludio le siguen los antecedentes y antecedentes teóricos del primer capítulo; el marco teórico científico que revela las distintas perspectivas hipotéticas conectadas con las variables de investigación.

De esta manera, se agregan los alcances y restricciones de la investigación, referidos a los antecedentes, justificación, limitaciones, interrogaciones del informe y los objetivos generales y específicos planteados en la investigación, así como la justificación del trabajo.

El Capítulo 2 describe los métodos y materiales utilizados en el diseño de la investigación.

En el tercer capítulo se encuentra la hipótesis científica y el sistema de variables, donde la hipótesis y la variable se encuentran en sus niveles conceptuales y operativos.

El Capítulo 4 analiza los métodos de investigación utilizados, el grado y el tipo de trabajo investigativo, el plan de ensayo de suposición, el conjunto y la muestra de investigación, los métodos y herramientas utilizados, los procedimientos de recopilación de datos, los métodos de procesamiento y análisis de datos.

El quinto capítulo publica los resultados de la investigación realizada, a partir de la comparación del grupo experimental y de control, pre-test y post-test entre ambos grupos.

El sexto capítulo son las conclusiones y propuestas pertinentes.

La bibliografía y los apéndices relacionados se discuten en las últimas páginas.

CAPITULO I

CAPÍTULO I: ANTECEDENTES Y BASES TEORICAS

1. 1 Antecedentes.

Como antecedentes internacionales, podemos mencionar los siguientes artículos de investigación como antecedentes de nuestra investigación:

Sánchez (2004) en su trabajo “Dinámicas de grupo en el proceso de educación primaria y su percusión sindical en el progreso corporativo” propone los siguientes propósitos generales:

1. Comprender qué dinámicas de grupo forman los docentes en la escuela básica inspeccionada y cómo intervienen en ella.

2. Emplear la teoría-práctica de la labor sindical para alinear a los docentes a motivar las clases con la ayuda de dinámicas de grupo. De este estudio se extrajeron varias conclusiones, entre ellas:

1. Son pocas las teorías de la dinámica de grupos que piensan que no se corresponde con nuestra realidad y carece de rigor, porque se queda en un nivel abstracto y no refleja la experiencia de alumnos y docentes acumulada en la teoría. Aplicar en la experiencia.

2. El maestro de la institución de formación definió mal la dinámica de grupo porque confundió los conceptos de dinámica de grupo y técnicas de motivación y encontró que el término estaba inmerso en dinámica de grupo, pero técnicas de motivación no lo estaban en grupos.

3. Los docentes de la institución formativa “Casa Central” piensan que las dinámicas grupales son de suma importancia, ya que su pleno aprovechamiento puede contribuir al mejor desarrollo del grupo escolar y la integración de los miembros de la sociedad, contribuyendo así a un mejor desarrollo escolar. para el grupo

4. El papel de los docentes en los grupos escolares es el más importante, porque a través de ellos se pueden lograr mejores dinámicas y relaciones mutuas en ellos y, por ende, una mejor dirección para el desarrollo de la comunidad, porque se pueden lograr mejor a través de la cohesión. grupos objetivos trazados por los estudiantes y profesores de la institución.

5. En el adiestramiento al maestro no se enfatiza el trabajo en conjunto y su valor que presenta como parte esencial en el trascurso del proceso grupal, pues si no se tiene idea acerca de este importante contenido, los maestros de primaria implementarán grupos empíricos sin conocimientos previos. motivación.

Carabalí (2016) en su informe investigativo denominado “La dinámica de grupo como estrategia de interacción en el proceso de aprendizaje” propone como objetivo general el siguiente: analizar las dinámicas de grupo utilizadas por los docentes en el proceso de aprendizaje para incrementar el nivel de estimulación y atención de los alumnos. Los investigadores sacaron las siguientes conclusiones:

- Los maestros de vez en cuando usan dinámicas para estructurar el aprendizaje, por lo que la enseñanza de los alumnos no está apropiadamente guiada porque el uso de dinámicas no crea actividad y permutaciones de carácter en la conducta de los estudiantes.
- Es mejor que los docentes utilicen dinámicas de grupo para procesar el conocimiento a aprender, descuidando otros aspectos del proceso de aprendizaje que deben estimularse.
- Los estudiantes se molestan cuando los maestros usan dinámicas de grupo para preparar las lecciones con anticipación.

El espacio físico es otro factor que dificulta la buena puntería, y los docentes no cuentan con los requisitos dinámicos necesarios para facilitarlo.

-

- El alumno no es consciente de las actividades que crea el profesor en el salón de clase.

Se pueden mencionar varios artículos de manera específica con contribuciones característicos al trabajo pedagógico:

Avellaneda (2002) en su trabajo investigativo denominado “Clasificación de actividades lúdicas infantiles que practican los infantes que tienen una edad de 5 años en la zona de Cutervo C.E.I N° 328 Estrellitas, 2002” concluyó:

- La mayoría de los niños reparten sus muñecos cuando pasan el tiempo con sus amigos.
- La mayoría de los juegos infantiles tienen personajes ficticios o simulados, expertos, protagonistas de televisión o animales.

Coronel (2006) En su trabajo investigativo de pedagogía denominado “Práctica de actividad lúdica infantil para chicos con una edad de 5 años I.E.I No. 411/Mx-P en la sección “azul”. de Falso Paquisha" de Cutervo en 2006" concluyó:

- Se ha superado la práctica de la actividad lúdica autónomo de los infantes, pues varios de los infantes quieren participar en parejas de dos que estar solos.
- Todos los infantes están interesados en pasar el tiempo con todos sus amigos. Esto quiere decir que el empirismo de los juegos asociativos se desarrolla con normalidad.

Rivera (1992) en su estudio educativo “Actitudes sociales y procesos de socialización en infantes con una edad de 5 años C.E.I N°328/Mx-P, Kutva, 1992” concluyó:

- El transcurso de interacción de los infantes de la primera infancia se especifica por procesos dinámicos, formales y democráticos, práctica extensiva de conductas sociales auténticas en la interacción social.

- La continua práctica de conductas sociales de las personas se correlaciona con un mejor transcurso de interacción, pues a un mayor dinamismo social con los seres humanos va haber un buen avance social adentro del grupo sindical al que corresponde. Chilcón (2002) en su informe denominado “Socialización de los infantes con una edad de 5 años I.E.I No. 329/Mx-P, Kutbo, 2002” reveló las siguientes conclusiones:

- La interacción es un transcurso en el que los niños se convierten en seres sociales, integrando en su personalidad estilos de vida, modelos benéficos, emblemas, perspectivas didácticas, emociones, etc.

- El niño ha adoptado satisfactoriamente actitudes sociales, por ejemplo: participación en juegos grupales, compartir materiales de aprendizaje, observar y reconocer labores sociales. - Los papás son los facilitadores más importantes de la interacción de los infantes, compartiendo con los niños dinamismos corpóreos y mentales que fortalecen sus emociones mutuas y positivas.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1 Planteamientos Teóricos acerca del Juego

a) Teoría psicogenética (PIAGET)

Vincula el desarrollo de las etapas cognitivas con el desarrollo de las actividades lúdicas. Según Piaget (1997), los diferentes tipos de juego que ocurren durante el desarrollo de un niño son el resultado directo de transformaciones simultáneas en la estructura cognitiva del infante.

En el transcurso de aprovechamiento y adaptación, la actividad lúdica pertenece al principal, porque conecta al infante con el entorno, que siempre es superado por su utopía. El transcurso de adaptación acontece cuando el niño aprende significativamente a través del juego.

b) Teoría de la simulación de la cultura (BRUNER Y GARVEY)

Según estos escritores, la actividad lúdica brinda una oportunidad para que los niños practiquen comportamientos y emociones apropiados a la cultura en la que están.

El escenario permite que el infante desarrolle habilidades personales mientras juega, “fingiendo”, convirtiendo cualquier actividad en un juego.

c) Teoría histórica cultural (VIGOTSKY)

La actividad lúdica es especial puesto que básicamente inicia el comportamiento conceptual del niño. Las actividades de juego del niño tienen lugar en situaciones imaginarias más allá de la percepción directa. Pero enfatiza que la esencia de la actividad lúdica es el ambiente mutuo de los papeles que presenta el infante, lo que contribuye al avance de desempeños mentales principales.

A través de la actividad lúdica, el infante se encuentra en la línea de mejora inmediato, pues a través de esta mediación el maestro consigue ampliar sus habilidades.

1.2.2 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

a) Emociones

El desarrollo emocional se manifiesta en el desarrollo de los niños en forma de confianza, independencia, coraje, amor e identidad. La armonía emocional es primordial para el adecuado proceso del estilo de cada persona. El juego es directamente beneficioso para el progreso afectuoso porque es un dinamismo que provee goce, diversión y ganas de existir. Admite que una persona se exprese libremente, canalice la energía positivamente y libere el estrés.

b) Habilidades motoras

El avance motor de un infante es muy importante para su desarrollo normal. Las actividades psicomotrices no solo contribuyen a los procesos de maduración, separación e independencia motriz, sino que también proporcionan al niño sensaciones físicas placenteras.

A través del juego aprende sobre su organismo, desarrolla e integra representaciones neuromusculares como la conexión y la armonía, desarrolla sus facultades sensitivas y adquiere destreza y destreza.

c) Inteligencia

Primeramente, el progreso intelectual estaba relacionado con el desarrollo sensoriomotor. La forma en que se adquieran estas capacidades dependerá del potencial genético y de los técnicas y contextos proporcionados por el medio. Jugando, los niños descubren su grandeza intelectual. Jugando, el infante estudia examinando las cosas, a recapacitar en objetos, y este es su primer paso hacia actividades de razonamiento, investigación y sumarios, que amplían el conocimiento empírico y abren la vía para el conocimiento genérico.

d) Creatividad

Los niños necesitan expresarse y dar espacio a su imaginación y habilidades creativas, y esto se logra a través del juego. El juego, por supuesto, genera creatividad, ya que los niños en todos los niveles del juego promovido por la escuela tienen el reto de utilizar habilidades y métodos que les admitan ser imaginativos en términos de locución, elaboración e imaginación.

e) Habilidades sociales

En el régimen en que las actividades lúdicas y los muñecos promuevan el contacto directo entre ellos, compartir puede ayudar a los niños a vincularse con sus amigos de clase, conectarse con sus compañeros y "prepararlos para la unificación mutua". Al principio su niño pequeño jugaba solo, después la actividad fue paralela y le gustaba estar con otros niños, pero a su lado. Luego, un evento competitivo donde el niño puede participar en divertidas interacciones con un individuo o más amigos.

1.2.3 TIPOS DE JUEGOS

a) **Los juegos de construcción**, que tienen la consideración de juegos de rol diversos, cuya información básica es el de reflejar la forma de vida que tienen dentro del entorno y las actividades conexas en diversas edificaciones.

Lo más importante es introducir a los niños en actividades adecuadas a los empleados, así como los métodos utilizados y sus aplicaciones.

b) **El juego de mesa** es un juego instructivo de tipo tablero. Como sugiere el nombre, tienen lugar en la mesa de la cena; suele incluir parejas con 2 o 4 hijos.

c) **Los juegos deportivos**, son una técnica para la formación física de los infantes, donde las normas juegan su rol estructural y hacen que sigan los objetivos.

d) **Los juegos dramatizados**, basados en la acción y contenido de las obras literarias. Son similares a las actividades lúdicas de rol y logran contener piezas ingeniosas, sin embargo, se caracterizan por una secuencia completa de eventos.

Esta es un área donde los niños se desarrollan más que otros, las funciones simbólicas toman distintas labores, exageran. Esta unidad facilita el “play roles” y amplía sus capacidades de lenguaje, independencia, autonomía y facultades benéficas con los infantes que son importantes para su desarrollo socioemocional.

1.2.4 CLASIFICACIÓN

En las distintas tipificaciones de actividades lúdicas que existen hay un tipo de juego que se va a dividir en grandes rasgos en 2 categorías: actividades lúdicas con normas fijas y actividades lúdicas creativos.

a) Las actividades lúdicas con normas establecidas se rigen por pautas estrictas que los niños casi constantemente dan por supuestas, esto quiere decir que, para jugar bien, deben aprenderse y aplicarse con precisión.

b) El juego creativo no está sujeto a ninguna restricción predefinida

También pasa a incluir actividades lúdicas de rol.

1.2.5 IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS

Para los infantes el juego es sumamente importante, pues para ellos es aprendizaje, trabajo y una significativa manera de formación necesaria hasta que se traduzca en actividades laborales y sociales en el futuro. Cuando la finalidad del juego deja de ser activadora, se hace necesario sustituirla por la finalidad de la obra benéfica. La actividad lúdica afecta el perfeccionamiento erudito porque empiezan a sistematizar cosas y movimientos usando la definición general de un término. El acceso a las situaciones de juego es necesario para que el niño desarrolle varios tipos de actividad intelectual, por lo tanto, al manipular objetos, se produce el razonamiento, el niño ya está razonando con la ayuda de imágenes (aunque sea muy consciente), cuando en cambio comienza a dar al objeto su nombre. del tuyo, pero en el contexto específico del juego, se debe usar el nombre del objeto requerido. Es importante enfatizar que el juego en general y el juego de roles en particular pueden promover el bienestar emocional de los niños no solo por la alegría de participar con sus compañeros en actividades que pueden establecer varias circunstancias, sino que, porque están jugando un papel y autoconexión Una vez en estos contextos creativos, descubren un mundo de adultos que atienden necesidades como las suyas e intercambian artículos a los que aún no tienen acceso. Recuperado de: <http://www.Preescolar.cubaeduca.cu/medias/pdf/desarrollo-juegos-roles.pdf> [20 octubre de 2014]

1.2.6 JUEGO DE ROLES

a) Definición

En resumen, los juegos de rol son versiones infantiles de juegos de fantasía como Cops and Robbers, Mother and Father o Apache and Cowboys. Pero para entrar en más detalles, primero debemos explicar el significado de la palabra. Según el diccionario castellano:

"Papel. - Papel desempeñado por un actor: desempeña un papel importante en un símbolo conmovedor ".

Esto tiene que ver con las actividades lúdicas de rol, cada participante asume el rol de un personaje virtual con un conjunto de atributos que definen al personaje. La interpretación de los personajes no debe ser tan estricta como en la actuación real. No hay guión aquí. Cada participante precisará la personalidad de su protagonista de acuerdo con su propio criterio, y a medida que se da la actividad lúdica reaccionarán a los diferentes contextos que se le presenten determinando las actividades de este protagonista, es decir, innovando. La forma de hacer esto es relatar las labores que ejecuta el protagonista y dialogar por él cuando se trata de sus conversaciones con los otros personajes. Es como dos niños jugando al vaquero y uno le dice al otro "ahora te voy a disparar" y el otro dice "te esquivé". Explican y determinan el recorrido de la novela. En cambio, en una función de teatro, obra o filme, el cuento ya está redactado y la sociedad va revelando poco a poco su posible progreso. La actividad lúdica de roles es un tipo especial de actividades infantiles que surgen en el proceso de desarrollo social e histórico, y su contenido principal son las actividades, el comportamiento y las relaciones interpersonales de los adultos. Esto quiere decir que no es una expresión del instinto genético, como pretenden algunos, sino un resultado socialmente conseguido. La especificidad de la actividad lúdica de rol, como forma de reflejo creativo de la situación, el infante tiene la oportunidad de intervenir de forma independiente de forma habitual, equipándose a sí mismo y a las cosas con propiedades que no le son propias, lo que hace que los personajes del juego adaptarse a los cambios. de hecho, representan una fuente inagotable, por lo que es una forma de desarrollar la innovación en preescolar.

Estas actividades lúdicas se correlacionan y determinan distintas formas de acuerdo a los criterios con los que sus escritores los definen; Un ejemplo de esto es el juego de palabras, que procede del latín ludus y es uno de los conceptos más complicados de precisar

seriamente. a continuación, porque su uso tiene diferentes significados y matices, incluso completamente diferentes al propósito del enfoque teórico.

b) Historia de los juegos de rol

A fines de la década de 1960, Estados Unidos desarrolló una nueva definición de actividad lúdica, el cual no presenta cartas, ni tablero, ni siquiera normas precisas; se basa enteramente en la explicación, la comunicación, la innovación y el carácter del altruismo, La definición de actividad lúdica comenzó a tomar representación y, a mediados de la década de 1970, el autor publicó el libro Dragones y mazmorras por curiosidad, porque ninguna editorial creía que se vendería. Este nuevo tipo de juego se llama "rol play". En un universo que depende cada vez más del dialogo audiovisual, esta nueva forma de actividad lúdica ha logrado un triunfo extrañamente sin antecedentes, especialmente entre las personas más joven. Actualmente, existen miles rol play distintos en todo el universo, escritos en más de una docena de idiomas. La mayoría se puede encontrar gratuitamente en la web.

C. Contribución del juego de roles

1. Beneficios educativos

En general, los juegos están en el corazón del proceso de enseñanza: en términos de aprendizaje, la disposición con la que un individuo empieza a entender algo depende de cuán útil le resulta dicho conocimiento. El juego brinda la oportunidad de adquirir conocimientos de una manera importante porque brinda información esencial que de otro modo sería frívola. Otro aporte importante de estos juegos al desarrollo de la educación es la promoción del juego y el entretenimiento, lo que a largo plazo promueve la formación de hábitos que ayudan a superar muchas dificultades de aprendizaje.

- Otro aspecto que ayuda a desarrollar el juego de roles es la capacidad de lograr una rica expresividad. El uso de estos juegos puede generar un gran vocabulario, lo cual es otra seria desventaja que a menudo conduce al fracaso académico. descongelado.

2. Inversión en una cierta actitud

- Desarrollar empatía y tolerancia. En estos juegos, aprenderá a ponerse en el lugar del "otro" y comenzará a considerar cómo se sienten otras personas en situaciones que pueden resultarle desconocidas al principio.

Socialización: El "rol play" promueve el soporte recíproco y las relaciones igualitarias. Como dice el refrán: no se trata de juegos competitivos, se trata de ser genial

Satisfacer intereses y gustos personales.

Conciencia y responsabilidad: durante la actividad lúdica, los jugadores afrontan medidas que tienen consecuencias. Esto es importante para dar a las personas una mayor comprensión de su propio comportamiento.

- Sublimación de aspectos inexpresivos de la personalidad: Como la actividad lúdica en el que casi la mayoría juega un papel, casi todos los casos el papel del avatar es una perspectiva del aspecto reprimido del jugador. Poder trabajar en equipo y tomar decisiones, estas habilidades son muy importantes en la población.
- La habilidad de improvisar y resolver dificultades, ya que se establecen en contextos que deben resolverse de acuerdo con las habilidades del personaje.

3. Ayuda a mantener una buena salud mental.

- El juego de roles de fantasía se ha utilizado para apoyar a un conjunto de infantes socialmente aislados. Desarrollan la capacidad de trabajar entre sí. Las pruebas de personalidad del jugador promedio de tales juegos no muestran trastornos de personalidad, excepto quizás por un aumento en los factores Q1 (tendencia a experimentar, libertad, libre pensamiento).
- Determinar el valor del juego de rol fantástico como método para ampliar la redacción ingeniosa en los infantes. (Consultado desde: [Consultado el 30 de octubre de 2014])

d) Evaluación a través del juego de roles

A través del “rol play”, podemos evaluar el grado de independencia del niño. Son un reflejo del contexto establecida por cada uno de los infantes.

e) Desarrollo de juegos de rol preescolares

El juego de roles se desarrolla en la primera infancia y en los años preescolares y alcanza su punto máximo en los últimos y primeros años escolares. (DB Erkonen)

Muchos investigadores de esta disciplina han recopilado datos interesantes sobre el desarrollo de los juegos en esta era y los han descrito en base a sus perspectivas hipótesis.

Entre ellos, E.A. Arkin proporciona las siguientes características generales para el desarrollo de juegos de rol:

- Desde juegos para niños hasta juegos multijugador;
- De un grupo menos estable a un grupo más estable;
- De juegos no temáticos a juegos temáticos;
- De una serie de episodios independientes a un desarrollo temático planificado;
- A partir de reflexiones sobre hechos de la vida personal y social del entorno inmediato.

Esta descripción general del proceso de la actividad lúdica de roles refleja sus características externas o sintomáticas, pero no proporciona todas las partes de la investigación. A lo largo de los años, muchos estudios se han ido complementando con nuevos elementos que permiten arrojar luz sobre todas las probabilidades que presenta este esencial dinamismo infantil brinda para la formación de los niños en edad preescolar.

Cuando se trata de juegos de rol para niños en edad preescolar, una de las cosas más importantes a destacar es que para los niños este tipo de actividad es la forma más adecuada de resolver las contradicciones propias de su edad: la ambición de ser como los mayores, la

actividad de amarlos, pero no poder permitírselo. Esta es una de las razones por las que se considera una actividad esencial para los niños en edad preprimaria.

En estas actividades lúdicas el plagio juega un papel significativo, no obstante, el contexto no se representa fielmente o es un simple recuerdo de la experiencia. (Vygotsky).

En varios estudios de juego de roles, se considera un juego simbólico, un juego de argumento, un juego de simulación, porque los integrantes intervienen como si fueran otros individuos y establecen un universo ficticio, en el cual se van a convertir en "maestros", "educadores".. , 'agricultores', 'funcionarios', 'médicos', 'constructores', simbólicamente cualquier actividad de los adultos. Como ya se ha señalado, también utilizan objetos como todo el mundo: palitos a modo de cucharas, semillas a modo de judías, papel a modo de caramelo, etc.

Observando el desarrollo de un juego de rol, podemos indicar claramente la presencia de partes que lo reconocen en función del grado de progreso conseguido por los miembros.

Según M. Esteva Estas materias son:

- El papel del niño;
- Las actividades que realizan en estas reglas;
- Las cosas que utilizan al hacer dinamismo;
- Amistades entre los miembros.

¿Cuáles de estas partes ahora se pueden considerar como componentes básicos? Según nuestro concepto, este componente es el ROL, porque define las acciones que los infantes realizarán la actividad lúdica y las amistades que formarán. Esto quiere decir, encarnar personajes a través de acciones y relaciones. Dale al juego una trama a través de las acciones

y relaciones de los personajes. Por ello, algunos autores los denominan juegos de rol o juegos episódicos.

f) ¿Por qué juego de roles?

Están diseñados para ampliar la facultad de concentración y visualización y aumentar la locución verbal y gestual.

G) Tácticas de juego de roles

• Actividad previa:

1. Haga que los infantes copien los dinamismos propios de personajes típicos que han observado en la vida real o en programas de televisión.
2. Utilizar un lenguaje adecuado y acciones específicas para expresarse.
3. Organizar juegos de rol grupales al mismo tiempo sin la aparición de visualizadores; todos pasar el tiempo en un contexto de confidencia.

• Acciones especiales:

1. Elija un tema o situación para representar. Aún mejor si está relacionado con un escenario problemática.
2. Asignación de roles: Deje que los niños decidan libremente qué rol quieren representar, si no, el maestro liderará la tarea o él lo va hacer.
3. Identificación de roles: Pregunte a los infantes qué papel quieren desempeñar para asegurarse de que todos sepan a quién representarán.
4. Características de la situación: Los infantes que representan los labores se congregan y discuten lo que quieren representar y las operaciones que cada uno tiene que ejecutar. Ellos regulan.
5. Presentación: Haga una declaración que debe ser breve si es posible. Los profesores no dudan en dar sugerencias o recomendaciones.

6. Evaluación: el docente realiza interrogantes a un conjunto de visualizadores para examinar el contexto simbolizado, qué harían si sucediera, qué otras operaciones se tienen que realizar, etc.

g) Material de juego de roles Que es necesario para dibujar la imagen

h) Propósito del juego de roles

Examinar las distintas maneras y reacciones de los individuos ante circunstancias o eventos específicos.

(i) Desarrollo del juego de roles

- Al igual que el drama social, es una representación que utiliza el gesto, el movimiento y el lenguaje.
- La diferencia es que una actividad lúdica de roles retrata las actitudes de los individuos, las peculiaridades de su ocupación o profesión, o la forma de recapacitar de las personas.
- Este método se define por el "carácter", esto quiere decir, cómo se comportan los individuos en distintos eventos o escenarios de la vida. Hacemos lo mismo que en cooperativo, excepto que los personajes, sus pensamientos y acciones son la parte más importante del juego de cosplay.

- **Elegimos un tema.**

- **Hablamos.** (En esta parte, si vamos a interpretar personajes o personajes con diferentes maneras de recapacitar, lo mejor es preparar a cada personaje en grupos e investigar un poco sobre las demostraciones que usa cada protagonista en la vida real).

- **Construimos historias o argumentos** para que puedan ser presentados secuencialmente. Este asunto, es significativo que quede clara la reacción y actitud del personaje. Y ya está, podéis mostrarlo y comentarlo.

J) Utilice el juego de roles

De la misma manera que el melodrama de vinculación, podemos usar la actividad lúdica de roles para:

- Comenzar a aprender la disciplina y diagnosticar.
- Estudio en profundidad de un aspecto del tema de investigación.
- Al final de la investigación, presentar las conclusiones sobre el tema.

k) Otras formas de utilizar el juego de rol

1. Es una gran habilidad para debatir distintas formas de recapacitar (es decir, ideologías) porque requiere que defiéndanos posiciones basadas en los personajes o tesis que simbolizamos no solo en nuestros propios pensamientos. Por lo tanto, en con respecto a este asunto, es esencial preparar materiales didácticos (documentaciones, boletines, periódicos).

2. También es muy ventajoso valorar el rol que alguien jugó o jugó en un evento pasado y ver claramente cómo habría manejado la situación.

3. También es ventajoso cuando unos conjuntos de personas quieren prepararse para un evento y quiere saber cómo sucederá, cómo nos comportaremos, qué actitud enfrentaremos

. 4. También si queremos averiguar algún problema o situación acontecida en un colectivo. Con respecto a este caso, los participantes del colectivo "juegan" el rol de otra

persona tal como cual como se ve en el mundo real. Así, el colectivo se considera simbolizado.

5. Una variación de este método es el cambio de papeles, que radica en sugerir que 2 participantes del colectivo que a menudo protegen enfoques contrapuestos o que a menudo están en problema intercambien roles, con A asumiendo el rol de B (es decir, actuando como B). y B hace el papel de A. Este ejercicio facilita enormemente el entendimiento mutuo y la comunicación fluida al hacer que los participantes cambien sus roles para coincidir con los roles de los demás y ponerlos en su lugar.

I) Consejos para el juego de roles

- La disputa debe concentrarse en la conducta de los protagonistas y las demostraciones que utilizan en los diferentes roles.
- La preparación temprana es muy importante, necesitamos saber qué papel queremos representar.

II) propósito de la actividad lúdica de roles

Examinar las distintas reacciones y actitudes de los individuos ante escenarios o eventos específicos. [7. noviembre de 2014]

1.3 Socialización

1.3.1. ¿Qué son las redes sociales? Es el transcurso por el cual los individuos asimilan cómo comportarse en sociedad, lo que es apropiado y lo que no lo es.

Desenvuelven prácticas, valores y motivaciones que los convierten en participantes comprometidos y fructíferos en la población o grupo social en el que pueden desenvolverse.

Los infantes empiezan a instruirse sobre los hábitos y los valores de su población interactuando con las personas con las que se han socializado, sus primeras familias, ya que también con sus amigos y vecindades. Algunos infantes son más sociables que otros debido a varios componentes como el carácter, la correlación entre los papás y la manera en que los papás educan a sus hijos. Sentirse discriminados o retenidos en el colegio, sobreprotegidos en el hogar, que se les diga que son inferiores, cómo fueron criados en la casa; hay elementos que logran afectar negativamente la autoestima; por lo tanto, es muy transcendental alentar a los niños a valorar las tareas productivas y duraderas. Obtenido de <http://vdelpilar22.blogspot.com/>

1.3.2. TEORÍAS DE SOCIALIZACIÓN

a) Teoría sociológica de Freire (1984)

Desde una perspectiva sociológica, Freire (1984) argumentó que la educación es para estudiantes, docentes y docentes “aprender a estudiar la realidad, a redactar su propia historia” (P-10), lo que significa entender críticamente su universo e intervenir para transformar. Los pensamientos de Freire precisan el concepto de la formación en el que la enseñanza debe ser visto como un transcurso de socialización, donde los elementos sociales que intervienen en el asunto pedagógico intervienen, apoyan y se acoplan rápidamente en el aprendizaje y la difusión del conocimiento. Las escuelas son responsables del desarrollo y perfeccionamiento de la lengua hablada y de la enseñanza y fortalecimiento de la lengua escrita como medio para adquirir y profundizar los conocimientos, formalizar los saberes. Además, de dar la oportunidad a los alumnos de sumergirse en la hacienda gramatical, cultural y retórico de nuestra lengua y de otros dialectos. Ante este desafío, la población necesita educarse a través de estrategias didácticas como la actividad lúdica de roles para promover el aprendizaje del lenguaje hablado para que pueda formular y expresar más

mensajes, por lo que trata de usar la actividad lúdica de roles para desarrollar a los infantes de manera espontánea. y forma lúdica Expresión verbal de la niña.

b) La teoría de Vygotsky

La teoría de Vygotsky citada por Urdanet (2009) propone que el principal componente de progreso de los niños son los conflictos cognitivos que surgen durante la interacción social.

Los conflictos entre el discernimiento actual de un infante y las socializaciones con los demás, especialmente con los compañeros mayores o más capaces, obligan a los niños a debatir sus dogmas presentes, absorber nuevo contenido informativo o prácticas e indagar nuevos grados de entendimientos, demuestra que "la enseñanza aviva una cadena de problemas de adelanto íntimos". procesos, que comienza solo cuando el niño interactúa con otros y con sus compañeros El aprendizaje se considera específico de la cultura y el contexto, en este caso es imposible separar a la persona de sus dominios sociales.

Un componente central de la teoría de Vygotsky es el pensamiento de la Zona de Desarrollo Próximo (ZPD), según la cual se deben distinguir dos niveles diferentes de desarrollo para comprender la correlación que existe entre la enseñanza y desarrollo; o habilidades para resolver problemas que provienen de resolver problemas bajo la supervisión de compañeros más competentes. Finalmente, desde la perspectiva de la psicología productiva, el ambiente de enseñanza es sumamente significativo para orientar y desarrollar al niño, por otro lado, está influenciado por el aprendizaje cooperativo y la interacción en el aula. < Recuperado de: <http://www.socializacionenpreescolar.blogspot.com/>> [10. noviembre de 2014]

1.3.3. LA SOCIALIZACIÓN DESDE DIVERSAS DISCIPLINAS CIENTÍFICAS

1.3.5. PROCESO DE SOCIALIZACIÓN

La psicología, la pedagogía, la antropología, sociología estudia la composición y el conjunto de diversos procesos sociopsicológicos, la influencia de los objetos socializados, su esencia, funciones, métodos de interacción, la conexión del actual avance moral, etc. **El estudio de la socialización se centra en la descripción de la vida en diferentes culturas y cómo ocurre el proceso de reproducción cultural.** La psicología ha realizado importantes contribuciones al contenido de la interacción, los conductistas esenciales enfatizan unilateralmente la influencia de los adultos sobre los niños ignorando que todo el transcurso de interacción es un entrenamiento interactivo.

1.3.4 Procedimiento de socialización

Uno de las técnicas determinantes del adelanto humanitario es sin duda la interacción primordial y secundaria. La motivación se considera parte del área de interacción ya que funciona como una experiencia corporal y como una técnica holística que incluye extensiones humanas básicas (cognición, relacional, afectiva, lenguaje, etc.) y conecta las percepciones de uno mismo, uno mismo, los demás y el mundo, los métodos de evaluación, las creencias, los sistemas de símbolos y los incentivos deben crear condiciones para el pleno desarrollo de los individuos y sujetos sociales.

En los medios de interacción, tenemos normas para la educación, premios y castigos, dialogo entre papás e hijos, juego creativo, etc. En el mundo de hoy, pocos padres prestan atención a sus hijos las 24 horas del día, los 7 días de la semana, pero no se puede rebuznar. La armonía emocional, la prosperidad y el correcto progreso físico, psicológico y social de los infantes acatan principalmente de la socialización con sus padres. Especial socialización temprana y participación en diversos procesos de interacción secundaria, papás, docentes juegan el rol de agentes de socialización, ya que Basil Bernstein afirmó radicalmente que

"los niños adquieren identificación cultural y en el mismo periodo reaccionan a la identidad cultural. Proceso de identidad ". autor vdelpilar22 a las 15:08

El desarrollo de socialización es la interacción entre las personas de la población y entorno en el que se desarrollan. Suele empezar en casa con los padres, dependiendo de cómo lo estimularon antes de que naciera el niño y en qué circunstancias. Publicado por vdelpilar22 a las 15:06

1.3.6. CONTEXTOS DE SOCIALIZACION

En el contexto específico de la familia, Basil Bernstein distingue cuatro contextos básicos que están interrelacionados.

A. El entorno normativo es la relación de autoridad en la que se adoctrina a los niños con las normas morales y sus distintas bases.

B. Un entorno de aprendizaje en el que los niños adquieren conocimientos objetivos sobre las cosas y las personas y aprenden diferentes tipos de habilidades.

C. Imaginación o situaciones creativas que animen al niño a experimentar y rehacer libre su entorno con sus propios requisitos y a su forma.

D. Un entorno interpersonal donde los niños aprenden a apreciar sus propios estados emocionales y de las personas.

1.3.7. Los agentes sociales, son auténticos intermediarios sociales representativos y modelos que facilitan gestionar programas sociales y determinar estilos, patrones de conducta vigentes, técnicas de valores, discernimientos de la realidad y de otras personas. Los funcionarios sociales son igualmente el producto de las dinámicas de socialización primaria y secundaria que experimentan. Publicado por vdelpilar22 a las 15:06

1.3.8. Agentes sociales

Los agentes sociales se pueden definir como un colectivo donde nos instruyen a ser sociales. Nuestros comportamientos culturales son enseñados y aceptados por ciertos grupos

desde el momento en que nacemos. Dos de estos colectivos son significativos: uno es la familia y el otro es el colegio. Ambos son los principales motivos habituales de interacción. Cabe mencionar que el hogar y el colegio no son los ideales medios en los que los niños pueden socializar. También son de gran importancia los colectivos de compañeros, si la intervención se produce cuando el proceso ya está relativamente avanzado, y las redes sociales, que junto a la familia y la escuela pueden considerarse ya como el 3 entorno primordial de interacción. Quiere decir que la población en su colectivo es un funcionario de interacción y todo aquel que entra en contacto con ella es en cierta medida un funcionario de interacción. Entre la gran población y el individuo hay innumerables pequeños conjuntos que son los primordiales funcionarios de la interacción del individuo.

1.3.9 LA SOCIALIZACIÓN COMO ELEMENTO FUNDAMENTAL EN LA VIDA

Recuerda que la interacción “es el transcurso por el cual los individuos adoptan componentes socioculturales de su entorno y los incorporan a su temperamento para encajar en la población”. En otras palabras, la interacción es el transcurso en el cual un niño aprende a distinguir entre un comportamiento aceptable e inaceptable. La socialización es un proceso muy importante y los niños deben ser fomentados desde una edad temprana.

La primera infancia es el momento en que el transcurso de interacción es más penetrante, y también es el momento en que las personas son más fáciles de aprender. Desde el momento en que naces estás aprendiendo y seguirás aprendiendo hasta que mueras.

Así como la mayoría de los infantes no saben gatear, caminar o hablar a la misma edad, no existe una edad determinada para aprender. Los niños aprenden a diferentes ritmos, por lo que es importante proporcionar incitaciones, prácticas o materiales que faciliten la enseñanza, pues el propio transcurso de aprendizaje lo lleva a cabo el niño. El transcurso por el cual los infantes empiezan a distinguir lo que es admisible (positivo) de lo que es

inadmisible (negativo) en su conducta se llama socializar. Por ejemplo, los infantes necesitan entender que la provocación física, el hurto y la trampa son contradictorios, mientras que la colaboración, la lealtad y el cooperar son indudables.

Existen teorías insinúan que la interacción solo se debe de entender mediante la copia o a través del transcurso de retribución y sanción. Pero "suposiciones nuevas han enfatizado el rol de las variables cognoscitivas y perceptibles, los pensamientos y saberes, discuten que la madurez sindical solicita un entendimiento implícita o explícitamente de las normas de conducta sindical que son adaptables en distintas circunstancias".

No obstante, la interacción de un infante en la niñez no es en sí misma una elaboración completa y magistral, pero a medida que asciende y se desenvuelve, su entorno puede cambiar y requerir nuevas formas de comportamiento. Por ello, es muy importante confrontar a nuestros infantes en diferentes contextos: escolar, comunitario, familiar y entre otros. Los atributos del progreso infantil incluyen el incremento físico, las permutaciones mentales y sentimentales y la acomodación social. Como fuente de socialización para los niños, es eficaz para promover el ajuste social.

Muchos estudios han concluido que la conducta y la actitud de los papás hacia sus niños es muy diferente, desde la formación más exigente hasta la permisividad exagera, desde el entusiasmo hasta la hostilidad, o desde el compromiso inquieto hasta la indiferencia más tranquila. Estas diferencias de actitudes conducen a tipos muy diferentes de amistades entre las familias. "Por ejemplo, la discrepancia paterna o la tolerancia absoluta tienden a asociarse con infantes muy violentos y revolucionarios, mientras que las actitudes cálidas y restrictivas de los papás tienden a inspirar una conducta cortés y disciplinado en los niños". Los regímenes de sanción también pueden influir en la conducta. Por ejemplo, los papás que lastiman de manera exagerada la condena corporal tienden a tener descendencia que usan la agresión física excesiva porque es una de las formas más comunes de obtener los patrones

de comportamiento son por imitación de los patrones de los padres (enseñanza por modelado). “Las amistades sociales de los niños incluyen la interacción y coordinación de intereses mutuos, con el niño aprendiendo patrones de comportamiento social a través del juego, especialmente en el llamado colectivo de pares (infantes de la misma edad y alrededor de el mismo rango social con los que comparto época, área y dinamismos conjuntas). De esta forma, desde el período preprimario (edad preescolar) hasta la juventud, experimentan regímenes sociales cada vez más complejos que moldearán sus valores y comportamientos futuros. La transición al mundo social adulto se apoya en el fenómeno del liderazgo en grupos de pares, donde a los diferentes miembros se les asignan diferentes roles según sus fortalezas o debilidades. Además, los niños aprenden a sentir la necesidad de un comportamiento cooperativo para lograr objetivos grupales y solucionar aprietos entre las personas.

La aprobación (conformidad con las reglas del colectivo social) con este colectivo de iguales alcanza su punto máximo cuando el infante entra en la adolescencia, alrededor de la edad de 12 años, y casi nunca desaparece la conducta social de la persona, aunque es claramente menos pronunciado en los adultos. La pertenencia al colectivo de pares cambia con la edad y tiende a ser homogénea (mismo género, región) antes de la adolescencia. Posteriormente, comenzaron a apoyarse más en amistades de interés y valores cooperados y formaron colectivos más diversos. “Por otro parte, examinaremos que cuanto más interactúen nuestros hijos con los compañeros, las relaciones sociales o la socialización, se volverán más seguros de sí mismos y más extrovertidos. Por lo que la socialización ayuda a eliminar la timidez o las limitaciones que interfieren en el desarrollo armónico de uno mismo o personalidad Defecto donde las personas con timidez se manifiestan como inseguridad para con los otros, ineptitud o imposibilidad para ver y solucionar las amistades sociales.

La timidez se define como un trastorno afectivo que refleja la existencia de las otras personas como elemento de protección del ego. Sus principios son complicados; puede resultar de anomalías genéticas, sin embargo, la mayoría de los casos es el resultado de un déficit de interacción causado por un ambiente escaso o sobreprotector. Aunque la cobardía y la baja autoestima o baja autoestima a menudo parecen estar relacionadas, son fenómenos separados, aunque comparten la misma causa. La cobardía se muestra en casi la mayoría de los ámbitos del dinamismo: intelectual, físico y emocional. En general, los niños tímidos muestran una mirada tímida, actitud indecisa y nerviosismo inactivo (palpitaciones, temblores, sofocos repentinos). A menudo desarrolla un comportamiento autoritario para compensar su miedo. En resumen, la socialización está íntimamente relacionada con la construcción de buenas y saludables relaciones; por ello, en muchos casos, la timidez puede estar provocada por problemas de socialización o por la falta o falta de interacción tanto en chicos como en chicas.

Es muy importante que el papá-mamá en la familia apoya a moldear el temperamento del niño para guiarlo hacia el triunfo. Los papás tienen mucho que ver con la crianza de niños exitosos, y es hora de comenzar a trabajar en el desarrollo de una personalidad determinada tanto para los niños como para las niñas. <http://www.psicopedagogia.com/socializacion>
[10. noviembre de 2014]

1.3.10. SOCIALIZACION EN LA EDAD PREESCOLAR

"Las experiencias de interacción en preprimaria significan que los infantes comienzan a desarrollar dos identidades básicas que estaban ausentes en sus vidas hogareñas". Su papel como estudiantes, es decir, como estudiantes que participan en actividades sistemáticas, está limitado por la necesidad de nuevas formas de comportamiento, formas de organización y reglas de relación interpersonal y como miembros de un grupo, pero separados unos de otros, sin conexión previa. "El progreso propio y social de los infantes como parte de la formación

es un transcurso de transformación progresivo de modelos pedagógicos y familiares específicos a las expectativas de un desconocido ambiente social”, que puede o no expresar su cultura familiar, las relaciones de los niños con los demás. Relaciones Los niños y los maestros tienen un rol clave en el progreso de las siguientes capacidades: comportamiento de ayuda, resolución de problemas y obtención de contestaciones auténticas de los demás.

A la edad de 5 o 6 años, los infantes empiezan a dar la razón de las contradicciones que existe entre ellos y sus amigos de clase, pues usan contenido informativo de asimilación social para inferir si les está yendo mejor o malo que a otros infantes en diversos espacios. La asimilación social es el transcurso por el cual un individuo se precisa y estima comparándose con los demás.

Los infantes de 2 a 5 años suelen crear amigos imaginarios como compañeros de juego cuando no existe una relación real. Esta necesidad también puede estar relacionada con una mascota que surge a la edad de cinco a seis años.

La inhibición social es un comportamiento en el que un niño se aísla debido a la angustia y/o la inadecuación social, pero quiere interactuar con sus compañeros a pesar de que actualmente no puede realizarlo.

1.3.11. ¿CÓMO INFLUYEN LOS PADRES EN LA SOCIALIZACIÓN?

Los papás apoyan al transcurso de interacción de al menos 5 formas:

- a. Asuma el papel de brindar amor y cuidado:** las relaciones entre papás e hijos pueden brindarles a los niños pequeños la capacidad de formar vínculos emocionales. Al asumir el rol de cuidador, los padres educan a sus hijos sobre la futura socialización, pues los niños son fácilmente influenciados por sus seres queridos, sobre todo cuando dependen de sus insuficiencias; de esta manera la correlación mejora la eficacia de los Papás como funcionarios de interacción.

b. Como figura identificadora: “En el proceso de identificación, el niño interioriza los valores y reglas de los padres”. Este transcurso ocurre cuando un niño trata de imitar a los padres del mismo sexo. Pero algunos teóricos argumentan que es más fácil ver a los padres como modelos a seguir para los niños que como identidades. Según este punto de vista, los niños imitan modelos educados, hábiles y competentes.

C. A veces actuando deliberadamente como un agente social activo: A veces los padres actúan para producir un efecto social (por ejemplo, cuando amonestan o instruyen al infante de la manera adecuada de actuar). Algunas veces, este comportamiento socializa al infante, aunque los papás no sean conscientes de eso.

d. Como proveedores de experiencias: los papás tienen tanto control sobre la realidad de sus hijos que establecen qué clase de prácticas quiere tener su hijo. El aspecto parental de la interacción establece las normas primordiales para la interacción del infante, ya que obtienen conclusiones sobre el medio de la realidad y las personas en función de lo que ven y escuchan. Estos hallazgos establecen el fundamento de la conciencia social, que se describe a la comprensión que los niños tienen de sí mismos, de los demás y de la sociedad.

e. Ayude a desarrollar la autoestima de su hijo: la forma en que trata y percibe a su hijo puede afectar la forma en que su hijo se ve a sí mismo. Si el padre es sobreprotector, el infante puede opinar la insuficiencia de defensa, aunque no la requiera. Los papás asignan características a sus niños y los conocen como son, a veces etiquetan a los niños y los niños aceptan estas etiquetas como una forma de construir su propia imagen como si las características de los papás fueran realmente las mismas. Los papás juegan un rol importante en la construcción de la autoestima de un infante. Cuando los estilos de crianza sensibles están presentes en la infancia, pueden influir

en los niños pequeños para que desarrollen patrones de labores adecuados o inadecuados en la población en la que se desenvuelven.

Los infantes con papás cariñosos y que los apoyan establecen normas claras para ellos y les permiten participar en las decisiones que los afectan personalmente.

Los padres social y económicamente desfavorecidos a menudo no pueden usar la tecnología para cambiar el comportamiento inadaptado de sus hijos, por lo que el acceso al comportamiento social significa un refuerzo positivo, y la atención ocasional al comportamiento socialmente aceptable requiere persistencia y comunicación emocionalmente constante por parte de uno de los papás. **1.3.12.**

agresividad y pasividad

a) Agresión

Los niños que exhiben un comportamiento agresivo carecen de habilidades sociales. Los infantes violentos amenazarán físicamente y verbalmente a otros infantes, se burlarán de sus amigos, los harán considerar avergonzados y esperarán que las cosas salgan bien. La embestida es un perjuicio intencional o daño a otro individuo, y es complicado decir que los niños actúan con la intención de dañar a otros, incluso si lo hacen sin querer. Sin embargo, en la edad preescolar, muestran agresión, y la probabilidad de discrepancia verbal, contiendas, golpazos, sacudidas y otros comportamientos agresivos cambia a medida que los infantes prosperan.

Al comienzo de la preprimaria, parte de la embestida es buscar un objeto, por lo que las pocas peleas son parte del comienzo de la existencia preprimaria. Hay muy pocos niños que no muestren un comportamiento agresivo al menos ocasionalmente.

Para casi todos los infantes, la cuantía de comportamientos agresivos reduce a medida que comienza la edad preescolar, al igual que la asiduidad y permanencia promedio de los sucesos agresivos.

La agresión era un rasgo respectivamente constante; los infantes más violentos tendían a ser agresivos durante el año escolar y los preescolares menos agresivos también tendían a ser agresivos durante el año escolar.

De manera universal, los infantes tienen grandes grados de agresión física y agresión instrumental que las niñas, esto se relaciona con la aspiración de lograr un fin, ello no quiere decir que los infantes no sean violentas, alcanzan a llegar a ser tan violentas como los infantes, pero en diferentes circunstancias, porque las niñas son más propensas a la agresión relacional, que no es física, sino que intenta herir los sentimientos de la otra persona insultando, terminando amistades o puramente expresando cosas ofensivas que hacen que el individuo que está siendo intimidado se sienta pésimo.

Algunos constituyentes que intervienen en el comportamiento agresivo son: la exhibición inmediata o indirecta al comportamiento agresivo, si el ambiente familiar es tenso, si hay un padre abusivo que abusa de los niños, o si hay violencia en el vecindario; biológicos (temperamento) o incapacidad para controlar sus sentimientos, algunos infantes expresarán su ira de manera ofensiva.

b) Negatividad

La negatividad se piensa que es una parte de la personalidad del infante que manifiesta la debilidad del infante.

El trastorno negativista desafiante (ODD) se caracteriza por terquedad, indisciplina y discrepancia hacia la soberanía. Los infantes luchan, rivalizan, se enojan, sustraen, inculpan a los demás, se enojan, se ofenden; a menudo ponen a prueba los límites de la paciencia adulta. Exhiben comportamientos agresivos y antisociales como llegar tarde, mentir, pelear, etc.

El negativismo es un comportamiento resistente, exagerado (acompañamiento emocional de la autoconfianza infantil).

Es una composición de confianza, autodefensa y firmeza al estrés excesivo. Cuando un niño tiene dificultad para integrar sus aspiraciones en la población, se vuelve tímido, testarudo y revolucionario.

1.4. AREA: PERSONAL SOCIAL.

Currículos de la segunda etapa de la educación básica.

Base

Este ámbito se refiere al desarrollo de los niños y niñas tanto desde una dimensión personal (como individuos en relación consigo mismos) como social (en correlación con los demás). Indaga que los infantes se comprendan a sí mismos y a los demás, reconociendo las peculiaridades y habilidades individuales y las relaciones que instituyen, que son fundamentales para la sana coexistencia en su entorno social. Les facilita examinar como los individuos auténticos y ventajosas con escaseces mundiales (nutrición, salud, recreación, entre otros.), así como peculiaridades y beneficios propios; reconocerse como participantes

dinámicos de la familia y de los varios colectivos sociales en los que cada uno debe de estar, Obligaciones y remuneraciones de todos los infantes.

Los infantes interactúan con sus seres queridos (padres y otros adultos), un proceso emocional. El objetivo de esta área es que los infantes construyan su identidad de acuerdo a su progreso holístico, que se muestra en la armonía del cuerpo, la imaginación, las emociones y el espiritualismo, lo que le accederá afrontar los desafíos que se le muestren. Para presentártelo es ineludible brindarle al infante un ambiente seguro, así como experiencias de educación adecuadas que lo apoyen a expresarse con libertad: darle la oportunidad de expresar sus sentimientos en su propia forma cultural. De esta forma, el infante construye su seguridad y compañerismo, se vuelve cada vez más independiente en la gama de acciones y prácticas que forman el contexto de su progreso. **1.4.1. Organizaciones regionales**

El territorio se divide en:

- Progreso psicomotor
- La reconstrucción de la identidad propio y la independencia.
- Desarrollar la armonía demócrata.
- Testigos de vida en la alineación cristiana.
- Locución y evaluación artística. (Desarrollo Curricular Nacional: 2010, pp. 137-138)

1.4.2 Propuesta de indicadores

- Hacer la tarea sin apoyo.
- Él toma una ducha.
- Identificar las partes de su cuerpo.
- Es muy consciente de su identidad social.
- Participar en eventos familiares
- Cooperar con otros niños.

- Apoya a sus compañeros.
- Reglas de cortesía.
- Cooperar con los adultos.
- Es muy sociable.
- Realizar acciones artísticas.
- Expresar tus emociones.

CAPITULO II

CAPITULO II. MATERIALES Y METODOS

2. DEFINICION Y OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

2.1. Identificación de variables (a)

Variable independiente.

Técnicas de “rol play”.

Significado del término.

El “rol play” es un tipo especial de actividades infantiles que surgen en el proceso de desarrollo social e histórico. La especificidad del juego de rol, como manera de reflejo creativo del mundo real, el infante tiene la oportunidad de portarse de forma independiente de forma habitual, equipándose a sí mismo y a las cosas con propiedades que no le son propias, lo que hace que los personajes del juego adaptarse a los cambios. de hecho, representan una fuente inagotable, por lo que es una forma de desarrollar la imaginación en preprimaria.

b) Variable dependiente Interacción

de los niños.

Significado del término.

La interacción es el transcurso por el cual un niño aprende a diferenciar entre un comportamiento aceptable e inaceptable. La socialización es un proceso muy importante y los niños deben ser fomentados desde una edad temprana.

La primera infancia es el momento en que el proceso de socialización es más intenso, y también es el momento en que las personas son más fáciles de aprender. Desde el momento

en que naces estás aprendiendo y seguirás aprendiendo hasta que mueras. Los niños aprenden a diferentes ritmos, por lo que es importante proporcionar incitaciones, prácticas o materiales que faciliten la enseñanza, pues el propio transcurso de aprendizaje lo lleva a cabo el niño.

(a) Variable interviniente

- Aliso.
- Sexo.
- Origen.

CAPITULO III

CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSION

3.1. Procesamiento, análisis e interpretación de datos

A NIVEL ESTADÍSTICO

RESULTADOS AL APLICAR EL PRE-TEST AL GRUPO CONTROL

CUADRO N° 01

Notas adquiridas del pretest realizado por los infantes del conjunto de control de las clases con una edad de 5 años de las instituciones de educación primaria en el año 2015. 328, Distrito y Provincia de Kutbo, Distrito de Cajamarca.

Puntaje	fi	%	fj ↓	fj ↑	Xi	fi·Xi
[0 - 2]	0	0.00	0	22	1.00	0.00
[2 - 4]	0	0.00	0	22	3.00	0.00
[4 - 6]	2	9.09	2	22	5.00	10.00
[6 - 8]	3	13.64	5	20	7.00	21.00
[8 - 10]	9	40.91	14	17	9.00	81.00
[10 - 12]	4	18.18	18	8	11.00	44.00
[12 - 14]	4	18.18	22	4	13.00	52.00
[14 - 16]	0	0.00	22	0	15.00	0.00
[16 - 18]	0	0.00	22	0	17.00	0.00
[18 - 20]	0	0.00	22	0	19.00	0.00
	22	100.00				208.0

Fuente: Pre-test aplicado a los niños del **Grupo Control** del aula de 5 años de la I.E.I. N°328, del distrito y provincia de Cutervo, en año 2015.

Media Aritmética	9.45
Desviación estándar	2.3
Coeficiente de variabilidad	25%

- **Descripción**

De acuerdo con la tabla 01, 2 clases de infantes son de 04 a 05, 3 clases de infantes son de 06 a 07, 9 clases de infantes son de 08 a 09, 4 clases de infantes son de 10 a 11, 4 clases de infantes son de 06 a 07. En la clase 07, las calificaciones de los niños están entre 12 y 13.

- **Análisis e interpretación**

Aplicando el pretest a los infantes del conjunto control, se puede observar que el 18,18% de los infantes de 12-13 años obtuvo la puntuación más alta; El 9,09% de los niños de la clase 04-05 tuvo la calificación más baja, y el 40,91% de los niños de la clase 08-09 tuvo la calificación más baja.

La media aritmética es 9,45, que es un lugar decimal.

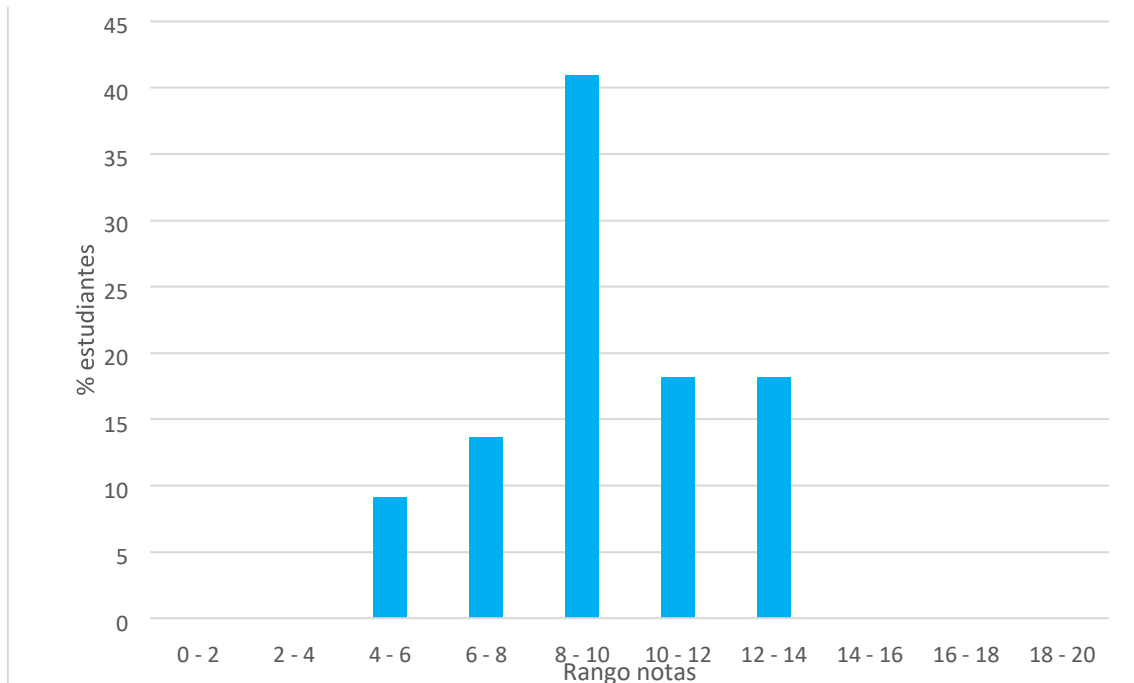
La desviación estándar para este colectivo es 2,3, lo que indica que la mayoría de las puntuaciones están en torno a de la media aritmética.

En cuanto al coeficiente de variación, es del 25%, por lo que se puede considerar que las notas conseguidas por el conjunto de estudio tienen un esparcimiento ponderado.

Casi todas las calificaciones conseguidas fueron reprobatorias con un promedio de 09 puntos, reflejando la insuficiente socialización de los infantes del conjunto control.

GRÁFICO N° 01

Las notas son extraídas de un pre-test realizado en el año 2017 a los infantes de un conjunto de control de las clases que pertenecen al 5° grado del Centro de Educación Básica N° 328, Distrito y Provincia de Kutbo, Distrito de Cajamarca.



Fuente: Pre-test aplicado a los niños del **Grupo Control** del aula de 5 años de la I.E.I. N°328, del distrito y provincia de Cutervo, en año 2017.

RESULTADOS AL APLICAR EL POST-TEST AL GRUPO CONTROL

CUADRO N° 02

Notas conseguidas durante una inspección postal en 2017 a un grupo de control de niños de una clase de 5 años en el Centro Formativo de primaria No. 328 en el distrito de Kutbo, región y provincia de Cajamarca.

Puntaje	fi	%	fj ↓	fj ↑	Xi	fi·Xi
[0 - 2]	0	0.00	0	22	1.00	0.00
[2 - 4]	0	0.00	0	22	3.00	0.00
[4 - 6]	0	0.00	0	22	5.00	0.00
[6 - 8]	0	0.00	0	22	7.00	0.00
[8 - 10]	0	0.00	0	22	9.00	0.00
[10 - 12]	1	4.55	1	22	11.00	11.00
[12 - 14]	14	63.64	15	21	13.00	182.00
[14 - 16]	4	18.18	19	7	15.00	60.00
[16 - 18]	3	13.64	22	3	17.00	51.00
[18 - 20]	0	0.00	22	0	19.00	0.00
	22	100.00				304.0

Fuente: Post-test aplicado a los niños del **Grupo Control** del aula de 5 años de la I.E.I. N°328, del distrito y provincia de Cutervo, en año 2017.

Media Aritmética	13.82
Desviación estándar	1.26
Coeficiente de variabilidad	11%

- Descripción

De acuerdo con la tabla 02, 01 infantes poseen notas entre 10 y 11, 14 niños tienen notas entre 12 y 13, 4 infantes presentan notas entre 14 y 15, y 3 infantes poseen notas entre 16 y 17.

- Análisis e interpretación

Aplicando la prueba de seguimiento a los infantes del conjunto control, se puede observar que el 13,64% de los infantes de 16 a 17 años obtuvo el mayor número de puntos, el 4,55% de los estudiantes obtuvo el menor número de puntos de 10 a 11, pero el porcentaje fue el más alto 12 contra 13, el resultado es 63,64%.

La media aritmética es 13,82 cuando se convierte a normal en octal.

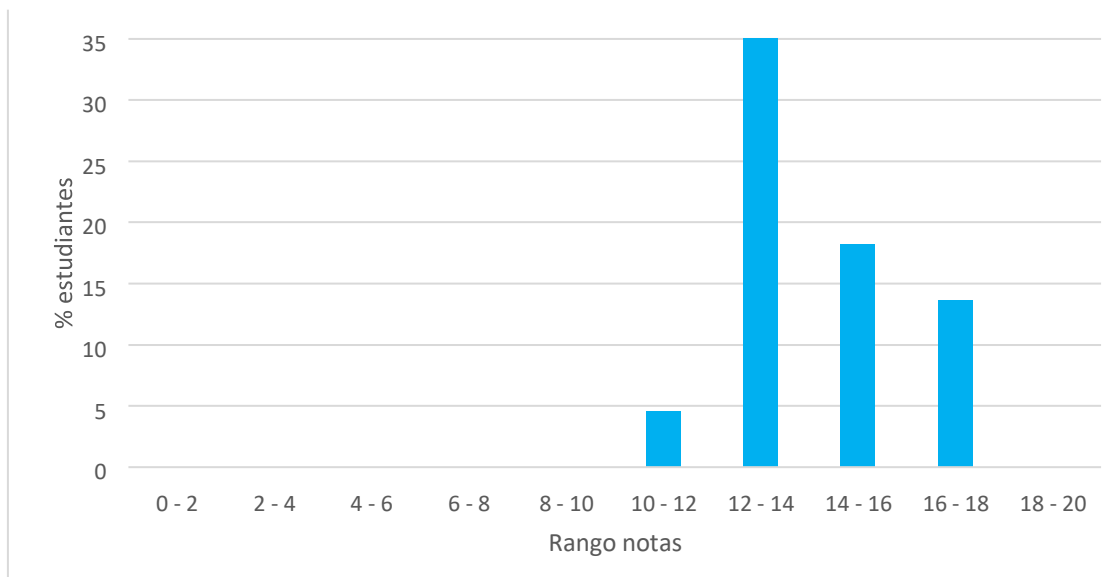
La desviación estándar de este colectivo es de 1,26, lo que muestra que casi todas las calificaciones conseguidas están en torno a de la media aritmética.

En cuanto al coeficiente de variación, es del 11%, por lo que las notas conseguidas por el colectivo de estudio se consideran de esparcimiento uniforme.

Las calificaciones obtenidas fueron aprobadas en su mayoría con un puntaje promedio de 14, lo que expresa el grado normal de interacción de los infantes del conjunto de control.

GRÁFICO 2

Notas conseguidas durante una inspección postal en 2017 a un grupo de control de niños de una clase de 5 años en el Centro de Formación primaria No. 328 en el distrito de Kutbo, región y provincia de Cajamarca.



Fuente: Post-test aplicado a los niños del **Grupo Control** del aula de 5 años de la I.E.I. N°328, del distrito y provincia de Cutervo, en año 2015.

RESULTADOS AL APLICAR EL PRE-TEST AL GRUPO EXPERIMENTO

CUADRO 3

Notas conseguidas en una prueba preliminar con niños del grupo experimental de clases con una edad de 5 años del Centro de Formación primaria N° 328, distrito y provincia de Cutervo, región Cajamarca, 2015.

Puntaje	fi	%	fj ↓	fj ↑	Xi	fi·Xi
[0 - 2]	0	0.00	0	22	1.00	0.00
[2 - 4]	0	0.00	0	22	3.00	0.00
[4 - 6]	0	0.00	0	22	5.00	0.00
[6 - 8]	5	22.73	5	22	7.00	35.00
[8 - 10]	12	54.55	17	17	9.00	108.00
[10 - 12]	5	22.73	22	5	11.00	55.00
[12 - 14]	0	0.00	22	0	13.00	0.00
[14 - 16]	0	0.00	22	0	15.00	0.00
[16 - 18]	0	0.00	22	0	17.00	0.00
[18 - 20]	0	0.00	22	0	19.00	0.00
	22	100.00				198.0

Fuente: Pre-test aplicado a los niños del **Grupo Experimento** del aula de 5 años de la I.E.I. N° 328, del distrito y provincia de Cutervo, en año 2017.

Media Aritmética	9.0
Desviación estándar	1.3
Coeficiente de variabilidad	15%

Descripción

De acuerdo con el formulario 03, 5 lecciones para infantes son 06-07, 12 lecciones para niños son 08-09. y 5 clases de niños son 10-11.

- Análisis e interpretación

Aplicando la prueba al grupo control de estudiantes, se puede observar que el 22,73% de los niños lograron las notas más altas en los grados 10-11; En el grado 06-07, el 22,73% de los estudiantes obtuvo las calificaciones más bajas, y en el grado 08-09, el 54,55% de los estudiantes.

La media aritmética es 9,0, que se expresa como falla en octal.

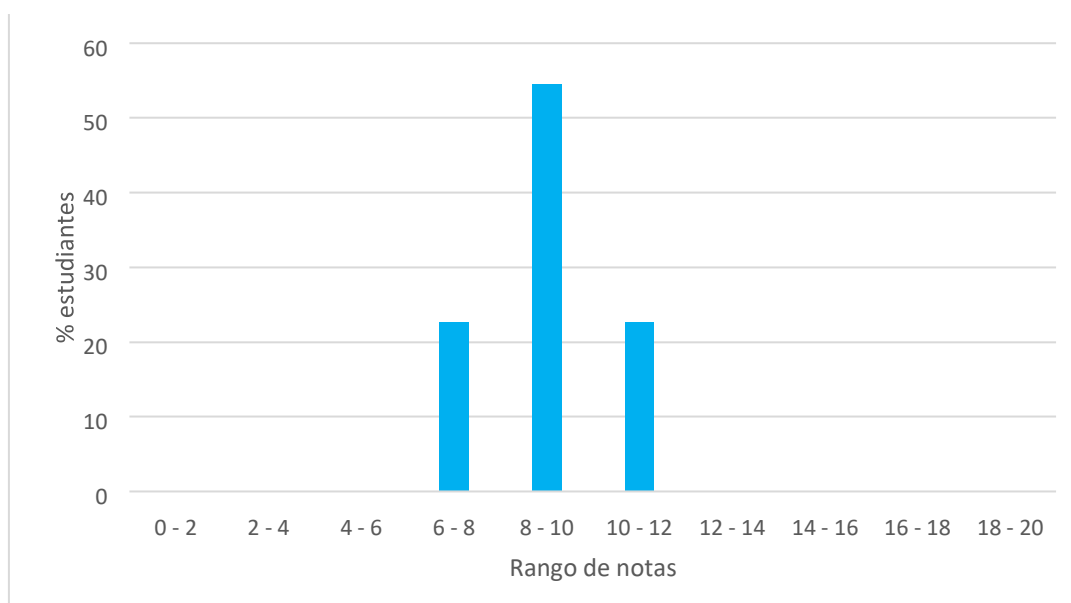
La desviación estándar para este colectivo es de 1,3, lo que muestra que casi todas las notas conseguidas están en torno a de la media aritmética.

En cuanto al coeficiente de variación, es del 15%, por lo que las calificaciones conseguidas por el grupo de estudio se considera un esparcimiento uniforme.

Casi todos los puntajes obtenidos fueron insatisfactorios con un promedio de 09 puntos, lo que reflejó el insuficiente grado de interacción de los infantes del grupo experimental.

GRÁFICO N° 03

Apuntes del pretest realizado por los infantes de un conjunto experimental de la clase con una edad de 5 años en el Centro de educación primaria N° 328, provincia de Qutbo, región Cajamarca, 2017.



Fuente: Pre-test aplicado a los niños del **Grupo Experimento** del aula de 5 años de la I.E.I. N° 328, del distrito y provincia de Cutervo, en año 2017.

RESULTADOS AL APLICAR EL POST-TEST AL GRUPO EXPERIMENTO

CUADRO 4

Calificaciones conseguidas durante la prueba postal en el año 2017 en el grupo experimental de niños de la clase con una edad 5 años del Centro de Formación primaria N° 328 del distrito de Kutbo y provincia del cantón Cajamarca.

Puntaje	fi	%	fj ↓	fj ↑	Xi	fi·Xi
[0 - 2]	0	0.00	0	22	1.00	0.00
[2 - 4]	0	0.00	0	22	3.00	0.00
[4 - 6]	0	0.00	0	22	5.00	0.00
[6 - 8]	0	0.00	0	22	7.00	0.00
[8 - 10]	0	0.00	0	22	9.00	0.00
[10 - 12]	0	0.00	0	22	11.00	0.00
[12.0 - 14]	0	0.00	0	22	13.00	0.00
[14 - 16]	0	0.00	0	22	15.00	0.00
[16 - 18]	12	54.55	12	22	17.00	204.00
[18 - 20]	10	45.45	22	10	19.00	190.00
	22	100.00				394.0

Fuente: Post-test aplicado a los niños del **Grupo Experimento** del aula de 5 años de la I.E.I. N° 328, del distrito y provincia de Cutervo, en año 2017.

Media Aritmética	17.91
Desviación estándar	1
Coeficiente de variabilidad	6%

Descripción

De acuerdo con la tabla 04, 12 alumnos tienen calificaciones entre 16 y 17 y

10 alumnos tienen calificaciones entre 18 y 20.

- **Análisis e interpretación**

Aplicando la prueba al grupo control de estudiantes, se puede observar que el 45,45% de los niños alcanzan sus notas más altas entre los 18-20 años; Resultado hasta 17 años.

La media aritmética es 17,91, lo cual es muy bueno en términos de notación decimal.

La desviación estándar para este colectivo es 1,0, lo que indica que la mayoría de las puntuaciones están en torno a de la media aritmética.

En cuanto al coeficiente de variación, es del 6%, por lo que las calificaciones conseguidas por el colectivo de estudio se consideran de dispersión uniforme.

El 100% de los infantes obtuvo excelentes calificaciones luego de utilizar la estrategia del “role play” en las reuniones de enseñanza.

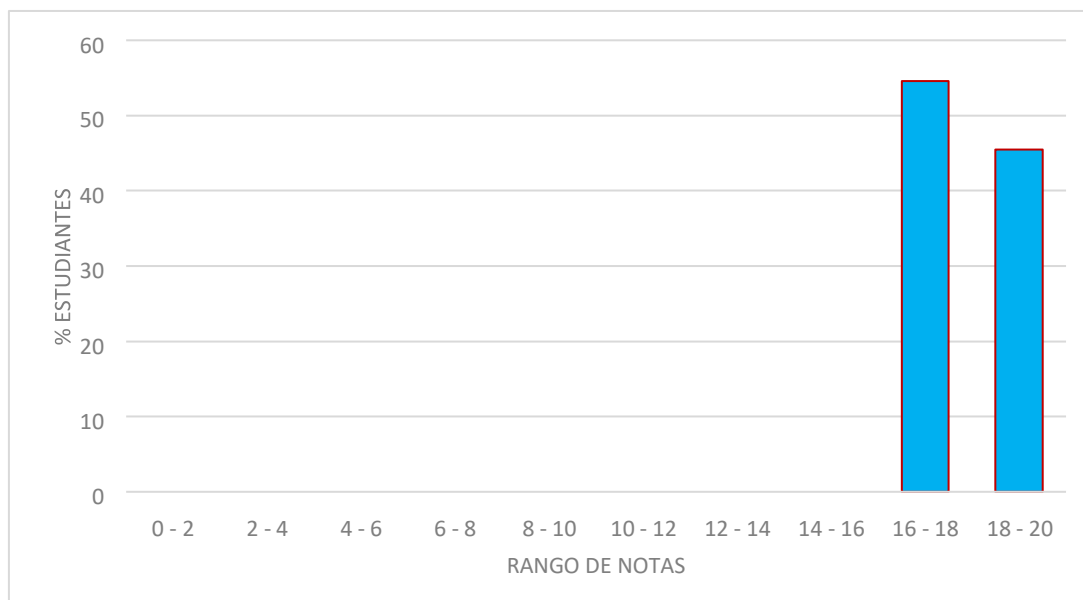
Todas las calificaciones conseguidas fueron aprobadas con una media de 17,91 puntos, lo que refleja un aumento significativo en el grado de interacción de los infantes frente a la media de 09 obtenida en el pretest empleado al grupo experimental.

Siguiendo con el sistema de 20 puntos, los 22 puntos obtenidos por los infantes del grupo experimental fueron a favor y ninguno de los niños anotó rechazo.

Así, se probará la influencia positiva de la técnica del “role play” en el progreso del transcurso de interacción en el marco del personal social para niños de con una edad de 5 años en adelante en el centro de formación primaria N.º328. Del distrito y provincia de Cutervo en la r

GRÁFICO N° 04

Calificaciones conseguidas durante la prueba postal en el año 2017 en el grupo experimental de niños de la clase con una edad de 5 años en el centro de formación primaria N° 328 del distrito de Kutbo y provincia del cantón Cajamarca.



Fuente: Post-test aplicado a los niños del **Grupo Experimento** del aula de 5 años de la I.E.I. N° 328, del distrito y provincia de Cutervo, en año 2017.

CUADRO N° 05

Estadísticas conseguidas en el Pre-test y Post-test del Grupo Control y el Grupo Experimental.

ESTADÍSTICOS	GRUPO DE CONTROL		GRUPO EXPERIMENTO	
	PRE-TEST	POST-TEST	PRE-TEST	POST-TEST
PROMEDIO ARITMÉTICO (X)	9.45	13.82	9.0	17.91
DESVIACIÓN ESTÁNDAR (S)	2.3	1.26	1.3	1
COEFICIENTE DE VARIACIÓN (C.V.)	25%	11%	15%	6%

FUENTE: Cuadros N° 01, 02, 03 y 04

- La media aritmética del grupo control en el pos - test (13,82) fue mayor que en el pre- test (9,45).
- Los datos post-test del grupo control tuvieron menor variación alrededor de la media aritmética que los datos pre-test del mismo grupo; representado por el valor de la desviación estándar (post-test: 1,26 y pre-test: 2,3) □ El coeficiente de variación indicó que el colectivo de control presentó variación moderada en el pretest (25%) y homogénea en el posttest (11%).

- La media aritmética del post-test del colectivo experimental (17,91) es muy superior a la media aritmética del pre-test (9,0), lo que manifiesta que el efecto de la ejecución de la estrategia “role play” es significativo.
- El coeficiente de variación indica que el Colectivo experimental es menos homogéneo en el pretest (15%) que en el posttest (6%).
- La media aritmética del posttest en el grupo experimental (17,91) fue superior a la del grupo control (13,82).
- La dispersión de datos alrededor de la media aritmética del post-test en el grupo experimental es menor que (1,0) la dispersión alrededor de la media aritmética del post-test en el grupo control (1,26), expresada como valor de desviación estándar.
- El coeficiente de variación indica que el grupo experimental es más homogéneo que el grupo control en los respectivos seguimientos. (C.V. post-test para grupo experimental: 6%, C.V. post-test para grupo control: 11%).
- El grado de dispersión de los datos alrededor de la media aritmética del post-test en el grupo experimental es menor que los datos alrededor de la media aritmética del pre-test en el mismo grupo, y el valor representa la desviación estándar (post-test). prueba: 1.0 y pre-prueba: 1.3). □ Se concluyó estadísticamente que el uso de técnicas de “role play” incide elocuentemente en el progreso del proceso de interacción, en cuanto al personal social, entre los infantes con una edad de 5 años en el centro de formación primaria N° 328, distrito y provincia de Kutervo, 2017.

CAPITULO IV

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. CONCLUSIONES

El proceso de este trabajo investigativo se extraen las siguientes conclusiones:

- A) El efecto significativo del empleo de la estrategia “role playing” en el desarrollo del proceso de socialización del personal social para infantes con una edad de 5 años en la institución de educación primaria no. 328 del distrito y provincia de Cutervo, en la región Cajamarca, 2013.
- B) A través del pre-test se puede determinar el grado de interacción dentro del personal social antes de utilizar la estrategia del “role play”, no. 328 niños de 5° grado de primaria. Esta lectura previa sugería que los niños de 5 años estaban menos socializados porque las calificaciones conseguidas en los grupos control y experimental eran casi todos desfavorables.
- C) El uso de la tecnología “Role-playing” para incidir en el progreso del grado de interacción de los infantes con una edad de 5 años en el Centro de estudio N° 328.
- D) Durante el post-test del grupo experimental se pudo determinar el progreso del grado de interacción dentro del personal social luego de utilizar la técnica “role play” para los infantes con una edad de 5 años del centro de estudio preescolar N° 328

La prueba posterior a la lectura mostró que el desarrollo de los niveles de socialización ha mejorado significativamente en el espacio de la persona social, ya que los puntos obtenidos fueron reconocidos por el 100% de los alumnos del grupo experimental. Una comparación estadística de los resultados previos y posteriores a la prueba del grupo de control y el grupo experimental puede probar el efecto significativo de la estrategia de "juego de roles". En el seguimiento del grupo de control, todos los infantes lograron

calificaciones aprobatorias con una puntuación aritmética media de 13,82. Por otro lado, en el grupo experimental, en el examen de seguimiento, se encontró que todos los niños también aprobaron las notas, pero la media aritmética fue de 17,91.

4.2. Recomendaciones

Para profesores:

- a) En el campo del talento social, utilizar la técnica del "role play" para incidir en el desarrollo de la socialización.
- b) Utilizar técnicas de "juego de roles" para promover el desarrollo de los niños durante importantes procesos de socialización.
- c) Uso adecuado de la tecnología que favorezca el desarrollo de los procesos de socialización de los niños.

Para estudiantes:

- a) participar activamente en el empleo de la tecnología planteada.
- b) ampliar su posición para el progreso de los procesos de interacción.
- c) plantear una hipótesis sobre su integración social a través del trabajo en grupo y el progreso de su proceso de interacción.

Para padres:

- a) Definir el 'juego de roles' como una habilidad que permite a los infantes ampliar el proceso de interacción.
- b) Entender cómo los infantes utilizan las técnicas de "juego de roles" ayudará a los infantes de 5 años a desarrollar el grado de interacción en el espacio de la persona social.
- c) Reconocer la importancia de las técnicas de "role play" en el progreso del proceso de interacción de los infantes de 5 años dentro del personal social.
- d) Cooperar rápida y adecuadamente con el maestro y el niño, si es necesario, para aplicar correctamente las técnicas de "role play".

BIBLIOGRAFIA

- | | |
|---|--|
| <p>1) Hernández Sampieri, Roberto y otros

2006</p> <p>2) Ministerio de Educación
2010</p> <p>3) Montessori, María

1991</p> <p>4) Pérez Legoas, Luis Alberto
2000</p>
<p>5. Sánchez (2004)</p> | <p>Metodología de la investigación. 4^o Edición. Editorial Mc Graw-Hill/Interamericana Editores S.A. D.F. México-México.</p> <p>Diseño Curricular Nacional. Edit. MINEDU. Lima-Perú.</p> <p>La Metodología. Editorial Trillas. 2^o Edic. D.F. México-México.</p>
<p>Estadística Básica. Ed. San Marcos. 1^a Edic. Lima-Perú.</p>
<p>Tesis “Las dinámicas grupales en el proceso educativo a nivel primario y su impacto social en el desarrollo comunitario”</p> |
|---|--|

LINKOGRAFÍA

1. **Juego de roles y socialización** [en línea]. Recuperado de https://www.google.com.pe/?gfe_rd=cr&ei=zud8VLTRJNfGIAHqhYCYAQ#q=juego+de+roles+y+socializaci%C3%B3n+del+ni%C3%B1o [2014, 17 de noviembre]
2. **Los juegos como didáctica activa** [en línea]. Recuperado de <http://es.slideshare.net/indiris/didactica-juego-de-roles> [2014, 18 de noviembre]
3. **Programa Estratégico Logros de Aprendizaje** [en línea]. Recuperado de <http://www.educacioncajamarca.gob.pe/PELA> [2014, 19 de noviembre]
4. **FRANCO GARCÍA, Olga. Desarrollo del juego de roles** [en línea]. Recuperado de Preescolar.cubaeduca.cu/medias/pdf/desarrollo-juegos-roles.pdf. [2014, 20 de octubre]
5. **I Taller internacional, La Educación Inicial y Preescolar, La Habana. Juego de roles** [en línea].

Recuperado de www.ecured.cu/index.php/Juegos_de_rol 20/7/2014 [2014, 07 de noviembre]
5. **CALDERON ASTORGA, Natalia. La socialización como elemento fundamental en la vida** [en línea]. Recuperado de <http://www.psicopedagogia.com/socializacion> [2014, 10 de noviembre]
6. **Estudiantes de Psicología de la UNAM/2010. Escuela y socialización** [en línea]. Recuperado de <http://socializacionenpreescolar.blogspot.com/>

ANEXOS

PRE TEST

INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

“APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°328, DISTRITO Y PROVINCIA DE CUTERVO, REGIÓN CAJAMARCA, EN EL AÑO 2015”.

PRE TEST

1. Objetivo:

Determinar el nivel de socialización, en el área de Personal Social, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N°328, antes de la aplicación de la técnica de juego de roles.

2. Escala de medición:

SI: 1 punto.

NO: 0 puntos.

3. Institución Educativa:

I.E.I. N° 328, distrito y provincia de Cutervo

4. Sección:

5 años: - “Angelitos del saber”.

“Estrellitas de María”

5. Grupo de investigación: - GUEVARA SÁNCHEZ, José Yover

6. Fecha:

03 de agosto del 2017

PRE TEST

N°	ITEMS	SI	NO
1	¿Haces tus tareas sin que tu mamá/papá te digan?		
2	¿Te cambias de ropa solo?		
3	¿Te cepillas los dientes sin ayuda?		
4	¿Te limpias solo al hacer pichi y pupu?		
5	¿Sabes qué edad tienes?		
6	¿Conoces las partes de tu cuerpo?		
7	¿Sabes si eres niño o niña?		
8	¿Ayudas en tu casa?		
9	¿Conversas con otros niños?		
10	¿Te gusta ayudar a tus compañeritos?		
11	¿Sabes saludar?		
12	¿Conversas con personas mayores?		
13	¿Tienes amigos en tu barrio?		
14	¿Te gustan los dibujos que haces?		
15	¿Compartes tus juguetes con otros niños?		
16	¿Te gusta el lugar donde estudias?		
17	¿Lloras cuando tienes rabia?		
18	¿Juegas con otros niños?		
19	¿Te gustaría ser como algún personaje de la televisión?		
20	¿Te gusta participar en las actuaciones?		

POST TEST

INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

“APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR EL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°328, DISTRITO Y PROVINCIA DE CUTERVO, REGIÓN CAJAMARCA, EN EL AÑO 2015”.

POST TEST

1. Objetivo:

Determinar el nivel de socialización, en el área de Personal Social, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N°328, antes de la aplicación de la técnica de juego de roles.

2. Escala de medición:

SI: 1 punto.

NO: 0 puntos.

3. Institución Educativa:

I.E.I. N° 328, distrito y provincia de Cutervo

4. Sección:

5 años: “Angelitos del saber
“Estrellitas de María”.

5. Grupo de investigación:

- GUEVARA SÁNCHEZ, José Yover

6. Fecha:

NOVIEMBRE 2017

POST TEST

N°	ITEMS	SI	NO
1	¿Realizas tus tareas sin apoyo de tus padres?		
2	¿Eliges la ropa que te cambias diariamente?		
3	¿Comes tus alimentos usando cuchara, tenedor y cuchara?		
4	¿Te bañas solo?		
5	¿Sabes tus nombres y apellidos?		
6	¿Conoces dónde, cuándo y cómo naciste?		
7	¿Cómo diferencias a un niño de una niña?		
8	Ayudas en las tareas de tu casa ¿cómo?		
9	¿Pides las cosas por favor y das las gracias?		
10	¿Compartes tus juguetes con tus compañeritos?		
11	¿Saludas a las personas mayores?		
12	¿Conversas con personas mayores?		
13	¿Sabes qué tus padres te quieren?		
14	¿Haces caso a tus padres?		
15	¿Conversas con tus amiguitos?		
16	¿Te gusta tu casa?		
17	¿Ríes cuando estas alegre?		
18	¿Te molestas cuando algo no te gusta?		
19	¿Te gusta jugar con tus amiguitos?		
20	¿Participas en las actuaciones de tu jardín?		



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

Programa de Complementación
Académica Docente - PCAD



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Siendo las 9:00 horas del día 06 de Febrero del año dos mil dieciocho

En los ambientes de I.E. CRISTO REY - CUTERVO; se procedió al Acto de Sustentación del Trabajo de Investigación, presentado por el (la) (los/las) alumno (a) (s):
GUEVARA SANCHEZ, José Yover

Ante el Docente que Desarrollo el curso TALLER DE INVESTIGACION, designado (a) mediante Resolución N° 0969 - 2018 - D-FACHSE.

Luego de producido y concluido el Acto de Sustentación del Trabajo de Investigación titulado,
"Desarrollo del proceso de socialización a través de la técnica de juegos de roles en el área de Personal Social, en los niños de 5 años de la I.E.T. N° 328 distrito y provincia de Cutervo, región Cajamarca, 2017"

Y de conformidad con lo prescrito en el Art. 45 de la Nueva Ley Universitaria N° 30220; lo prescrito en el RENATI Títulos I, II, III y IV; y el Capítulo I, artículo 4 capítulo 4.5, Anexo N° 01; para la Obtención del Grado Académico de Bachiller en EDUCACION, y luego de las absoluciones a las preguntas planteadas por el Docente.

Se procedió a la Calificación de dicha Sustentación con el calificativo de 83 con Mención de Buena

Siendo las 9:50 horas del mismo día se dio por terminado el acto académico con La lectura del acta y firmada por el Docente.

DOCENTE: Walther Zunini Chira

FIRMA



B° DIRECTOR PCAD

ANEXO 01

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

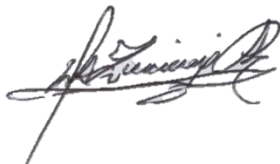
Yo, Walther Augusto Zunini Chira, usuario revisor del documento titulado:
“Desarrollo del Proceso de Socialización a través de la Técnica de Juego de Roles en el Área de Personal Social, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 328, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, en el año 2017”.

Cuyo autor (a) es José Yover Guevara Sánchez, Identificado (a) con DNI 48009730; Código Universitario 252251I declaro que la evaluación realizada por el Programa informático SOFTWARE TURNITIN, ha arrojado un porcentaje de similitud de 5%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituye plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 17 de agosto del 2023



.....
Walther Augusto Zunini Chira
ASESOR
DNI 17522236

(Precisar si es docente, asesor, docente investigador, administrativo u otro)

Se adjunta:

*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital

TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION:

“DESARROLLO DEL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DE LA TÉCNICA DE JUEGO DE ROLES EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 328, DISTRITO Y PROVINCIA DE CUTERVO, REGIÓN CAJAMARCA, EN EL AÑO 2017”.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN JOSE YOVER GUEVARA SANCHEZ

INFORME DE ORIGINALIDAD

5 %

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJOS DEL

ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

3%

★ www.slideshare.net

Fuente de Internet



Walther A. Zunini Chira

DNI 17522236

Aseso

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

TRABAJO DE INVESTIGACION JOSE YOVER

INFORME DE GRADEMARK



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Jose Yover Guevara Sánchez
Título del ejercicio:	INFORME DE INVESTIGACION
Título de la entrega:	DESARROLLO DEL PROCESO DE SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS...
Nombre del archivo:	INFORME JOSE YOVER GUEVARA SANCHEZ 1.5.docx
Tamaño del archivo:	439.22K
Total páginas:	71
Total de palabras:	13,542
Total de caracteres:	70,588
Fecha de entrega:	24-ago.-2023 01:28p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre...	2150663619

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN

PROGRAMA DE COMPLEMENTACION ACADEMICA
DOCENTE -PCAD



Trabajo de Investigación

"Desarrollo del Proceso de Socialización a través de la Técnica de Juego de Roles en el Área de Personal Social, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 328, Distrito y Provincia de Cutervo, Región Cajamarca, en el año 2017".

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Educación

Investigador:

Guevara Sánchez, José Yover

Asesor:

Mgtr. Zunini Chira, Walther Augusto

Cutervo - Perú 2018

Walther A. Zunini Chira

DNI 17522236

Asesor