



**UNIVERSIDAD NACIONAL
SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y
DE LA COMUNICACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER LA CONSTRUCCIÓN DE LA
IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE LA SOLEDAD, HUARAZ-2022**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD: PRIMARIA Y EDUCACIÓN BILINGÜE
INTERCULTURAL**

PRESENTADO POR:
Bach. Gerardo Gabriel QUIÑONEZ JACOME

ASESORA:
Mg. Rufa OLÓRTEGUI MARIÑO

HUARAZ – PERÚ

2022





ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huaraz, siendo las 15:00 horas del día miércoles 27 de diciembre del 2023, se reunieron los Miembros del Jurado de Sustentación de Tesis en acto público en la Facultad de Ciencias Sociales, Educación y de la Comunicación de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo para evaluar la defensa de la tesis presentada por el bachiller:

Nombre(s) y apellidos	Programa de estudios
Gerardo Gabriel QUIÑONEZ JACOME	Educación: PRIMARIA Y EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL

TÍTULO DE LA TESIS:

JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE LA SOLEDAD, HUARAZ-2022.

Después de haber escuchado la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por el Jurado, se le declara APTO para optar el Título de Licenciado en Educación.

- Con el calificativo de (15) QUINCE al Bach. **Gerardo Gabriel QUIÑONEZ JACOME**

En consecuencia, el sustentante queda en condición de recibir el Título de Licenciado en Educación, con mención en su carrera, conferido por el Consejo Universitario de la UNASAM de conformidad con las Normas Estatutarias y la Ley Universitaria en vigencia.

Huaraz, 27 de diciembre del 2023



Mag. Bertha Elvira LOPEZ CRUZ
Presidenta



Mag. Vilma Elizabeth HUAMÁN JULÓN
Secretario



Mag. Ruby Orietta HUERTA GUEVARA
Vocal

ANEXO 1

INFORME DE SIMILITUD.

El que suscribe (asesor) del trabajo de investigación titulado:

Juego de roles para fortalecer la construcción de la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor De la Soledad, Huaraz-2022.

Presentado por: Bach. Quiñonez Jacome Gerardo Gabriel

con DNI N°: 48616334

para optar el Título Profesional de:

Licenciado en Educación: Primaria y Educación Bilingüe Intercultural

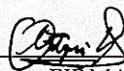
Informo que el documento del trabajo anteriormente indicado ha sido sometido a revisión, mediante la plataforma de evaluación de similitud, conforme al Artículo 11 ° del presente reglamento y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de : 09% de similitud.

Evaluación y acciones del reporte de similitud de los trabajos de los estudiantes/ tesis de pre grado (Art. 11, inc. 1).

Porcentaje		Evaluación y acciones	Seleccione donde corresponda <input type="radio"/>
Trabajos de estudiantes	Tesis de pregrado		
Del 1 al 30%	Del 1 al 25%	Esta dentro del rango aceptable de similitud y podrá pasar al siguiente paso según sea el caso.	<input checked="" type="radio"/>
Del 31 al 50%	Del 26 al 50%	Se debe devolver al estudiante o egresado para las correcciones con las sugerencias que amerita y que se presente nuevamente el trabajo.	<input type="radio"/>
Mayores a 51%	Mayores a 51%	El docente o asesor que es el responsable de la revisión del documento emite un informe y el autor recibe una observación en un primer momento y si persistiese el trabajo es invalidado.	<input type="radio"/>

Por tanto, en mi condición de Asesor/ Jefe de Grados y Títulos de la EPG UNASAM/ Director o Editor responsable, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera hoja del reporte del software anti-plagio.

Huaraz, 12/01/2024



FIRMA

Apellidos y Nombres: Mg. Rufa Olórtogui Mariño

DNI N°: 17906039

Se adjunta:

1. Reporte completo Generado por la plataforma de evaluación de similitud

DEDICATORIA

Le dedico esta investigación a mi madre que desde el cielo me resguarda y a mi hijo porque siempre será mi inspiración y apoyo incondicional.



AGRADECIMIENTO

Esta investigación ha sido posible gracias al apoyo de la Mag. Rufa Olórtegui Mariño, profesora de la Universidad Santiago Antúnez de Mayolo por guiarme en el desarrollo de la investigación, y a mis compañeros de clase por compartir sus opiniones permitiendo la culminación de ésta.



RESUMEN

Objetivo. Demostrar la influencia del juego de roles en el fortalecimiento de la construcción de la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. **Metodología.** La investigación fue de tipo aplicada, con diseño cuasi experimental, ejecutado en una muestra conformada por 64 estudiantes. Se aplicó el instrumento de la rúbrica para medir los efectos de la variable dependiente. La contrastación de hipótesis se hizo mediante la T de Student. **Resultados.** El juego de roles influye significativamente en el fortalecimiento de la construcción de la identidad de los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la Institución Educativa Señor de La Soledad de Huaraz, permitiendo desarrollar capacidades como la valoración a sí mismo, autorregulación de emociones y reflexionar éticamente de manera efectiva. **Conclusión.** El juego de roles influye significativamente en el fortalecimiento de la construcción de la identidad, para un valor de significancia de $\alpha = 0,05$ se ha obtenido un valor p de 0,000; el cual indica que ($p = 0,000 < \alpha = 0,05$).

Palabras clave. valoración, autorregulación, identidad, fortalecimiento.

ABSTRACT

Objective. Demonstrate the influence of role play in strengthening the construction of identity in fifth grade students of the Señor de La Soledad Educational Institution, Huaraz-2022. **Methodology.** The research was of an applied type, with a quasi-experimental design, carried out in a sample made up of 64 students. The rubric instrument was applied to measure the effects of the dependent variable. The contrasting of hypotheses was done using the Student's T test. **Results.** The role play significantly influences the strengthening of the construction of the identity of the students of the 5th grade of primary education of the Educational Institution Señor de La Soledad de Huaraz, allowing the development of capacities such as self-assessment, self-regulation of emotions and reflect ethically effectively. **Conclusion.** The role play significantly influences the strengthening of identity construction, for a significance value of $\alpha = 0.05$, a p value of 0.000 has been obtained; which indicates that ($p = 0.000 < \alpha = 0.05$).

Keywords. valuation, self-regulation, identity, strengthening.

INTRODUCCIÓN

El proceso de construcción de la identidad es un proceso complejo que implica explorar y definir quiénes somos como individuos. Es así, para construir nuestra identidad necesitamos tener autoconocimiento, esta comienza por reflexionar sobre nuestros valores, creencias, fortalezas y debilidades. Preguntarnos qué nos apasiona, qué nos hace feliz y motiva. Sin embargo, conocerse a uno mismo es fundamental para construir una identidad auténtica, tener experiencias, educación y aprendizaje continuo, valores y metas (Thompson, 2004). Es de suma importancia recordar que la construcción de la identidad es un viaje único y personal, sujeto a distintas situaciones complejas que se susciten a lo largo del proceso. Es por ello, no te compares con los demás y permítete crecer y evolucionar a medida que descubres más sobre ti mismo.

La investigación presentada aborda la situación de los estudiantes menos favorecidos en nuestro sistema educativo peruano, desde un punto de vista constructivo de la identidad, de las causas y efectos a las que estos estudiantes se enfrentan. El interés de este trabajo viene dado por la carencia de identidad en los estudiantes. No obstante, se han realizado aportes en el fortalecimiento de la identidad a pesar de estar detrás de las innovaciones europeas. Evidentemente hay muchas expectativas, pero la capacidad de impartirlo en las aulas aún es limitada. En función de lo planteado, hay una deuda en las propuestas de actualidad respecto al fortalecimiento y construcción de la identidad en los países latinoamericanos.



Este estudio nos permite analizar la preparación de nuestro sistema educativo ante la necesidad expuesta para atender a estudiantes con dificultades de identidad y si las intervenciones diseñadas realmente satisfacen sus necesidades.

Es por ello, que se ejecutó esta investigación con el objetivo de comprobar la influencia del juego de roles en el fortalecimiento de la construcción de la identidad en los estudiantes del quinto grado del colegio Señor de La Soledad. Así mismo, al empezar con la investigación se aplicó el pretest y post test a los dos grupos. Cuyos resultados en el pretest del grupo experimental se observó que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, el 81 % se encuentra en el nivel en proceso; el 13 % en el nivel logro previsto y el 6 % en el nivel logro destacado. En el post test se observó que el 0 % se encuentra en el nivel inicio, el 0 % se encuentra en el nivel en proceso; el 19% en el nivel logro previsto y el 81 % se encontraron en el nivel logro destacado. No obstante, en el grupo de control en el pretest se observó que, el 85 % se encuentra en el nivel inicio, y el 15 % se encontraron en el nivel logrado. En el post tes se observa que, el 76 % se encuentra en el nivel inicio, y el 24 % se encontraron en el nivel logrado. Estos resultados nos permiten concluir que el juego de roles influye significativamente en el fortalecimiento de la construcción de la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022. Tal como se evidencia en la tabla 21, para un valor de significancia de $\alpha = 0,05$ se ha obtenido un valor p de 0,000; el cual indica que ($p = 0,000 < \alpha = 0,05$).

Este estudio está organizado de la siguiente manera. El capítulo I presenta el problema, los objetivos y la justificación de la investigación, también la metodología de investigación, incluidos los tipos de investigación, el diseño, la descripción de las unidades de análisis, las técnicas y herramientas de recopilación de datos, las técnicas

analíticas y la prueba de hipótesis. El Capítulo II proporciona un marco teórico para la investigación, que consta de antecedentes, fundamentos teóricos, definiciones de términos, hipótesis, y operacionalizaciones de variables. El Capítulo III presenta los hallazgos de la investigación, que consisten en descripciones del trabajo de campo, presentación de resultados y comprobación de hipótesis, y discusión de resultados. La parte final contiene conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN.....	vi

CAPÍTULO I

PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. 1 El problema de investigación	1
1.1.1 Planteamiento del problema	1
1.1.2. Formulación del problema.....	4
• Problema general	4
• Problemas específicos	4
1.2 Objetivos de la investigación	5
1.2.1 Objetivo general	5
1.2.2. Objetivos específicos	5
1.3 Justificación de la investigación	6
1.4.Hipótesis.....	7
1.4.1 Hipótesis general	7
1.4.2 Hipótesis específicas.....	7
1.4.3 Clasificación de variables	8
1.4.4 Operacionalización de variables	9
1.5. Metodología de la investigación.....	12
1.5.1. Tipo de estudio	12

1.5.2. El diseño de investigación.....	13
1.5.3. Población y Muestra	14
1.5.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
1.5.5. Técnicas de análisis y prueba de hipótesis.....	15

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes de la investigación	17
2.2. Bases teóricas	24
2.2.1. Juego de roles.....	24
2.2.1.1. Definición de juego de roles	24
2.2.1.2. Origen del juego de roles.....	25
2.2.1.3. Tipos de juego de roles	26
2.2.1.4. Dimensiones del Juego de Roles	32
2.2.2. Construcción de la identidad	37
2.2.2.1. Identidad	38
2.2.2.2. Cultura	40
2.2.2.3. Identidad cultural	41
2.2.2.4. Identidad personal.....	43
2.2.2.5. Dimensiones de construye su identidad	44
2.3. Definición conceptual	57

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Descripción del trabajo de campo	60
3.2. Presentación de resultados y prueba de hipótesis	61
3.3. Prueba de hipótesis	68
3.4. Discusión de resultados	75
3.5. Adopción de decisiones	79
CONCLUSIONES	79
RECOMENDACIONES	82
REFERENCIAS BIBLIGRÁFICAS	83

ANEXOS	95
Matriz de consistencia de la investigación	96
Instrumentos de recolección de datos	99



CAPÍTULO I

PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. 1 El problema de investigación

1.1.1 Planteamiento del problema

En la actualidad se ha hecho indispensable trabajar sobre aspectos de la identidad, debido a la importancia de ella. La sociedad actual está experimentando cambios radicales debido a la globalización (Barrasa, 2017), por lo que urge formar a ciudadanos competitivos, con habilidades sociales para una interacción adecuada con sus pares, con capacidades para comunicar lo que siente y piensa, con seguridad de mostrarse tal y como es, con capacidad de identificarse consigo mismo y su contexto, con una óptima gestión de emociones. En este sentido, la construcción de la identidad es fundamental en la formación de los ciudadanos con pensamiento reflexivo, espíritu crítico. Sin embargo, en el contexto mundial en lo que respecta al fortalecimiento de la construcción de la identidad ha sido muy escaso (Mac Gregor, 2005). Dentro de este orden, España y Portugal son uno de los pocos países en las que se han realizado y planteado políticas para el tratamiento del fortalecimiento de la identidad (Sojka y Vázquez, 2014; Cuchillo, 2019; Viejo et. al, 2018). Destacando la serie de estrategias que enriquecen la construcción de la identidad.

En el contexto latinoamericano, La construcción de identidad ha surgido con fuerza durante la última década. De Chiapas (México), Guatemala y Bolivia, y al resurgir de las reivindicaciones de los pueblos mapuches de Chile. Dichos países como

Guatemala, Bolivia, México y Chile la construcción de la identidad es un principio fundamental, a pesar de estar fraccionado en distintas culturas (Sáez, 2016). No obstante, se han realizado aportes en el fortalecimiento de la identidad a pesar de estar detrás de las innovaciones europeas. Evidentemente hay muchas expectativas, pero la capacidad de impartirlo en las aulas aún es limitada. En función de lo planteado, hay una deuda en las propuestas de actualidad respecto al fortalecimiento de la identidad y construcción de la misma en los países latinoamericanos (Arreaga, 2019; Gende, 2014; Saucedo, 2020).

En el contexto peruano, el tratamiento del fortalecimiento de la identidad y construcción de dicha problemática está siendo impulsada por medio de la política del enfoque intercultural. Dicha política tiene resultados aceptables, siendo el caso del Perú muy especial porque es un país multicultural, multiétnico y multilingüe donde conviven diferentes grupos sociales y culturales. Sin embargo, el aporte a la profesión pedagógica es casi nulo, afectando la construcción de la identidad en la escuela (Domínguez, 2003; Rivera, 2013; Vargas y Pérez, 2019; Saucedo, 2020).

Esta realidad es reflejada en el censo poblacional, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática, INEI (2017) los ciudadanos muestran dificultades para señalar la cultura a la cual pertenecen, demostrando así una deficiente identidad cultural y personal. Este hecho es mucho más evidente en el caso de las escuelas, puesto que ahí encontramos estudiantes con una diversidad de pensamientos, culturas, formas de hablar, vestirse, etc.

Igualmente, una de las limitaciones que tienen los documentos pedagógicos del Ministerio de Educación (MINEDU), según Guerrero (2018) señala que el Currículo Nacional está descrito a los estudiantes y docentes, donde no hay mayor detalle sobre

los fundamentos teóricos que sirven para desarrollar las distintas competencias en el área de Personal Social. Ysla (2018) señala que en la competencia: “Construye su identidad” solo se cuenta con la Ruta de aprendizaje del año 2015 que orienta de manera técnica el camino a seguir para desarrollar las capacidades como son: se valora a sí mismo, autorregula sus emociones, reflexiona y argumenta éticamente. En tanto aquellas estrategias, técnicas y métodos, que no estén dentro de ella son ignoradas por la gran mayoría de docentes.

Como se logró observar en el proceso de prácticas preprofesionales, Esta realidad también se vive en la institución educativa “Señor de la Soledad”, de Huaraz. Esto se debe a que, debido a la falta de sustento teórico, los docentes de esta región lógicamente siguen metodologías y desconocen diversos métodos, técnicas y estrategias para desarrollar las habilidades antes mencionadas (Verástegui et al., 2018). De igual forma, el proceso educativo no incluye la adecuada selección de textos, ni existe preocupación por el uso de fundamentos teóricos ideales y situacionales. También se observa que el proceso educativo sigue siendo tradicional (Villari et al., 2017). Estos hechos se reflejan en el desempeño académico de los estudiantes de la institución educativa Señor de La Soledad en Huaraz.

De persistir el problema, la competencia Construye su identidad reducirá a una estadística menor a lo que es ahora. Tamayo (2016) menciona que es muy probable que con esto cada estudiante presente dificultades en la adaptación al medio físico y social, En consecuencia, puede ocasionar la falta de tolerancia hacia una identidad contextual, ya que el individuo debe construir otra personalidad y para ello dependerá de su entorno social y escolar.

Frente al problema descrito, se pretende fortalecer la construcción de la identidad mediante el juego de roles, que según Peñarrieta (2004) señala que el juego de roles nos sirve como intermediario, pues permite acercar en un clima de paz, cerca de su propio mundo al estudiante afirmando su autonomía, fortaleciendo su identidad y capacidad de resolución de problemas. Es así que, su contribución es beneficioso a la educación de los estudiantes y proporciona información útil para la resolución de problemas. involucrados en este contexto.

1.1.2. Formulación del problema

- **Problema general**

¿Cómo influye el juego de roles en el fortalecimiento de la construcción de la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022?

- **Problemas específicos**

- ¿Cómo incide el juego de roles en la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022?
- ¿Cuál es el efecto del juego de roles en la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022?

- ¿Cómo repercute el juego de roles en la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022?
- ¿Cómo impacta el juego de roles en la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022?

1.2 Objetivos de la investigación

1.2.1 Objetivo general

Demostrar la influencia del juego de roles en el fortalecimiento de la construcción de la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022.

1.2.2. Objetivos específicos

- Comprobar la incidencia del juego de roles en la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022.
- Demostrar el efecto del juego de roles en la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022.
- Determinar la influencia del juego de roles en la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022.

- Explicar el impacto del juego de roles en la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022.

1.3 Justificación de la investigación

El trabajo de investigación se justifica porque permitió conocer la construcción de la identidad y el respeto por las personas, por medio de los juegos de roles. Lo resaltante de esta investigación fue la generación de conocimiento social, en términos de cultura e identidad. El contenido de este trabajo demostró la importancia de evaluar las diferentes plataformas culturales desde una perspectiva horizontal a través del juego de roles; sin hegemonía, para registrar y analizar los comportamientos de nuestro contexto. Esto con la finalidad de lograr el reconocimiento del otro y el desarrollo de una ciudadanía justa reforzando estas prácticas con un enfoque de armonía.

En lo práctico, la recolección científica de esta investigación brindará una herramienta muy útil de consulta a los docentes y estudiantes que deseen realizar futuras investigaciones acerca del funcionamiento de los juegos de roles como medio para fortalecer la construcción de la identidad en educación primaria.

En lo metodológico, las actividades de dicha investigación son estudios de diseño cuasiexperimentales, con un tipo de investigación que se desarrolla según los pasos del método científico y es investigación aplicada para su fin, todo con el rigor que requiere la investigación científica para lograr resultados científicos que demuestren la influencia del juego de roles sobre el fortalecimiento de la construcción de identidad. Esto nos permite crear e identificar nuevos

problemas, nuevas metas, nuevas hipótesis y la aplicación de nuevos métodos relacionados con el estudio de variables.

En lo teórico, debido a que este estudio tiene implicaciones teóricas para la sociedad, nos ayudará a comprender más profundamente la realidad social y también proporcionará información útil para abordar cuestiones de pertenencia (identidad) entre los estudiantes de quinto grado de educación primaria.

Viabilidad, la investigación contó con el acceso a las unidades de observación (estudiantes del quinto grado de primaria) por autorización de los docentes de cada aula y la dirección de la Institución Educativa Señor de la Soledad, así también con los recursos necesarios: humanos, materiales y financieros para el desarrollo de la investigación, los cuales se encontraron en el ambiente de clases de los propios estudiantes.

1.4.Hipótesis

1.4.1 Hipótesis general

El juego de roles influye significativamente en el fortalecimiento de la construcción de la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022.

1.4.2 Hipótesis específicas

- El juego de roles incide significativamente en la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022.

- El juego de roles afecta significativamente en la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022.
- El juego de roles repercute significativamente en la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022.
- El juego de roles impacta significativamente en la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de La Soledad, Huaraz-2022.

1.4.3 Clasificación de variables

- **Variable independiente**
 - Los Juegos de roles
- **Variable dependiente**
 - Construye su identidad
- **Variable interviniente**
 - Género de los estudiantes (17 mujeres y 14 varones en el GE)

1.4.4 Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	RECOLECCIÓN DE DATOS
VARIABLE INDEPENDIENTE Los juegos de roles	“El juego de roles es una técnica de grupo ampliamente utilizada en formación que se dirige, fundamentalmente, al entrenamiento en habilidades sociales y de comunicación”. (Aiteco, 2019)	Es una estrategia educativa consistente en la adopción del ser humano, de la actuación, naturaleza. didácticamente implica dimensiones de habilidades sociales y de comunicación.	Habilidades sociales	Muestra seguridad	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra seguridad en los procedimientos para recrear y dar vida a los personajes. - Se reconoce como persona diferente a través de los personajes interpretados. - Explica con claridad a los demás como realizar la actividad. - Expresa emociones frente a la situación que vive. 	Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo Baremo: En inicio 28 – 20 Logrado 34 – 29 Destacado 40 – 35
			Expresa afecto a sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce a los personajes y se identifica con ellos. - Escucha las opiniones de sus compañeros. - Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás. - Ayuda a sus compañeros cuando tienen problemas en diferentes situaciones. - Manifiesta lo que le interesa y desagrada. 		
			Participa en la toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra compromiso durante el juego. - Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones, lleva adelante las instrucciones correctamente. - Elige la mejor forma para integrarse en un grupo para participar en una determinada actividad. - Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza. 		

			Comunicación	Utiliza frases coherentes	<ul style="list-style-type: none"> - Al hablar gesticula y vocaliza bien las palabras. - Utiliza frases de cortesía para establecer comunicación con sus compañeros. - Se expresa frente al público con seguridad y coherencia. 	
				Muestra disposición para la escucha activa	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en la construcción de acuerdos. - Trabaja con respeto y en equipo. - Respeta las opiniones de sus demás compañeros. - Trabaja en grupo respetando las pautas de las actividades. 	
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
VARIABLE DEPENDIENTE Construcción de su Identidad	Melucci (2001), menciona que "la construcción de la identidad es una interacción continua que se fabrica y modifica a lo largo de la vida de las personas, y esto a través de varios aspectos, trabajos y condiciones". (p.28)	Se considera una variable con cuatro dimensiones: "Se valora a sí mismo, autorregula sus emociones, reflexiona y argumenta éticamente, vive su sexualidad de manera plena y responsable".	Se valora a sí mismo	Explica sus cualidades y características personales y las acepta como parte de su desarrollo.	Explica con seguridad sus cualidades y características personales y las acepta como parte de su desarrollo.	Técnica: Observación Instrumento: Rúbrica de observación Baremo: En inicio: 1 En proceso: 2 Logro previsto: 3 Logro destacado: 4
				Se identifica con los diversos grupos a los que pertenece como su familia, escuela y comunidad.	Se identifica plenamente en los diversos grupos a los que pertenece como su familia, escuela y comunidad	
			Autorregula sus emociones	Reconoce que sus acciones tienen consecuencias y que generan diferentes emociones.	Reconoce y argumenta apropiadamente que sus acciones tienen consecuencias y que generan diferentes emociones.	
				Da razones del por qué una acción es incorrecta o no a	Da razones adecuadamente y fundamenta sus razones del por qué una acción es incorrecta o no a partir de sus experiencias.	

				partir de sus experiencias.		
			Reflexiona y argumenta éticamente	Identifica aquellos mensajes que se dan y que generan desigualdad.	Identifica y argumenta claramente aquellos mensajes que se dan y que generan desigualdad.	
			Vive su sexualidad de manera plena y responsable	Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse.	Describe y argumenta claramente situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse, utilizando argumentos válidos.	



1.5. Metodología de la investigación

1.5.1. Tipo de estudio

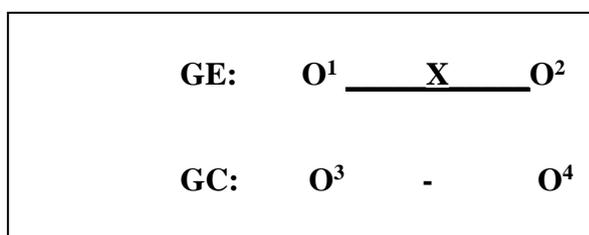
- **Según su finalidad.** fue una investigación aplicada para la cual se utilizó la metodología didáctica del juego de roles para fortalecer la construcción de la identidad.
- **De acuerdo con la profundidad.** Hernández y Mendoza (2018) mencionan que los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o de establecimiento de relaciones entre conceptos, están dirigidos a responder a las cosas de los eventos físicos o sociales. Como su nombre indica, su interés se centra en explicar por qué se produce un fenómeno, en qué condiciones se produce o por qué se juntan dos o más fenómenos.
- **Según su carácter.** El método inductivo tiene en cuenta la observación y la experiencia de la realidad para generalizar y llegar a una teoría sobre temas de interés. Partiendo de lo particular a lo general. Los métodos inductivos consideran observaciones y experiencias de la vida real y generalizan para llegar a una teoría sobre un tema de interés. De lo especial a lo común.

A partir de este problema, el foco estuvo en considerar tanto la teoría del problema (construcción de identidad) como la metodología para fortalecerlo (juego de roles).

1.5.2. El diseño de investigación

El diseño de la investigación por las características de los grupos fue cuasi experimental, en donde a ambos grupos se les aplicó un pre y post test. Al grupo experimental se le aplicó la estrategia juego de roles para fortalecer la construcción de la identidad en el estudiante, mientras el grupo de control siguió con las estrategias según la programación curricular del quinto grado del nivel primario.

Según Hernández et al. (2014), este diseño incorpora la administración de prepruebas simultánea a los grupos que componen el experimento, un grupo recibe el tratamiento experimental y otro no (es el grupo de control); por último, se les administró, también simultáneamente, una posprueba. El diseño se diagrama como sigue:



Donde:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo control

O1 y O3: Constituyen el pre test

X: Estrategia juego de roles

02 y 04: Constituyen el post test que fueron aplicados a ambos grupos. Con esta prueba se midió el efecto del uso del juego de roles en el grupo experimental y cuanto dista del resultado obtenido en el grupo control.

1.5.3. Población y Muestra

Población

Según Hernández et al. (2014), la población es “el conjunto de elementos o sujetos con características similares dentro de un contexto que presenta una situación problemática” (p. 345). La población estuvo conformada por 136 estudiantes del 5° grado de educación primaria de la Institución Educativa Señor de la Soledad- Huaraz.

Muestra

Según Carrasco (2009) la muestra es un “fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella, de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población” (p. 237). La muestra estuvo formada por 64 estudiantes de las aulas del quinto grado, “A” y “B” de la Institución Educativa Señor de la Soledad- Huaraz; 33 estudiantes del aula A (grupo de control) y 31 estudiantes del aula B (grupo experimental). La unidad de análisis fueron los estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Señor de la Soledad de la ciudad de Huaraz.

1.5.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación. Para medir el fortalecimiento de la identidad, se utilizó una “Rúbrica de evaluación”, dicho instrumento ya validado por Soncco (2016), no obstante, se realizó las modificaciones de los ítems acorde al contexto de investigación, siendo validado por el juicio de expertos. Es así, que la rúbrica según Barriga (2005) expresa que las rúbricas es una guía o escala de calificación en la que se relaciona un nivel establecido de competencia o destrezas que está relacionada con el desempeño que exhibe una persona en relación con un proceso o producción determinada. Así mismo se utilizó la lista de cotejo que está estructurado dentro de la técnica de la observación, según Pérez (2018) conceptualiza a la lista de cotejo “como una afirmación específica, una tarea, ejercicio, método, producto de aprendizaje o lista de buenos comportamientos específicos. Estos se muestran en dos columnas y los observadores los utilizan para registrar si un rasgo o comportamiento en particular está presente” (p.153). Dicho instrumento ya validado por Paja y Mamani (2017), no obstante, se realizó las modificaciones de los ítems acorde al contexto de investigación, siendo validado por el juicio de expertos correspondiente.

1.5.5. Técnicas de análisis y prueba de hipótesis

Siendo la investigación causal explicativa se utilizó como prueba de hipótesis la t de Student. En la evaluación de entrada (preprueba) y salida (posprueba) se utilizó la rúbrica para evaluar la construcción de la identidad de cada estudiante tanto al grupo control y al grupo experimental.

Para el análisis estadístico de los datos cuantitativos, los datos obtenidos de los instrumentos se utilizaron en tablas creadas en un programa Excel y posteriormente procesadas en tablas y gráficos estadísticos. En este estudio también se utilizó el paquete estadístico para ciencias sociales o el SPSS versión 21 (Statistical Package for the Social Sciences) lo cual fue de vital importancia para la investigación.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional:

Arreaga (2019) en la tesis: *Sonorización, musicalización y guía didáctica de 10 cuentos universales para la enseñanza de música y fortalecimiento de la identidad cultural en la Educación General Básica*, tuvo como objetivo fundamental fortalecer la identidad cultural mediante la música y cuentos, la metodología utilizada en esta investigación corresponde al diseño pre experimental. La población y muestra estuvo conformada por 75 niños/as, la misma que sirvió de muestra para el recojo de datos, a quienes se aplicó una lista de cotejos para recoger información. Se demuestra que la Sonorización, musicalización y guía didáctica influye en la construcción de la identidad, según los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis a través de la t Student. El resultado fue que la sonorización, musicalización, ayuda a fortalecer la identidad cultural, llegando a la conclusión de que la Sonorización, musicalización y guía didáctica de cuentos influye significativamente en el fortalecimiento de la identidad de los estudiantes de la Educación Básica Regular, ciudad de Quito-Ecuador.

Cuchillo (2019) en su tesis: *Juegos propios para la construcción de la Identidad Cultural de los niños de grado 4 y 5 en la vereda cacique del resguardo de Guambia (Ecuador)*. El objetivo de esta investigación fue mostrar los juegos propios para la construcción de la identidad cultural de los niños y niñas del 4º y 5º grado de primaria de la escuela Cacique, resguardo de Guambía. La metodología utilizada fue cualitativa, con el enfoque, método y técnicas de recolección de datos, para analizar

los datos acopiados se utilizó la técnica de análisis de contenido, siguiendo los lineamientos de la teoría fundamentada. Los resultados obtenidos estadísticamente demuestran que la propuesta del juego propio permitió que los estudiantes de la escuela El Cacique del cuarto grado demostraron que se habían apropiado de varios elementos de su identidad cultural, como la lengua, las costumbres, los símbolos y la vestimenta.

A nivel nacional

Soncco (2016) en la tesis: *Identidad cultural andina en logros de aprendizaje del Área de Personal Social de estudiantes de Instituciones Educativas primarias del distrito de Macusani*. Cuyo objetivo planteado es: Determinar el nivel de identidad cultural andina en logros de aprendizaje del área de personal social, el diseño que utilizó es el experimental, la muestra de la investigación fueron 210 estudiantes de la institución educativa del distrito de Macusani (Juliaca). Para determinar la contribución del estudio, se aplicó como instrumento la escala de observación obteniendo como resultado que los 210 estudiantes manifestaron “siempre o casi siempre”, 243 estudiantes se ubicaron dentro de logros de aprendizajes en “previsto”. Los resultados obtenidos estadísticamente demuestran que en la mayoría de los estudiantes investigados el nivel de identidad cultural se relaciona directamente con logros de aprendizajes del área de personal social de los estudiantes de las instituciones educativas primarias del distrito de Macusani.

Paja y Mamani (2017) en su tesis: *Juego de roles para mejorar el desarrollo de las Habilidades Sociales de las niñas y niños de 5 años de las I.E.I. “322” – Puno del 2017*. Se realizó con el objetivo de determinar la influencia del juego de roles como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales puesto que el proceso

de la socialización, el tipo de investigación es experimental y el diseño es cuasi experimental de dos grupos intactos no aleatorios con pre y post test. Para la recolección de datos se dio uso del pre y post test en ambos grupos. Se realizó la prueba Wilcoxon en el grupo experimental se obtuvo que el nivel de significancia de la prueba de Wilcoxon es de 0.000, en la cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna la cual indica que si existen diferencias significativas entre el pre-test y post-test de las habilidades sociales en el grupo experimental. Concluyendo así que los juegos de roles influyeron de manera positivamente en el grupo experimental ya que se vio una mejora, realizando una comparación con el pre test y post test permitiendo que una buena cantidad de niños mejoraron 937 en las tres habilidades como es la empatía, la solidaridad y en el asertividad.

Saucedo (2020) en su tesis: *Influencia del programa "Juego de roles", para desarrollar Habilidades Sociales en los niños de 3 años de la IEP Villasol-2017*. Tuvo como objetivo general determinar en qué medida el programa juego de roles, influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 años. La investigación fue de tipo pre experimental, se utilizó como instrumento de recolección de datos la guía de observación. La investigación se dio a través de 20 sesiones, con el empleo de material diverso, logrando que el 93.30% de niños obtuvieran un nivel alto en cuanto al desarrollo de habilidades sociales con el apoyo del juego de roles. Los resultados obtenidos estadísticamente demuestran que la aplicación del programa juego de roles, si influyó significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 años de la L.E.P. Villasol- 2017.

Saavedra y Guevara (2019) en su tesis: *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, del distrito y provincia de Cutervo, Región Cajamarca, en el año 2015. Cuyo objetivo de estudio fue determinar los efectos de la aplicación de la técnica de para desarrollar el proceso de socialización, en el Área de Personal Social, en los niños de 5 años. La metodología utilizada se ubica en el enfoque cuantitativo, es de carácter experimental y diseño cuasi-experimental. Se tomaron 22 alumnos para el grupo control y 22 niños para el grupo experimental. Para desarrollar el proceso de socialización se utilizó la técnica de “juego de roles”. Los resultados obtenidos muestran que el empleo de la técnica de “juego de roles” afecta significativamente en los niños, desarrollando el nivel de socialización. En conclusión, los niños del grupo experimental mejoraron en cuanto al desarrollo de su socialización, en el Área de Personal Social y obtuvieron mejores resultados con la aplicación de la técnica de “juego de roles”.

Mamani y Quispe (2019) en la tesis: *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa inicial N°279 Villa Paxa,* tiene como objetivo, determinar la influencia de los juegos de roles como recurso para estimular y mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años, se llevó a cabo un estudio pre-experimental con un solo grupo utilizando un pre y post test para medir el aprendizaje de los niños y niñas en los aspectos: lingüístico ,lenguaje no verbal y sociolingüístico. La población y muestra fueron 20 niños de 5 años de la institución educativa inicial N°279 villa paxa. Se utilizó como instrumentos diarios de campo, entrevistas, obteniendo el siguiente resultado: que el juego de roles mejora las dificultades que tienen para expresarse, ya sea con claridad, fluidez y sin temor sus gustos y preferencias tomando en cuenta el volumen adecuado de la voz. Los resultados estadísticos demuestran que los juegos de roles



influyen significativamente los aspectos de la expresión oral en niños y niñas evidenciando que en el pre test en los tres aspectos la mayoría 893 de los niños y niñas se encontraban en la escala en inicio 81,82% y en proceso el 18,18% pues 894 teniendo la nulidad de logro y luego de la aplicación de los talleres de juego de roles en el post 895 test los niños y niñas mejoraron con un 77,7% en el nivel de logro y 13,64% en logro destacado de la Institución Educativa Inicial 23 N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno.

Sánchez (2016) en la tesis: *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el Área de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Rosa” del distrito de Calleria-Ucayali, 2016*, cuyo objetivo general fue determinar si la aplicación de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres desarrolla la expresión oral en el área de comunicación. La metodología de estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y de diseño de investigación preexperimental. La población lo conformaron los estudiantes de 5 años y la muestra se seleccionó por muestreo del tipo no probabilístico, por ser una muestra muy pequeña de 7 alumnos matriculados. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento lista de cotejo, cuyos resultados obtenidos muestran que en cuanto al logro de aprendizaje en el área de comunicación con la aplicación del programa de juego de roles mostraron una tendencia a la mejora del nivel de expresión oral de los niños, pasando de 29% de niños en el nivel A en las dos primeras sesiones a 71% en ese nivel a partir de la quinta sesión (ver tabla 15), y lo mejor aún, no se registraron niños en el nivel C de logro de aprendizaje en las tres últimas sesiones, esto evidenciado en la evaluación realizada con las listas de cotejo luego de cada sesión de aprendizaje.



A nivel regional

Carranza y Pariamachi (2018) en la tesis: *Estrategias didácticas que utilizan los profesores para fortalecer la identidad cultural andina en los estudiantes de la institución educativa N° 86038 de Uquia, Huaraz, 2018*, cuyo objetivo es determinar la contribución de las estrategias didácticas. La metodología de estudio fue de tipo y diseño Descriptivo. La población estuvo conformada por todos los estudiantes de la institución educativa de Uquia que suman un total de 30 estudiantes del primero al sexto grado de primaria, por lo que la muestra fue censal. Las técnicas utilizadas para recabar información de la muestra fueron la observación y la entrevista, con los instrumentos de: Cuaderno de campo, guía de entrevista para docentes y estudiantes, previa validación por juicio de expertos. El hallazgo principal es que los profesores de la Institución Educativa N° 86038 de Uquia, Huaraz en el desarrollo de la asignatura de Personal Social, utilizan estrategias didácticas variadas y vivenciales, tales como la vivencias, juego de roles y presentaciones artístico-culturales, todas ellas orientadas al reconocimiento y valoración de los elementos culturales de la localidad para el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes.

Castillo (2019) en la tesis: *Juegos de roles en la mejora de la expresión oral en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarmey, Ancash – 2019*, cuya investigación tuvo como objetivo general evaluar si los juegos de roles mejoran la expresión oral en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°1590 del distrito de Huarmey. Se utilizó la metodología de investigación tipo cuantitativo, nivel explicativo, con diseño cuasi experimental, se utilizó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo. La población estuvo constituida por 40 estudiantes de 4 años, donde como muestra se afirma que participaron 20



estudiantes en el grupo experimental y 20 estudiantes en el grupo de control. Se obtuvieron los resultados indican que antes de aplicar juego de roles el 60% de estudiantes se encuentra en proceso (B) de expresión oral, mientras que después de la aplicación de juego de roles el 70% de estudiantes alcanzan el nivel de logro esperado (A) demostrando a través de la Prueba estadística de Wilcoxon su significancia rechazando la hipótesis nula con un valor de $p = 0,000$. Se concluye que la aplicación de juego de roles mejoró la expresión oral en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1590 del distrito de Huarney, Ancash-2019, alcanzando el 70% en el nivel de logro esperado.

Fernández (2020) en la tesis: *Aplicación del “Programa rescatando mi identidad” para fortalecer el nivel de identidad en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. Artemio del Solar Icochea – Santa – 2019*, se realizó con el objetivo de demostrar que la aplicación del programa si fortalece el nivel de identidad cultural en los estudiantes de cuarto grado de la institución Educativa Artemio del Solar Icochea en Santa 2019. La muestra estuvo constituida por la población de 13 mujeres y 17 hombres de cuarto grado de primaria. El tipo investigación es preexperimental surge de una problemática objetiva sobre la falta de conocimiento de parte de los niños hacia su cultura, en este caso el Distrito de Santa. Para la recolección de datos se utilizó como instrumento un Cuestionario con Pre y Post Test que fueron elaborados para la investigadora, los datos se trabajaron con estadística descriptiva. Los resultados obtenidos determinan la influencia de la aplicación del Programa “Rescatando mi identidad”. Los resultados de esta investigación referido a la aplicación del programa “Rescatando mi identidad” para fortalecer la identidad cultural de los estudiantes de cuarto grado de primaria fortalece convincentemente el nivel de identidad cultural cuyos resultados del post test indican que

el 63.3% se ubicaron en el nivel de Excelente, teniendo resultados altamente positivos que respaldan la investigación.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juego de roles

2.2.1.1. Definición de juego de roles

El interpretar diversos personajes, como el de un adulto, bombero, policía, etc. Estas interpretaciones se caracterizan de una manera que aplica ciertas habilidades; aquellos que están planeados para construir y mejorar. Es así, que “el juego de roles es una estrategia de grupo ampliamente utilizada en formación que se dirige, fundamentalmente, al entrenamiento en habilidades sociales y de comunicación” (Aiteco, 2019, p. 3).

Para la manifestación de esta, Aiteco (2019) enfatiza los estudiantes visualizan un rol a realizar (por ejemplo: un vendedor, un oficial de policía, un bombero), una circunstancia (por ejemplo: comprar comida, organizar una reunión) o ambas simultáneamente. El juego debe ser improvisado; los estudiantes eligen precisamente qué declarar y qué hacer durante todo el movimiento.

Por ello, cuando se desarrolla el juego de roles en la infancia trae consigo muchos aspectos positivos en la enseñanza, ya que cuando es realizado por los propios niños y debidamente dirigido por el docente, logra desarrollar en ellos, mejor que cualquier otro tipo de actividad, sus habilidades sociales y seguridad (confianza en uno mismo), ya que los

escolares pueden satisfacer su principal necesidad de interacción y vida colectiva entre pares y adultos. Bajo esta premisa, Peñarrieta (2004) afirma, que los juegos de roles son una especie de modelo que sirve como intermediario, es decir, muestra un retrato de la realidad que permite acercar, en un clima de paz y habitualmente a la diversión, la conversación entre el animador cerca de su propio mundo afirmando su autonomía, identidad y resolución de problemas.

En este contexto Valdivia (2017) afirma que “los juegos de roles es una estrategia de llevar la vida real al aula” (p.11). Cabe mencionar que los juegos de roles permiten a los alumnos asumir actuaciones en circunstancias genuinas en el ámbito educativo y laboral.

2.2.1.2. Origen del juego de roles

Los juegos de roles se iniciaron en los Estados Unidos, cuando se vio la necesidad de recurrir a la mente creativa como el activo principal del juego. Hacia finales de los años 60 del siglo XX, se creó otra idea de juego en los Estados Unidos. En este juego no había fichas, ni tablero, ni siquiera pautas severas; simplemente se basó en la ejecución, el intercambio, la mente creativa y un sentimiento de experiencia y la creación se le atribuye al educador de humanismo cuyo nombre es William A. Gamson, el juego de roles se utilizó en establecimientos instructivos y diferentes reuniones para la educación de las ciencias humanas, temas legislativos y diversas habilidades relacionales. Estos juegos se extendieron por todo el resto del mundo, con un reconocimiento extraordinario y fueron creados en muchas

culturas, algunos de ellos incluso convertidos en algunos dialectos; por ejemplo, el juego de la escultura, el juego de las vocaciones; entre otros (Pacheco, 2017; Pimbo, 2014).

Pimbo (2014), caracteriza que no hubo principios severos en el juego; se basó simplemente en la exposición, la mente creativa, la declaración de emociones o el espectáculo de una experiencia sumamente divertida.

Se entiende, que el juego de roles es la representación de actividades adultas, correctamente aparecidas como sueños juveniles, amerita contar con las traducciones más significativas, por ejemplo, "policías, enfermeras, bomberos, madre y padre y en los más conocidos los miembros van como "instructores", "maestros", "fabricantes", "asociados de comercio", "especialistas", "ganaderos", para que puedan realizar cualquier acción adulta de manera emblemática.

2.2.1.3. Tipos de juego de roles

2.2.1.3.1. Juego de roles controlados

Para el funcionamiento del juego de roles es necesario el diálogo, la socialización. Es por ello que Martín (1992) menciona que el juego de roles está basado en una interacción y diálogo. Para ello debemos practicar lo siguiente, ensayar el intercambio de roles, solicitar y formar varios grupos, y que por turnos improvisen discursos comparables; o bien, separe la clase en conjuntos y dejar

que todos los estudiantes improvisen simultáneamente, para luego pedir al estudiante que espere la función e interprete el papel de uno de los personajes del contenido.

En este contexto es de vital importancia mencionar que, en los principales tramos largos de la ejecución del rol, es probable que los niños en realidad no tengan la más remota idea de planear su juego en conjunto con sus compañeros, es decir, definitivamente no están listos para ceder a lo que harán. Bernabeu y Goldstein (2018) señala que para lograr esto se sugiere hablar rápidamente con todo el grupo de niños antes de comenzar el juego, de modo que, utilizando preguntas o propuestas, elija un punto en particular, diga con quién va a jugar, qué hará cada uno, los materiales que requerirá, así como lo que componen sus pensamientos sobre el juego que necesitan jugar.

De esta manera, antes de que los niños no estén seguros de que no puede elegir un juego o de otras personas que han elegido uno que puede generar un impacto negativo en ellos, el adulto, como un individuo más de la reunión, propone jugar. Así Cruz (2018) menciona que es menester tener en cuenta que vamos a desarrollar y comenzar a preguntarles: ¿qué es correcto decir que fabricaremos? ¿quién está apostando por el desarrollo? ¿quiénes serán los albañiles? Además, ¿pintores? ¿no se espera que un carro de empuje mueva materiales? ¿quién se ocupará de esto y qué más se necesitará?

Se puede inferir que en los espacios de aprendizaje existe el ciclo de cooperación entre pares, que en algunas veces se distingue por prácticas que son importantes para mejorar. Ese conjunto de actividades se basa en lo que decidimos en conjunto con la escuela, que todo el tiempo la exploración se caracteriza como el desarrollo de un método de conexión entre los individuos de un área local, sostenido por la consideración común y la correspondiente fortaleza, comunicada en la interrelación amistosa y pacífica entre los diversos animadores y niveles del grupo de personas educativas; es decir la buena convivencia escolar.

En este marco Maldonado (2004) señala que la convivencia escolar también es percibida como el elemento que viene dado por las conexiones entre individuos del ambiente educativo, laboral, etc.

Podemos mencionar que a pesar de que los más mayorcitos, en particular son los más experimentados, pueden decidir por sí mismos todo lo que se identifique con las perspectivas anteriores, el interés adecuado de un niño puede impulsar una acción con una sustancia más instructiva.

2.2.1.3.2. Juego de roles libres

Recordemos que los más pequeños pueden jugar a roles diferenciados y como pauta, solo se deben evitar aquel impacto que sea negativo. Es por ello que Bernabeu y Goldstein (2018) menciona que los temas que más atraen a los niños están: los que se identifican

con el día a día, en el clima familiar (tareas del hogar, eventos de cumpleaños, paseos con la familia) y en el clima escolar, por ejemplo, en ejercicios reservados, fiestas, así como los que aluden a los diversos especialistas, es decir, conductores, especialistas, fabricantes, esteticistas u otros, incluyendo las impresiones que obtuvieron a través del cine y la televisión, sin perjuicio de las que les fueron remitidas durante los ejercicios planificados, predominantemente los identificados con la actividad pública, la naturaleza.

Así mismo, se pueden hacer referencia a diferentes modelos, por ejemplo, juegos de construcción con bloques y diferentes piezas que entusiasman extraordinariamente a los niños ya que les permiten montar casas, puertos, embarcaciones, murallas, aviones, que se conectan habitualmente al juego de simulación de juegos, como los juegos de mesa para armar cartas de dos en dos, o juegos tipo lotería.

En esta línea Cruz (2018) menciona que una parte importante de los participantes se identifica con los materiales que se utilizarán en el juego, por lo que debe recordar cuáles son accesibles y qué se debe explicar, sin pasar por alto cómo los niños y sus padres pueden ayudar.

Es importante considerar cuáles deberían ser los juguetes o roles que los niños tendrán cada día para cumplir sus gustos y satisfacer los destinos instructivos propuestos. Debido a la percepción, el adulto tendrá la opción de acercarse más a las

convicciones o suposiciones que los niños tienen sobre trabajos u ocupaciones específicos. Durante el juego los niños exponen su identidad en cuanto a sus encuentros.

En este sentido Bernabeu y Goldstein (2018) expresa que los juegos formulados en una sesión: como interactuar con todos los estudiantes lo que los miembros podrían enunciar y redactar reglas en la pizarra. Hacer que todos los estudiantes practiquen primero la simulación de dos en dos. Es así que Asencio y Malvas (2019) expresa que los juegos de roles benefician la mejora social y apasionada de los niños, en el momento en que juegan, se les permite comenzar su impulso, lo que comunica efectivamente en la historia retratada. Esta actividad refuerza sus habilidades sociales y el niño lidia con sus sentimientos, está en situación de proponer, colaborar, confrontar problemas y abordarlos, y construir una correspondencia poderosa.

La temática que la estrategia del juego de roles ofrece es el escenario ideal para que el niño descubra cómo existen juntos, es por ello que la estrategia del juego de roles puede contribuir al proceso de aprendizaje de un niño. No obstante, es concebible que los adultos ayuden en el desarrollo de este tipo de juegos. Para ello, la mediación de los tutores o educadores debe surgir desde la percepción del juego, y si es importante, acompañarla desde la parte de otro personaje, es decir, desde una función particular dentro de la historia.

2.2.1.3.3. Ejemplo de juego de roles

En general, el juego de roles permite que los niños expresen los acontecimientos que experimentan y perciben todos los días. Caneque (1993) señala que, en el juego, los niños pueden asumir cualquier papel que les permita aprender sobre el mundo de los adultos, los significados y valores de nuestras interacciones con nuestro entorno. Los niños se convierten en médicos, conductores, cajeros, padres, madres, etc. El niño se identifica con esa persona, experimenta ciertos acontecimientos que le suceden a esa persona, expresa sentimientos, emociones, impresiones y construye relaciones.

Los juegos de roles ayudan a transmitir las emociones vividas en diferentes situaciones, permitiendo que los niños comprendan mejor lo que sucede y dándoles una mayor sensación de seguridad. Por este motivo, es importante que los niños tengan la libertad de elegir sus propios roles. Por ejemplo:

- Representamos los oficios de mi comunidad.
- Representamos una anécdota familiar.
- Representamos un problema familiar.
- Representamos a la escuelita.
- Representamos a nuestros animalitos.
- Representamos un debate de la Comisión de nuestra comunidad.
- Un día en el hospital.

- Jugamos a los poetas.
- ¿Quiero ser Caperucita, y tú?
- Nos preparamos para resolver conflictos en el aula.

2.2.1.4. Dimensiones del Juego de Roles

2.2.1.4.1. Habilidades sociales

Las habilidades sociales en el pasado y en la actualidad es un factor muy importante debido a que esta nos ayuda al desarrollo individual y colectivo del ser humano. Goldstein (1980), señala que las habilidades sociales son un conjunto de habilidades y capacidades (variadas y específicas) para el contacto interpersonal y la solución de problemas de índole interpersonal y/o socio-emocional.

Es por ello que la interacción, la socialización y sus pares es parte del desarrollo del ser humano. Así mismo, la hipótesis del aprendizaje social de Bandura (1987), menciona que la conducta social resulta de la conexión entre los componentes naturales del individuo (ciclos intelectuales e inspiracionales) y factores externos (ecológicos y situacionales). Los ciclos significativos que impactan esta conducta social son: el trasfondo histórico del apoyo directo, el trasfondo histórico del levantamiento observacional (demostrativo), el modelado o refinamiento de habilidades, la cantidad de libertades para ensayar las prácticas y la mejora de los aspectos positivos

supuestos de ejecución; es decir, la expectativa de los resultados de las reacciones y la autodirección de conducta.

Se entiende que el individuo, el clima y la conducta son factores esenciales para comprender y anticipar una ejecución social satisfactoria. Bandura (1987) indica “ni la expectativa ni el ansia de cambios por sí solos tienen mucho impacto si el individuo se queda corto en la forma esencial de impactar su propia conducta” (p.65).

En este contexto es de suma importancia señalar el aprendizaje social de Vygotsky (1999) lo cual analiza el punto de partida social del ser humano, presentando el trabajo del lenguaje y su conexión con el pensamiento. Establece que la colaboración social se manifiesta a través de instrumentos (dispositivos, signos) y mediante el disfraz reformista de estos instrumentos de relación se fabrica la conciencia. Se entiende que Vygotsky se centra en la mejora social del niño, lo que construye la proposición de que cada capacidad de aprendizaje amigable en los niños aparece dos veces: hacia el inicio en el nivel social, con sus compañeros dentro de la escuela o fuera de él y, posteriormente, a nivel individual. Es por ello que Hidalgo (2020) afirma que es así que la capacidad de iniciar y mantener seguras interacciones amistosas con otros es el logro de habilidades sociales formativas que impactan fundamentalmente en la transformación social, pasional y escolar del niño.

Dentro de este orden de ideas, las habilidades sociales son prácticas que se manifiestan en conexiones relacionales, donde los

individuos tienen la opción de gestionar su conducta en función de las necesidades y pensando en sus propias habilidades y demandas del contexto para ser un individuo considerado y socialmente reconocido. Es así que, en la infancia, la seguridad de estas prácticas se basa en el impacto del clima social, la cultura, la religión, la condición social y la manera en que el niño se relaciona y utiliza de manera constante, pues esto requiere una amplia colección de prácticas, adaptables y flexibles para abordar eficazmente sus desafíos, entre ellos y con sus compañeros.

Basándose en la escuela las habilidades sociales son donde hay colaboraciones y conexiones de relación entre niños y niñas y de estos con adultos. En este marco Manosalva (2018) señala que se requiere establecer una conjunción sólida y poderosa para la satisfacción en el contacto con los demás y el aprendizaje en un ambiente de comprensión y correspondencia positiva.

Es por ello que el déficit de habilidad social en la edad escolar está relacionado con prácticas peligrosas (deserción, mala conducta de los adolescentes y prácticas adictivas) y, inesperadamente, se identifica una aptitud social satisfactoria en la edad escolar. De esta manera, el avance de las habilidades sociales es obligación de la escuela, donde se completan programas de mediación que también incluyen a la familia.

2.2.1.4.2. Comunicación

La comunicación con los demás depende de cómo nos comunicamos. Es por eso que es importante comprender la mejor manera de comunicarse correctamente y expresar su mensaje. Por lo tanto, todos los humanos necesitamos comunicarnos para expresar nuestras necesidades, pensamientos, emociones y sentimientos. También se necesita para solucionar los aspectos más básicos de nuestra vida, como el hambre, la sed, el techo y el trabajo. Es por ello que la interacción es de suma importancia para poder comunicarnos, es un intercambio de información.

De este modo Santos y García (2012) señala que para la comunicación se necesita como mínimo dos sujetos. Es así, que los individuos tienen, comúnmente, la necesidad de transmitir, de comunicarse, pues la actividad de identificarse con los demás es imperativa hasta el punto de que incluso mide la resistencia real del hombre y esta necesidad surge desde el momento en que somos concebidos y es una constante en las distintas fases de nuestra vida.

Como se señaló anteriormente Congacha y Chiluzza (2017) mencionan que las necesidades de comunicación son medidas que permiten la transmisión de pensamientos, sentimientos y sentimientos de una persona a pesar de las diferentes circunstancias que surgen.

Claramente, el objetivo de la comunicación es ampliar la aptitud, la comprensión y la ejecución independientemente del docente y el de sus estudiantes. Cabe señalar que no todos los ciclos lo harán de la misma manera, sino que la intervención del docente cambiará de acuerdo con las condiciones que surjan. En este contexto la comunicación en la vida escolar, y en su entorno social se pueden percibir de forma variada; y, tal como se perciben, su utilización en la interacción educativa-aprendizaje se acercará más con varios modelos.

Así mismo, Villalonga y González (2011) mencionan que la comunicación educativa en la medida de aprendizaje permite la formación de un ambiente mental que favorece el aprendizaje, el avance de la conexión entre el educador y los estudiantes que interactúen entre el encuentro de los mismos estudiantes para fortalecer el carácter del niño. Es así, que es importante armar apropiadamente la comunicación con ellos, incorporarlo a la tertulia de estudiantes.

Se entiende que comunicación instructiva es un ciclo de comunicación entre docente y discente, y entre la escuela y el área local, que tiene la intención de establecer un buen ambiente social y comunicativo, para promover el intercambio y la diversión de implicaciones que se suman a la mejora del carácter de los miembros.

2.2.2. Construcción de la identidad

Aludir a construcción de la identidad supone consolidar el elemento de experiencia. Una progresión que permite constatar que alguien a lo largo del tiempo guarda una equidad consigo mismo y al mismo tiempo no es exactamente igual a otro. Además, el sujeto conoce su propia realidad. De la Torre (2001) señala que construcción de identidad es cuando un individuo se da cuenta de que él es el sujeto mismo a largo plazo y que mantiene el conocimiento a pesar de las progresiones que él, al fin y al cabo, hace, los ajustes en la situación única y los demás a su alrededor. Así mismo Melucci (2001) afirma que “construcción de la identidad es una interacción continua que se fabrica y modifica a lo largo de la vida de las personas, y esto a través de varios aspectos, trabajos y condiciones” (p.28), Es por ello que escuchamos con frecuencia la palabra identidad y construcción de la misma, lo cual se desarrolla en varios entornos.

Dentro de este orden se habla de registros de identidad, en diferentes ocasiones se dice de alguien que tiene un cambio de personalidad, además se habla de carácter social y de vez en cuando incluso leemos en las noticias de los que ciertos grupos de ciudadanos no precisan su "identidad cultural". A pesar de que podemos utilizar la palabra identidad también aludiendo a cosas y pensamientos, como cuando se habla del carácter de un diseño o estilo creativo, la aplicación más continua y significativa es la que alude a personas.

En este contexto Chauchat (1999), refiere que el proceso de la construcción de la identidad es un desarrollo del que el sujeto extrae durabilidad y peculiaridad en la interacción social, siendo continuamente un ser indistinguible

de sí mismo y la unicidad garantiza que es especial y que no se confunde con otro. No obstante, la construcción de la identidad no es exclusivamente consecuencia de la cooperación social. Como señala Burkitt (1991) ella es además una realidad emocional.

Queda claro que el proceso de la construcción de la identidad es el resultado de un conjunto de experiencias, ya que requiere el avance de una dirección, una dirección que se compara con la disposición de lugares que un sujeto consume progresivamente en un espacio en constante cambio. Así, se puede percibir que la personalidad atraviesa cambios durante el tiempo de presencia del sujeto.

2.2.2.1. Identidad

La identidad se trata de mantener la unidad frente al cambio. Es una necesidad humana básica, expresada como persistencia humana individual y colectiva, para mantener algún grado de unidad o características básicas frente al cambio. Dentro de este marco MINEDU (2016) señala que la identidad:

Connota una sensación de igualdad y continuidad en el tiempo y la variedad de cambios experimentados. Se desarrolla desde el nacimiento, generalmente se fortalece hacia el final de la adolescencia y continúa desarrollándose durante todo el ciclo vital. Alcanzar la identidad significa la posibilidad de seguir sintiéndonos “la misma persona” a pesar de las diferentes situaciones que enfrentamos y que nos exigen comportarnos de manera diferente. Es

la conciencia de que las personas deben ser ellas mismas y ser diferentes de los demás. Se trata del concepto de singularidad, que hace que cada persona sea única y diferente, al tiempo que implica lo que se comparte con los demás, lo que permite clasificar a las personas en grupos de referencia. La identidad surge a través de procesos que distinguen a las personas de otras y procesos de integración que les permiten pertenecer e identificarse con grupos. La identidad es una construcción tanto personal como social. (p. 196)

Tener identidad significa ser uno mismo más allá de adaptarse a su entorno físico y social y a las influencias externas. Nuestra identidad sólo se puede fundamentar en la diferenciación de ciertos aspectos culturales que se encuentran en nuestro entorno social, en nuestro grupo o en nuestra sociedad (Giménez, 2005; Salazar, 2014; Noriega y Medina, 2012).

El término "identidad" tiene varios significados en las ciencias sociales y la filosofía. Por tanto, son necesarias algunas aclaraciones conceptuales para evitar ambigüedades. Con razón se dice que la identidad es la respuesta a la pregunta de quién soy a nivel personal o quiénes somos a nivel grupal. Y la respuesta no puede ser sino plural (Thompson, 2004; Salazar, 2014).

Se entiende que la identidad está ligada a la historia y al patrimonio social. La identidad social no existe sin memoria, sin capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referenciales únicos que ayuden a inventar el futuro. Cabe señalar que el sentido de pertenencia es un elemento

fundamental en la definición y coherencia de la identidad personal y cultural.

Se puede definir como un conjunto de emociones, percepciones, deseos, necesidades, afectos, apegos, etc. Se basa en las experiencias y prácticas cotidianas cultivadas por personas o grupos en un entorno social. Aunque no todo el mundo tiene esta necesidad (al menos no de forma consciente), pertenecer a un lugar o grupo proporciona muchas necesidades básicas como seguridad, respeto, reconocimiento, felicidad, compromiso y una actitud positiva.

2.2.2.2. Cultura

La cultura es un patrimonio social, que incluye información, creencias, ética, leyes, costumbres y todos los demás límites y tendencias que los humanos han adquirido como ciudadanos. La cultura es algo vivo, compuesto tanto de componentes adquiridos del pasado como de impactos externos recibidos y rarezas inventadas localmente. La cultura tiene capacidades sociales (Thompson, 2004; Ticona, 2015; Camacho y Vásquez 2015).

Clifford (1992) afirma que “la cultura se presenta como una “telaraña de significados que nosotros mismos hemos tejido a nuestro alrededor y dentro de la cual quedamos ineluctablemente atrapados” (p.20).

Es importante mencionar que el efecto de la cultura en cada uno de los ciudadanos y en la sociedad es un componente central de varios exámenes y estudios. La cultura se captura como un activo de un tipo vital

equipado para adaptarse a las dificultades de una variedad en desarrollo y la imprevisibilidad de la vida cotidiana.

2.2.2.3. Identidad cultural

La idea de identidad cultural contiene un sentimiento de tener un lugar, un sentido de pertenecer a algún lugar con la que se comparten características sociales, por ejemplo, costumbres, valores y convicciones. La identidad ciertamente no es una idea fija, sin embargo, que se reproduce de forma independiente y en general y se beneficia persistentemente del impacto exterior (Molano, 2006; Vizcarra, 2006; Estermann, 2014).

En líneas de Molano (2006) afirma:

La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias. Lo que caracteriza a estos elementos de identidad cultural es su carácter intangible y anónimo, al ser productos de una comunidad. (p.6)

La identidad cultural son muchas cualidades, convenciones, imágenes, convicciones y métodos de conducta que funcionan como un componente duradero dentro de una sociedad. Además, actúa como sustrato, permitiendo a quienes lo construyen legitimar su sentido de lugar. Desde **la perspectiva antropológica**, el tratamiento de la cuestión de la identidad

cultural según Aguirre (1997) debe basarse en las realidades de todos los componentes del sistema cultural, desde su multiculturalidad, pluriculturalidad y sus reglas organizativas. La identidad cultural como sistema es, por tanto, a la vez social, política, lingüística, familiar, religiosa, filosófica, jurídica, indumentaria, artística, etc. Es una estructura históricamente desarrollada con un pasado siempre extraño y el futuro no escrito.

Cabe resaltar que no existen elementos culturales simples o aislados, y sistemas de diversa complejidad organizativa. La cultura tiene diferentes niveles de organización, y en todos ellos se pueden encontrar estructuras. Por lo tanto, la cultura es un sistema adaptativo complejo que abarca toda la sociedad y compuesto de subsistemas especializados. Los sistemas culturales se organizan como grupos de sistemas interactivos con propósitos específicos, como el lenguaje, la tecnología, el parentesco, la política, el arte, la religión y la ciencia. Si bien hay lugar para explicaciones locales o regionales, éstas siempre se dan en el marco de explicaciones globales.

Es por eso, que Torres (1999) define la identidad cultural como un cúmulo de expresiones sociales compartidas que actúan como matriz de significado definiendo un conjunto de atributos únicos que otorgan a los miembros un sentido de pertenencia y les permiten diferenciarse de otros colectivos. Por lo que la determinación de las diferencias prima sobre su definición.

En cualquier caso, las sociedades no son homogéneas; en su interior se encuentran tertulias o subculturas que resultan imprescindibles para su

variedad interior a la luz de los intereses, códigos, normas y costumbres que estas tertulias comparten dentro de la cultura predominante. “El problema de la identidad no solo viene desde afuera; también tiene raíces internas” (Vizcarra, 2006, p. 47).

Por tanto, la identidad está ligada a la historia e incluso al patrimonio social. Una personalidad social no existe sin memoria, la capacidad de reconocer el pasado, los elementos simbólicos o referenciales que le son exclusivos y ayudan a configurar el futuro.

2.2.2.4. Identidad personal

El desarrollo del carácter individual infiere un ciclo de reconocimiento y valoración de la propia singularidad, razón por la cual está firmemente conectada con la confianza. Bajo esta misma línea Torregrosa et al. (1984) menciona que la identidad individual es un pensamiento que pone su consideración en el individuo, considerando a cada uno de ellos de forma independiente, como un ser alterno e inconfundible alguien con un carácter único e irrepetible. El componente más fácil es el nombre de la persona, junto con información cercana a la casa, por ejemplo, etnia, religión, edad, estudios, trabajo y mucho más, que juntos estructuran un perfil y carácter individual (Torregrosa et al. 1984; Pérez, 2006; Fierro, 1994).

Es importante señalar que regularmente escuchamos la palabra identidad utilizada en varios entornos. Se habla de registros de personalidad

(identidad), en diferentes ocasiones se dice de alguien que tiene una emergencia de carácter, también se habla de personalidad social.

Sucede pues, que podemos utilizar la palabra identidad también aludiendo a cosas y pensamientos, como cuando se habla de la personalidad de un estilo compositivo o estético, la aplicación más sucesiva y significativa es la que alude a personas. Se trata de una identidad cercana a la casa. La identidad individual está moldeada por aquellos atributos que lo hacen a uno, indudablemente reconocible. Resulta claro que la personalidad de un individuo está hecha de aquellas propiedades que perduran después de un tiempo y que hacen que ese individuo no sea igual a los demás y sea percibido como una persona específica.

2.2.2.5. Dimensiones de construye su identidad

Las siguientes dimensiones según el Ministerio de Educación, MINEDU (2016) contiene las siguientes capacidades: Se valora a sí mismo, autorregula sus emociones, reflexiona y argumenta éticamente, vive su sexualidad de manera plena y responsable.

2.2.2.5.1. Se valora así mismo

Somos significativos, Todos los hombres, mujeres, sean jóvenes, longevos, niños, pues tienen atributos, inclinaciones, características y capacidades reales que los hacen excepcionales, significativos, y únicos, además tienen un nombre que los distingue y los separa de los demás. En este contexto MINEDU (2016) señala

que la valoración así mismo, es reconocer las cualidades, limitaciones y oportunidades que los hacen ser quienes son, que les permiten aceptarse a sí mismos, sentirse bien, aceptar desafíos y alcanzar sus metas. Además, reconocen que son parte de una comunidad sociocultural específica y tienen un sentido de pertenencia a la familia, institución educativa, comunidad, país y mundo.

Cabe resaltar que toda persona necesita valorarse (tener autoestima) para vivir de manera íntegra. Es esencial para un desarrollo saludable. Por supuesto, no puedes morir si te falta, pero la baja autoestima puede perjudicar la vida y nuestro desarrollo social. Nadie está completamente desprovisto de autoestima positiva. Todos podemos desarrollar la autoestima.

En esta línea Naranjo (2007) menciona que la valoración de uno mismo es el valor de la autoestima; que es un factor significativo a considerar en las existencias de los individuos. La autoestima se crea a partir de la comunicación humana, mediante la cual los individuos se ven a sí mismos como importantes entre sí. Uno mismo avanza a través de pequeños logros, reconocimientos, etc.

Se entiende por autoestima la evaluación que uno tiene de sí mismo, ya que incluye sentimientos, pensamientos, emociones y experiencias. En esta línea Naranjo (2007) expresa lo siguiente:

Este proceso se va desarrollando, a lo largo del ciclo vital, a partir de las interacciones que realice el sujeto con los otros,

lo cual posibilita la evolución del “Yo”, gracias a la aceptación e importancia que se dan las personas unas a otras.

(p.42)

Es por ello que estimular al estudiante a reconocer sus atributos les permitirá conocer y relacionarse mejor con su familia, compañeros, ya que, de igual manera, como es fundamental estimarse y considerarse a sí mismo, es algo similar reconocer y considerar a los demás.

Es por ello que el lograr tener confianza es uno de los destinos esenciales de la educación, bajo esta premisa García (2019) señala que se debe preparar completamente al estudiante para lograr su personalidad propia y social; por lo tanto, la motivación más elevada detrás del ciclo instructivo es fomentar el logro de la buena confianza y quizás la forma más ideal por la cual uno puede contribuir el logro de ese objetivo que es avanzar en la construcción de su valoración y confianza.

Bajo mi punto de vista las personas con buena confianza se ofrecen a fortalecer adicionalmente su capacidad latente, lograr mejores conexiones relacionales, adaptarse mejor a las nuevas circunstancias, así como los diferentes desafíos que surgen a lo largo de la vida cotidiana, y sentirse más felices consigo mismos ya que les hace tener sentido de seguridad. No obstante Vásquez (2019) menciona que las personas con confianza negativa expresan que sientan que valen poco y no creen en sí mismas, se dan cuenta de que

no pueden lograr sus objetivos y aceptan que merecen que no progresen admirablemente.

Si tenemos confianza y nos valoramos a sí mismos, aquello nos permitirá abrirnos mejor a otras personas, será considerablemente más compensatorio vivir. Es por ello que, se deduce que la confianza crece dinámicamente a partir de nuestro nacimiento, teniendo la familia y nuestro entorno amical favorable. Se tiende a aclarar que la confianza crece como un taburete cuyo paso inicial es la auto información. A partir de esto, se percibe que el conocimiento personal es fundamental para construir una confianza positiva.

El sólido avance del estudiante se basa en las asociaciones emocionales con los individuos más representativos en su existencia cotidiana. Es por ello que Vásquez (2019) señala que la naturaleza de este vínculo es lo que le permite confiar y tener una sensación de seguridad. Es por ello que son responsables de su trato consigo mismos o con los demás, garantizando así que sus prácticas conduzcan a su avance esencial personal y como parte de la sociedad.

A partir de lo mencionado anteriormente, la confianza y valoración así mismo se caracteriza como aquellas practicas cotidianos que un individuo realiza para mantener una condición ideal de bienestar, en este sentido, la confianza y valoración así

mismo es de suma importancia para el buen desenvolvimiento social de cada individuo.

2.2.2.5.2. Autorregula sus emociones

Las emociones son fundamentales en el desarrollo humano, nos permite generar cambios dependiendo de la circunstancia que se atraviesa, nos permite comunicarnos. De este modo, MINEDU (2016) señala que autorregular nuestras emociones es ser capaces de reconocerlas y expresarlas adecuadamente según la situación, los diferentes patrones culturales y las consecuencias que tienen para sí mismos y para los demás. De esta manera, se puede regular el comportamiento para el bienestar de uno mismo y de los demás.

Cabe considerar que las emociones son reacciones que todos experimentamos. Todos hemos experimentado miedo y nerviosismo, pero no todos se dan cuenta de que no manejar estas emociones puede provocar bloqueos y enfermedades.

En lo esencial, como indica Sartre (1973) la emoción es un cambio del mundo. Mientras la persona se enfrenta a un mundo terrible y problemático, no puede dejar de actuar. En esta línea Abascal y Palmero (1999) mencionan que las emociones son respuestas que nosotros como un todo encontramos: gozo, lástima, pavor, indignación... Todos los conocemos, pero pocos la entendemos.

Según Sánchez y Basilio (2019) los sentimientos, emociones son reflejos que son innatos y adquiridos de nuestros progenitores, que muestran una coherencia filogenética razonable en la declaración de sentimientos, de manera similar que hay congruencia en el avance natural. Se infiere que, para sentir distintas emociones, las circunstancias que pasamos deben de ser significativas.

En ese sentido Goleman (2011) nos dice que las emociones “es un sentimiento y pensamiento que intervienen los estados psicológicos y el tipo de tendencias a la acción que lo caracterizan” (p. 242). Es por ello que podemos decir que los sentimientos son estados emocionales que experimentamos, respuestas emocionales al contexto, así la experiencia asume un papel central en la vivencia de cada emoción, pues es un expreso que sucede, inesperada y repentinamente.

Por lo tanto, cada individuo encuentra un sentimiento con un objetivo determinado en mente, en vista de sus encuentros pasados, su aprendizaje y la circunstancia particular. Algunas emociones se generan por intuición directa, como el temor o la indignación, sin embargo, la mayoría de las veces se aprende al notar a las personas que nos rodean, de ahí en adelante la importancia del entorno familiar, amical, estudiantil que servirán como modelos.

De vez en cuando se hace una diferenciación entre sentimientos positivos y negativos, según el contexto que encuentra el sujeto al entrar en un determinado estado de entusiasmo. Por

ejemplo, una emoción esencial ante la posibilidad de ser atropellado por un vehículo podría ser pavoroso. Un sentimiento auxiliar sería un sentimiento que emerge de manera decisiva a pesar del pavor. Por ejemplo, podemos sentir nerviosismo cuando notamos que nuestro corazón late rápidamente después de haber salido a salvo de ser golpeado. Por ello, según Goleman (1975), hay seis clasificaciones fundamentales de sentimientos:

a. Miedo. Anticipación de un peligro o riesgo que produce nerviosismo, vulnerabilidad, debilidad. El pavor o miedo es fundamental ya que nos ayuda a alejarnos del riesgo y actuar con alerta.

b. Sorpresa. Sobresalto, asombro, desconcierto. Es extremadamente fugaz. Puede dar una estimación intelectual para darse cuenta de lo que ocurre. Es momentáneo y nos permite una forma psicológica de lidiar con darnos cuenta de lo que está sucediendo. Nos ayuda a organizarnos, a darnos cuenta de qué hacer, en otra circunstancia.

c. Asco o aversión. Asco, espanto, ordinariamente nos distanciamos del elemento que nos produce aborrecimiento. Nos rechaza y en general nos marcharemos.

d. Ira. Rabia, indignación, odio, fiereza, rebeldía. Indignación, indignación que se manifiesta cuando las cosas no nos salen bien o nos sentimos comprometidos por una persona o cosa. Es versátil cuando le pide que planifique algo para solucionar un problema o

cambiar un punto difícil. Puede transmitir peligros de desajuste cuando se comunica incorrectamente.

e. Alegría. Diversión, júbilo, satisfacción, contentamiento, da sensación de prosperidad, seguridad. Sensación de prosperidad y seguridad que sentimos cuando cumplimos un deseo o vemos satisfecho un producto.

f. Tristeza. Dolor, depresión, negatividad ante la carencia de algo significativo o cuando nos hemos desilusionado. La capacidad del problema es pedir ayuda. Nos impulsa hacia otra reintegración individual.

En este marco Goleman (2011) menciona que la inteligencia emocional es la transformación social y apasionada de los individuos, pues esta se crea mediante el aprendizaje y la experiencia. Estas habilidades según Goleman (2011) son:

a. Percepción, evaluación y expresión de emociones. Esta capacidad alude a cuánto los individuos pueden distinguir sus sentimientos, así como los estados fisiológicos y psicológicos y las vibraciones que transmiten. Asimismo, infiere la capacidad de comunicar suficientemente las emociones y las necesidades relacionadas con ellas en el momento ideal y de la manera correcta.

b. Asimilación o facilitación emocional. Infiere la capacidad de considerar sentimientos cuando hacemos una interacción dinámica. Los sentimientos sirven para moldear y mejorar el pensamiento al orientar nuestro enfoque hacia datos

significativos, pueden fomentar la diferencia en el contexto y el pensamiento de nuevas perspectivas.

c. Comprensión y análisis de las emociones. Incluye darse cuenta de cómo marcar los sentimientos y percibir en qué clasificación se recogen las emociones. Así como conocer las causas que las generan y los resultados futuros de nuestras actividades.

d. Regulación emocional. Incluye la guía consciente de los sentimientos. Incorporaría la capacidad de estar disponible para los sentimientos, tanto positivos como negativos. Además, incorporaría la capacidad de dirigir los sentimientos dirigiendo los negativos y fortaleciendo los buenos sin sofocar o exagerar los datos que transmiten.

2.2.2.5.3. Reflexiona y argumenta éticamente

Reflexionar y argumentar éticamente en la actualidad no se ve muy seguido, debido a la pérdida de valores, a la carencia de ética, pues esta es de suma importancia para el desarrollo integral de un ciudadano. De este modo, MINEDU (2016) señala que reflexionar y argumentar éticamente es analizar situaciones cotidianas para identificar los valores que contienen y tomar una posición basada en argumentos racionales y principios éticos. También significa ser consciente de nuestras elecciones y acciones, reflexionar sobre si se ajustan a los principios éticos aceptados, las consecuencias y cómo nos afectan a nosotros mismos y a los demás.

Desde un punto de vista general, la ética siempre ha existido entre los humanos como reguladora del comportamiento humano, animando a cada persona a pensar entre el bien y el mal y determinando el desarrollo del ser humano en la sociedad. Guía tus acciones. En efecto, Cortina (2005) señala que la ética es un tipo de saber práctico que orienta la acción humana por medio de la razón, esto es, tomar decisiones correctamente no sin antes meditar y anticiparnos a los posibles efectos de nuestro actuar, actuar que está relacionado en primer lugar, consigo mismo, con el otro y el mundo, en segundo lugar, con un contexto de moral, de costumbres y valores cuyo propósito es velar por el cuidado del prójimo.

Por tanto, la ética es vivir adecuadamente y se muestra como reflejo de nuestras acciones, esta hace que actuemos correctamente, seamos capaces de tomar decisiones correctas en nuestras vidas y de asumir la responsabilidad de ellas, siendo favorecidos por estas decisiones, nosotros mismos como también nuestro entorno. Es muy importante formar día a día nuestro carácter mediante el análisis, reflexión y crítica el cual siempre nos acompañará en nuestras decisiones y frente a algún suceso que trata de condicionar nuestro actuar, este predominará en hacer lo correcto para el bienestar personal y social.

Por ello es fundamental construirlo mediante hábitos adecuados, adquiridos a lo largo del desarrollo humano, tales como los valores, actitudes positivas, normas que favorezcan un bien

común todo ello se dará dentro de un entorno favorable. Según Fontrodona y Argandoña (2011), "La ética es el análisis del comportamiento humano y determinar cómo ese comportamiento mejora o empeora a las personas". (p. 13).

Es cierto que las escuelas serán parte fundamental donde se construirá la ética mediante hábitos adecuados, adquiridos a lo largo del desarrollo humano, tales como los valores, actitudes positivas, normas que favorezcan un bien común, todo ello se dará dentro de este entorno favorable.

2.2.2.5.4. Vive su sexualidad de manera plena y responsable

El hombre un ser social por naturaleza, por ello a lo largo de su vida desarrolla relaciones interpersonales como parte de su existencia. En este contexto MINEDU (2016) señala que vivir una sexualidad responsable acorde a su etapa de madurez es desarrollar la propia imagen corporal, la sexualidad y la identidad de género, y reconocerse como hombre o mujer a través del conocimiento y valoración del propio cuerpo. Supone que se han establecido relaciones iguales entre mujeres y hombres, relaciones afectivas armoniosas y libres de violencia. También incluye identificar e implementar conductas de autocuidado en situaciones que amenacen la salud o violen los derechos sexuales y reproductivos. En esta línea González y Castellano (2003) afirma:

Un ser humano es biológicamente sexual y tiene un conjunto de características que lo definen como miembro de un sexo determinado y lo distinguen de otros sexos. Esta unidad esencial con rol y dirección forma el núcleo fundamental de la sexualidad humana. (p.9)

La sexualidad es uno de los más complicados aspectos del ser humano ya que ha sido asociado con los prejuicios y tabúes. Como un resultado, la educación de esta es una difícil tarea que se hizo mucho más difícil en el actual entorno. Por lo tanto, esta dimensión presenta los siguientes enfoques:

Enfoque de género y de derechos sexuales. Se considera un proceso educativo con un carácter activo, permanente, equitativo e inclusivo, de calidad de educación que potencie en individuos de ambos sexos por igual, formas de vida y de desarrollo de su sexualidad de manera plena, sana y responsable, atendiendo a sus necesidades y a las demandas del entorno social y ambiental, como vía de garantizar el protagonismo del estudiantado, que le permitan desarrollar la capacidad de elegir libre y responsablemente los límites y derechos personales de su sexualidad y el respeto a las demás personas de su sexo y el otro con las cuales se relaciona, en igualdad de posibilidades y oportunidades (Pellejero y Torres, 2011).

Dentro de este marco la mayoría de los autores concuerdan en que la educación en sexualidad es un proceso que prepara a las personas para asumir su sexualidad con plenitud y madurez.

Enfoque sociológico. Considerando el vínculo entre educación y cambio social, debemos reconocer el papel de los educadores como protagonistas de este proceso y el papel de los actores sociales e instituciones que contribuyen a la necesaria preparación de las personas. De esta manera, se convierten en personalidades que, a través de sus actividades y comunicación, establecen relaciones históricas concretas entre sí y con objetos y sujetos culturales. En el proceso educativo es importante reconocer la unidad dialéctica entre individualización y socialización. (Caraballo, 2013).

Una de sus demandas es que la educación promueva el desarrollo que pertenece al estado actual de desarrollo, así como la estimulación en etapas clave del aprendizaje.

Enfoque hedonista. “Educación sexual hedónica significa la presentación de información sexualmente explícita que no tiene valor moral y utiliza lenguaje y metodologías que no respetan la humildad natural de los adolescentes ni la autoridad de sus padres” (García, 2005, p. 32).

En efecto, la educación sexual es un proceso de enseñanza y aprendizaje basado en un plan de estudios que aborda los aspectos cognitivos, psicológicos, físicos y sociales de la sexualidad. El objetivo es dotar a niños y jóvenes de conocimientos, habilidades, actitudes y valores basados en evidencia que les permitan disfrutar de buena salud, bienestar y dignidad. Construir relaciones sociales y

sexuales respetuosas. Analizar cómo las decisiones afectan nuestro bienestar y el bienestar de los demás. Entender cómo proteger y ejercer sus derechos a lo largo de su vida.

2.3. Definición conceptual

Juego de roles

Los juegos de roles es una estrategia de llevar la vida real al aula (Valdivia, 2017).

Juego

El juego es una actividad naturalmente feliz, es el desenvolvimiento de lo que uno es y necesita ser, es la necesidad inconsciente de buscar seguridad y que desarrolla fundamentalmente la personalidad del hombre, en específico su capacidad creativa (Cáceres, 2015).

Habilidades sociales

Las habilidades sociales son un conjunto de habilidades y capacidades (variadas y específicas) para el contacto interpersonal y la solución de problemas de índole interpersonal y/o socioemocional (Goldstein, 1980).

Comunicación

Es la interacción de las personas en un intercambio de información. No se trata solo del impacto de un tema sobre otro (a pesar de que esto no se rechaza), Para la comunicación se necesita como mínimo dos sujetos (Santos y García, 2012).

Construcción de identidad

Es cuando un individuo se da cuenta de que él es el sujeto mismo a largo plazo y que mantiene el conocimiento a pesar de las progresiones que él, al fin y al cabo, hace, los ajustes en la situación única y los demás a su alrededor (De la Torre, 2001).

Identidad

La identidad es la respuesta a la pregunta quién soy, a nivel individual; o quiénes somos, a nivel grupal, étnico, nacional o continental (Thompson, 2004).

Valoración a uno mismo

Naranjo (2007), menciona que la valoración de uno mismo es el valor de la autoestima; que es un factor significativo para considerar en las existencias de los individuos.

Emociones

Es un sentimiento y pensamiento, para regularlas tienen que intervenir los estados psicológicos y el tipo de tendencias a la acción que lo caracterizan (Goleman, 2011).

Ética

Corresponde que el estudiante debe analizar las circunstancias habituales para distinguir las cualidades que están disponibles en ellas y esperar una posición, sustentada por las disputas contempladas con un contexto de moral, de costumbres y valores cuyo propósito es velar por el cuidado y la prolongación del hombre (Cortina, 2005).

Sexualidad responsable

Castellano (2003) afirma; que vivir la sexualidad responsablemente consiste en ser consciente de sí mismo como hombre o mujer, desde la mejora de su autopercepción, su carácter sexual y género, y a través de la investigación y respeto sobre su cuerpo “el ser humano es biológicamente sexuado, y ensayar prácticas de autocuidado en circunstancias que ponen en peligro su prosperidad o que desconocen sus derechos sexuales.



CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Descripción del trabajo de campo

La presente propuesta está conformada por un conjunto de sesiones de aprendizaje que tienen por finalidad fortalecer la competencia de “construye su identidad” de los estudiantes del 5. ° grado de educación primaria de la institución educativa N° 86686 “Señor de la Soledad”.

- N° de sesiones :10
 - Representamos los oficios de mi comunidad.
 - Representamos una anécdota familiar.
 - Representamos un problema familiar.
 - Representamos a la escolita.
 - Representamos a nuestros animalitos.
 - Representamos un debate de la Comisión de nuestra comunidad.
 - Un día en el hospital.
 - Jugamos a los poetas.
 - ¿Quiero ser Caperucita, y tú?
 - Nos preparamos para resolver conflictos en el aula.
- N° duración de las sesiones: de 90 a 120 minutos
- Duración del programa: cinco semanas
- Lugar de aplicación: I.E N° 86686 “Señor de La Soledad”
- Forma de aplicación: Directa
- Frecuencia de aplicación: Dos sesiones por semana.

3.2. Presentación de resultados y prueba de hipótesis

3.2.1. Resultados del grupo experimental en la variable construye su identidad

El presente trabajo de aplicación al grupo experimental arrojó los siguientes resultados.

Tabla N°01.

Dimensión se valora a sí mismo.

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	0	0%	0	0%
En proceso	25	81%	0	0%
Logro previsto	4	13%	6	19%
Logro destacado	2	6%	25	81%
Total	31	100%	31	100%

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del pre y post test.

Interpretación:

En la tabla 1 en el pretest se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 25 estudiantes que conformaron el 81 % se encuentra en el nivel en proceso; el 13 % en el nivel logro previsto que conformaron 4 estudiantes y el 6 % que estuvo conformado por 2 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado. En el post test se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 0 estudiantes que conformaron el 0 % se encuentra en el nivel en proceso; el 19% en el nivel logro previsto que conformaron 5 estudiantes y el 81 % que estuvo conformado por 25 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado.

Tabla N°02.*Dimensión autorregula sus emociones*

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	0	0%	0	0%
En proceso	29	94%	0	0%
Logro previsto	2	6%	3	10%
Logro destacado	0	0%	28	90%
Total	31	100%	31	100%

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del pre y post test.

Interpretación:

En la tabla 2 en el pretest se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 29 estudiantes que conformaron el 94 % se encuentra en el nivel en proceso; el 6% en el nivel logro previsto que conformaron 2 estudiantes y el 0 % que estuvo conformado por 0 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado. En el post test se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 0 estudiantes que conformaron el 0 % se encuentra en el nivel en proceso; el 10 % en el nivel logro previsto que conformaron 3 estudiantes y el 90 % que estuvo conformado por 28 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado.

Tabla N°03.*Dimensión reflexiona y argumenta éticamente.*

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	0	0%	0	0%
En proceso	31	100%	1	3%
Logro previsto	0	0%	10	32%
Logro destacado	0	0%	20	65%
Total	31	100%	31	100%

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del pre y post test.

Interpretación:

En la tabla 3 en el pretest se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 31 estudiantes que conformaron el 100 % se encuentra en el nivel en proceso; el 0 % en el nivel logro previsto que conformaron 0 estudiantes y el 0 % que estuvo conformado por 0 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado. En el post test se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 1 estudiante que conformo el 3 % se encuentra en el nivel en proceso; el 32 % en el nivel logro previsto que conformaron 10 estudiantes y el 65 % que estuvo conformado por 20 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado.

Tabla N°04.

Dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable.

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	0	0%	0	0%
En proceso	31	100%	1	3%
Logro previsto	0	0%	11	35%
Logro destacado	0	0%	19	61%
Total	31	100%	31	100%

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del pre y post test.

Interpretación:

En la tabla 4 en el pretest se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 31 estudiantes que conformaron el 100 % se encuentra en el nivel en proceso; el 0 % en el nivel logro previsto que conformaron 0 estudiantes y el 0 % que estuvo conformado por 0 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado. En el post test se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 1 estudiante que conformo el 3 % se encuentra en el nivel en proceso; el 35 % en el nivel logro

previsto que conformaron 11 estudiantes y el 61 % que estuvo conformado por 19 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado.

3.2.2. Resultados del grupo de control

Tabla N°05.

Dimensión se valora a sí mismo.

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	0	0%	0	0%
En proceso	18	55%	17	52%
Logro previsto	14	42%	16	48%
Logro destacado	1	3%	0	0%
Total	33	100%	33	100%

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del pre y post test.

Interpretación:

En la tabla 10 en el pretest se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 18 estudiantes que conformaron el 55 % se encuentra en el nivel en proceso; el 42% en el nivel logro previsto que conformaron 14 estudiantes y el 3 % que estuvo conformado por 1 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado. En el post test se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 17 estudiantes que conformaron el 52 % se encuentra en el nivel en proceso; el 48 % en el nivel logro previsto que conformaron 16 estudiantes y el 0 % que estuvo conformado por 0 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado.

Tabla N°06.

Dimensión autorregula sus emociones.

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	0	0%	0	0%
En proceso	23	70%	19	58%
Logro previsto	10	30%	11	33%
Logro destacado	0	0%	3	9%
Total	33	100%	33	100%

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del pre y post test.

Interpretación:

En la tabla 6 en el pretest se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 23 estudiantes que conformaron el 70 % se encuentra en el nivel en proceso; el 30 % en el nivel logro previsto que conformaron 10 estudiantes y el 0 % que estuvo conformado por 0 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado. En el post test se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 19 estudiantes que conformaron el 58 % se encuentra en el nivel en proceso; el 33 % en el nivel logro previsto que conformaron 11 estudiantes y el 9 % que estuvo conformado por 3 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado.

Tabla N°07.

Dimensión reflexiona y argumenta éticamente.

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	0	0%	0	0%
En proceso	29	88%	26	79%
Logro previsto	4	12%	7	21%
Logro destacado	0	0%	0	0%
Total	33	100%	33	100%

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del pre y post test.

Interpretación:

En la tabla 7 en el pretest se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 29 estudiantes que conformo el 88 % se encuentra en el nivel en proceso; el 12 % en el nivel logro previsto que conformaron 4 estudiantes y el 0 % que estuvo conformado por 0 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado. En el post test se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 26 estudiantes que conformaron el 79 % se encuentra en el nivel en proceso; el 21 % en el nivel logro previsto que conformaron 7 estudiantes y el 0 % que estuvo conformado por 0 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado.

Tabla N°08.

Dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable.

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	0	0%	0	0%
En proceso	26	79%	24	73%
Logro previsto	7	21%	9	27%
Logro destacado	0	0%	0	0%
Total	33	100%	33	100%

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del pre y post test.

Interpretación:

En la tabla 8 en el pretest se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 26 estudiantes que conformo el 79 % se encuentra en el nivel en proceso; el 21 % en el nivel logro previsto que conformaron 7 estudiantes y el 0 % que estuvo conformado por 0 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado. En el post test se observa que, el 0 % se encuentra en el nivel inicio, 24 estudiantes que conformaron el 73 % se encuentra en el nivel en proceso; el 27 % en el nivel logro

previsto que conformaron 9 estudiantes y el 0 % que estuvo conformado por 0 estudiantes se encontraron en el nivel logro destacado.

3.2.3. Resultados de la variable juego de roles en el grupo experimental.

Tabla N°09.

Variable juego de roles.

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	29	94%	6	19%
Logrado	2	6%	25	81%
Total	31	100%	31	100%

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del pre y post test.

Interpretación:

En la tabla 9 en el pretest se observa que, el 94 % se encuentra en el nivel inicio que estuvo conformada por 29 estudiantes, y el 6 % que estuvo conformado por 2 estudiantes se encontraron en el nivel logrado. En el post test se observa que, el 19 % se encuentra en el nivel inicio que estuvo conformada por 06 estudiantes, y el 81 % que estuvo conformado por 25 estudiantes se encontraron en el nivel logrado.

3.2.4. Resultados de la variable juego de roles en el grupo de control.

Tabla N°10.

Variable juego de roles.

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	28	85%	25	76%
Logrado	5	15%	8	24%
Total	33	100%	33	100%

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del pre y post test

Interpretación:

En la tabla 10 en el pretest se observa que, el 85 % se encuentra en el nivel inicio que estuvo conformada por 28 estudiantes, y el 15 % que estuvo conformado por 5 estudiantes se encontraron en el nivel logrado. En el post tes se observa que, el 76 % se encuentra en el nivel inicio que estuvo conformada por 25 estudiantes, y el 24 % que estuvo conformado por 8 estudiantes se encontraron en el nivel logrado.

3.3. Prueba de hipótesis

Hipótesis general

a. Hipótesis estadística

H0: El juego de roles no influye significativamente en el fortalecimiento de la construcción de la identidad de los estudiantes de 5° grado.

H1: El juego de roles influye significativamente en el fortalecimiento de la construcción de la identidad de los estudiantes de 5° grado.

b. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05$$

c. Estadística de la prueba

La significancia $\alpha > 0.05$, entonces se opta por una prueba estadística paramétrica T de student. Prueba t para pretest y posttest.

d. Regla de decisión

Rechazar H0 cuando la significación observada p es menor que α .

No rechazar H0 cuando la significación observada p es mayor que α .

e. Cálculos

Tabla 21.

Prueba de discrepancias de medias en el pre y post test sobre juego de roles y construye su identidad.

Juego de roles- Construye su identidad	Discrepancias similares					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la discrepancia				
				Inferior	Superior			
-6.241	3.121	0.635	-7.836	-4.921	-8.62	16	0.000	

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del cuestionario de la pre y post test sobre juego de roles y construye su identidad.

f. Conclusión

Los resultados de la prueba T-Student muestran un p value $p=0,000 < \alpha=0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta que la aplicación de la estrategia del juego de roles influye significativamente en el fortalecimiento de la construcción de la identidad de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la Institución Educativa “Señor de la Soledad”.

Hipótesis específica 1

a. Hipótesis estadística

H0: El juego de roles no incide significativamente en la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes de 5° grado.

H1: El juego de roles incide significativamente en la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes de 5° grado.

b. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05$$

c. Estadística de la prueba

La significancia $\alpha > 0.05$, entonces se opta por una prueba estadística paramétrica T de student. Prueba t para pretest y postest

d. Regla de decisión

Rechazar H_0 cuando la significación observada p es menor que α .

No rechazar H_0 cuando la significación observada p es mayor que α .

e. Cálculos

Tabla 22.

Prueba de discrepancias de medias en el pre y post test sobre juego de roles y en la capacidad se valora a sí mismo

Habilidades sociales.- Construye su identidad	Discrepancias similares				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la discrepancia				
				Inferior				Superior
-25.27	3.181	0.935	-27.336	-24.681	-27.8	16	0.000	

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del cuestionario de la pre y post test sobre juego de roles y construye su identidad.

f. Conclusión

Los resultados de la prueba T-Student muestran un p value $p=0,000 < \alpha=0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta que la aplicación de la estrategia del juego de roles incide significativamente en la dimensión **se valora a sí mismo** en la construcción de la identidad de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la Institución Educativa “Señor de la Soledad”.

Hipótesis específica 2

a. Hipótesis estadística

H0: El juego de roles no afecta significativamente en la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes de 5° grado.

H2: El juego de roles afecta significativamente en la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes de 5° grado.

b. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05$$

c. Estadística de la prueba

La significancia $\alpha > 0.05$, entonces se opta por una prueba estadística paramétrica T de student. Prueba t para pretest y posttest

d. Regla de decisión

Rechazar H0 cuando la significación observada p es menor que α .

No rechazar H0 cuando la significación observada p es mayor que α .

e. Cálculos

Tabla 23.

Prueba de discrepancias de medias en el pre y post test sobre juego de roles y en la capacidad autorregula sus emociones

Toma de decisiones.- Construye su identidad	Discrepancias similares						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la discrepancia					
Inferior				Superior					
	-23.29	3.434	0.927	-26.582	-23.281	-26.841	16	0.000	

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del cuestionario de la pre y post test sobre juego de roles y construye su identidad.

f. Conclusión

Los resultados de la prueba T-Student muestran un p value $p=0,000 < \alpha=0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta que la aplicación de la estrategia del juego de roles afecta significativamente en la capacidad **autorregula sus emociones** en el fortalecimiento de la construcción de la identidad de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la Institución Educativa “Señor de La Soledad”.

Hipótesis específica 3

a. Hipótesis estadística

H0: El juego de roles repercute significativamente en la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes de 5° grado.

H3: El juego de roles repercute significativamente en la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes de 5° grado.

b. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05$$

c. Estadística de la prueba

La significancia $\alpha > 0.05$, entonces se opta por una prueba estadística paramétrica T de student. Prueba t para pretest y postest

d. Regla de decisión

Rechazar H0 cuando la significación observada p es menor que α .

No rechazar H0 cuando la significación observada p es mayor que α .

e. Cálculos

Tabla 24.

Prueba de discrepancias de medias en el pre y post test sobre juego de roles y en la capacidad reflexiona y argumenta éticamente

Comunicación- Construye su identidad	Discrepancias similares				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la discrepancia				
				Inferior				Superior
-25.29	3.164	0.936	-27.482	-24.841	-21.369	16	0.000	

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del cuestionario de la pre y post test sobre juego de roles y construye su identidad.

f. Conclusión

Los resultados de la prueba T-Student muestran un p value $p=0,000 < \alpha=0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta que la aplicación de la estrategia del juego de roles repercute significativamente en la capacidad **reflexiona y argumenta éticamente** en el fortalecimiento de la construcción de la identidad de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la Institución Educativa “Señor de la Soledad”.

Hipótesis específica 4

a. Hipótesis estadística

H0: El juego de roles impacta significativamente en la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 5° grado.

H4: El juego de roles impacta significativamente en la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes de 5° grado.

b. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05$$

c. Estadística de la prueba

La significancia $\alpha > 0.05$, entonces se opta por una prueba estadística paramétrica T de student. Prueba t para pretest y posttest

d. Regla de decisión

Rechazar H0 cuando la significación observada p es menor que α .

No rechazar H0 cuando la significación observada p es mayor que α .

e. Cálculos

Tabla 25.

Prueba de discrepancias de medias en el pre y post test sobre juego de roles y en la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable

Escucha activa- Construye su identidad	Discrepancias similares							
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la discrepancia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
-27.37	3.468	0.986	-29.163	-23.158	-27.978	16	0.000	

Fuente: Elaboración de los datos recopilados del cuestionario de la pre y post test sobre juego de roles y construye su identidad.

f. Conclusión

Los resultados de la prueba T-Student muestran un p value $p=0,000 < \alpha=0,05$ por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta que la aplicación de la estrategia del juego de roles influye significativamente en la capacidad **vive su sexualidad de manera plena y responsable** en el fortalecimiento de la construcción de la identidad de los estudiantes del 5° grado de educación primaria de la Institución Educativa “Señor de la Soledad”.

3.4. Discusión de resultados

Para lograr fundamentar los datos del presente estudio, se realizó un proceso de fundamentación teórica que consistió en identificar las dimensiones teóricas, sus indicadores y de ellos surgieron los criterios para elaborar el instrumento de recolección denominado Rúbrica (anexo 2). Luego se inició el proceso de validación en la que participaron dos expertos, quienes recomendaron, entre otras, la adaptación de los ítems al grupo con el que se pretendía en ese entonces aplicar. También, se realizó una prueba piloto con 31 estudiantes en la institución educativa N° 86686 “Señor de la Soledad”, producto de esto se obtuvo un coeficiente de alfa de Crombach de 0,9 que implicó que el instrumento era adecuado.

Tal como se evidencia en la Tabla 21, para un valor de significancia de $\alpha = 0,05$ se ha obtenido un valor p de 0,000; el cual indica que ($p = 0,000 < \alpha = 0,05$). Los resultados de la investigación indican que el juego de roles ayuda, en gran medida, a fortalecer la construcción de la identidad. Situación que es compartida con los aportes teóricos Mamani y Quispe (2019); Paja y Mamani (2017) y Sánchez (2016), para quienes los juegos de roles es una estrategia efectiva para fortalecer la construcción de la identidad; sin embargo, en el caso de Valencia (2020) y Saavedra y Guevara (2019) que manifiestan que los juegos de roles, no solo fortalece la identidad, sino también mejora la expresión oral y seguridad en sí mismos, es así que se ha encontrado resultados que avalen dicha posición.

En la **hipótesis específica 1** se plantea el uso del juego de roles incide significativamente en la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. Los

resultados de los puntajes obtenidos en el pretest del grupo experimental varían de 25 estudiantes en proceso, 04 en logro previsto y 02 en logro destacado a 12, mientras que en el post test varían de 06 estudiantes en logro previsto y 25 en logro destacado. Estos resultados comprueban que el uso de los juegos de roles influye en el fortalecimiento de la construcción de la identidad en la dimensión “se valora así mismo”. Por tanto, si hay diferencias estadísticamente significativas ya que el p valor es igual a $p = 0,000$ ($p < 0.05$) entre el pre y post test, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se afirma que el uso de Los juegos de roles influye en el fortalecimiento de la construcción de identidad en aspectos de la autoestima en estudiantes de quinto grado. Estos resultados son consistentes con los hallazgos de Saavedra y Guevara (2019). Según él, en una muestra de 67 estudiantes divididos en dos secciones, se exploraron las estrategias didácticas de los juegos de rol a través de su aplicación en etapas como la motivación interactiva y el aprendizaje. Se desarrollaron guiones y las actuaciones demostraron que se lograron mejoras significativas entre los estudiantes del grupo experimental.

La **hipótesis específica 2**, el juego de roles afecta significativamente en la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. Los datos nos muestran los resultados obtenidos en el pre y post test del grupo experimental, teniendo en la dimensión “autorregula sus emociones”. En la tabla se puede apreciar que en el pretest 29 estudiantes están en proceso y 2 en logro previsto, mientras que en el post test 28 de los estudiantes están en logro destacado y 3 en logro previsto. Como se aprecia en los resultados los niños mejoraron significativamente sus habilidades de autorregular sus emociones, estos resultados tienen similitud con los hallazgos de Valencia (2020) quien refiere que se aplica adecuadamente los juego de roles a la mayoría de los estudiantes que evidencian

un buen logro de los aprendizajes y que la aplicación de talleres de juegos de roles como estrategia de aprendizaje mejoran las habilidades de socializar y fortalecer la construcción de la identidad en los niños. Además, en la dimensión: autorregula sus emociones, si hay diferencias estadísticamente significativas ya que el p valor es igual a $p = 0,000$ ($p < 0.05$) entre el pre y post test, por lo que se afirma que el uso de los juegos de roles como estrategia si influyen en la mejora de en la dimensión autorregula sus emociones en los estudiantes.

La **hipótesis específica 3**, el juego de roles repercute significativamente en la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. Los datos nos muestran los resultados obtenidos en el pre y post test del grupo experimental, teniendo en la dimensión “reflexiona y argumenta éticamente”. En la tabla se puede apreciar que en el pretest 31 estudiantes están en proceso, mientras que en el post test 01 estudiante se encuentra en proceso, 20 de los estudiantes están en logro destacado y 3 en logro previsto. Como se aprecia en los resultados los niños mejoraron significativamente sus habilidades de reflexionar y argumentar éticamente, estos resultados tienen similitud con los hallazgos de Mamani y Quispe (2019) quienes refieren que se aplica adecuadamente los juego de roles a la mayoría de los estudiantes que evidencian un buen logro de los aprendizajes y que la aplicación de talleres de juegos de roles como estrategia de aprendizaje mejoran la toma de decisiones para fortalecer la construcción de la identidad en los niños. Además, en la dimensión: reflexiona y argumenta éticamente, si hay diferencias estadísticamente significativas ya que el p valor es igual a $p = 0,000$ ($p < 0.05$) entre el pre y post test, por lo que se afirma que el uso de los juegos de roles como

estrategia si influyen en la mejora de en la dimensión reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes.

La **hipótesis específica 4**, el juego de roles impacta significativamente en la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. Los datos nos muestran los resultados obtenidos en el pre y post test del grupo experimental, teniendo en la dimensión “vive su sexualidad de manera plena y responsable”. En la tabla se puede apreciar que en el pretest 31 estudiantes están en proceso, mientras que en el post test 01 estudiante se encuentra en proceso, 11 en logro previsto y 19 en logro destacado. Como se aprecia en los resultados los niños mejoraron significativamente, estos resultados tienen similitud con los hallazgos de Paja y Mamani (2017) quien refiere que se aplica adecuadamente los juegos de roles a la mayoría de los estudiantes que evidencian un buen logro de los aprendizajes y que la aplicación de talleres de juegos de roles como estrategia de aprendizaje mejoran las habilidades de socializar y fortalecer la construcción de la identidad en los niños. Además, en la dimensión: vive su sexualidad de manera plena y responsable, si hay diferencias estadísticamente significativas ya que el p valor es igual a $p = 0,000$ ($p < 0.05$) entre el pre y post test, por lo que se afirma que el uso de los juegos de roles como estrategia si influyen en la mejora de en la dimensión vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes.

Para finiquitar, la aplicación de los juegos los juegos de roles aplicado de manera presencial fortalecen la construcción de la identidad en los estudiantes del nivel primario.

3.5. Adopción de decisiones

De los resultados obtenidos se adoptó las siguientes decisiones: Para la hipótesis específica N° 1: El juego de roles incide significativamente en la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022, se obtuvo como resultado del P valor = $0.000 < 0.05$, el cual ratifica la validez de la hipótesis planteada.

Para la hipótesis específica N° 2: El juego de roles afecta significativamente en la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022, se obtuvo como resultado del P valor = $0.000 < 0.05$, el cual ratifica la validez de la hipótesis planteada.

Para la hipótesis específica N° 3: El juego de roles repercute significativamente en la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022, se obtuvo como resultado del P valor = $0.000 < 0.05$, el cual ratifica la validez de la hipótesis planteada.

Para la hipótesis específica N° 4: El juego de roles impacta significativamente en la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022, se obtuvo como resultado del P valor = $0.000 < 0.05$, el cual ratifica la validez de la hipótesis planteada.

En consecuencia, la hipótesis general: El juego de roles influye significativamente en el fortalecimiento de la construcción de la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022, queda ratificada y demostrada.

CONCLUSIONES

Primera: El juego de roles influye significativamente en el fortalecimiento de la construcción de la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. Tal como se evidencia en la Tabla 21, para un valor de significancia de $\alpha = 0,05$ se ha obtenido un valor p de 0,000; el cual indica que ($p = 0,000 < \alpha = 0,05$).

Segunda: El juego de roles incide significativamente en la capacidad se valora a sí mismo en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. Tal como se evidencia en la Tabla 22, para un valor de significancia de $\alpha = 0,05$ se ha obtenido un valor p de 0,000; el cual indica que ($p = 0,000 < \alpha = 0,05$).

Tercera: El juego de roles afecta significativamente en la capacidad autorregula sus emociones en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. Tal como se evidencia en la Tabla 23, para un valor de significancia de $\alpha = 0,05$ se ha obtenido un valor p de 0,000; el cual indica que ($p = 0,000 < \alpha = 0,05$).

Cuarta: El juego de roles repercute significativamente en la capacidad reflexiona y argumenta éticamente en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. Tal como se evidencia en la Tabla 24, para

un valor de significancia de $\alpha = 0,05$ se ha obtenido un valor p de 0,000; el cual indica que ($p = 0,000 < \alpha = 0,05$).

Quinta: El juego de roles influye significativamente en la capacidad vive su sexualidad de manera plena y responsable en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. Tal como se evidencia en la Tabla 25, para un valor de significancia de $\alpha = 0,05$ se ha obtenido un valor p de 0,000; el cual indica que ($p = 0,000 < \alpha = 0,05$).

RECOMENDACIONES

1. A los profesores de primaria y secundaria. Utilizar el juego de roles como una estrategia de motivación para el aprendizaje pues esta ayuda al fortalecimiento de la construcción de la identidad. Esto ayudara a cada alumno en el entorno que le rodea.
2. La investigación muestra algo más que una mejoría en la construcción de la identidad, así mismo se recomienda que se use el juego de roles en diversas áreas pues no solo desarrolla la construcción de la identidad, sino distintas habilidades como la expresión oral, habilidades sociales, comunicación, toma de decisiones. Es una estrategia holística que ayudará a fortalecer distintas habilidades del estudiante.
3. También se recomienda que los docentes asuman el rol de protagonista, pues esta favorece el entorno del estudiante, creando un ambiente de apoyo que tiene un impacto positivo en los estudiantes. Los estudiantes estarán motivados para mejorar su creatividad e imaginación.
4. Es de suma importancia la utilización frecuente del juego de roles, pues esta contribuye al desarrollo de la actividad comunicativa, porque los niños tienen la oportunidad de comprender y expresar diversas situaciones imaginarias que surgen con el fin de resolver creativamente un problema.

REFERENCIAS

- Abascal, F. y Palmero, G. (1999). *Emociones y salud*. Editorial Ariel.
- Aguirre, A. (1997). *Cultura e identidad cultural: introducción a la Antropología*. Bardenas. <https://www.worldcat.org/title/cultura-e-identidad-cultural-introduccion-a-la-antropologia/oclc/977868503>
- Aiteco, M. (2019). *Concepción del Juego de roles*. Recuperado de <https://www.aiteco.com/juego-de-roles/>
- Arreaga, S. (2019). *Sonorización, musicalización y guía didáctica de 10 cuentos universales para la enseñanza de música y fortalecimiento de la identidad cultural en la educación general básica*. <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/16328>
- Asencio, R. y Malvas, I. (2019). *Influencia del Programa Comunicándonos en el lenguaje oral de los niños de una institución educativa inicial, Lima*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/71776?show=full&locale-attribute=es>
- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. vol. 4. <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2012/Teo-Apra/4.pdf>
- Barrasa, S. (2017). *De montaña, milpa y cañaveral*. Transformaciones percibidas de los paisajes en la costa de Chiapas. *Investigaciones Geográficas*, 8701. <https://doi.org/10.14350/rig.54775>
- Barriga, A. (2005). *El profesor de educación superior frente a las demandas de los nuevos debates educativos*. *Perfiles educativos*, 27(108), 9-30.

<https://www.redalyc.org/pdf/132/13210802.pdf>

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2018). *Creatividad y aprendizaje*. El juego como herramienta pedagógica. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/handle/11162/62039>

Burkitt, D. (1991). *Sobre la construcción identitaria*. *Atenea* (Concepción), 506, 43–56. https://www.scielo.cl/pdf/atenea/n506/art_04.pdf

Cáceres, J. (2015). *Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la escuela militar de chorrillos*. Facultad de Educación. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/625>

Camacho, M. y Vásquez, F. (2015). *Identidad cultural y nivel de satisfacción de los pobladores de la Comunidad Intercultural Benajema del Distrito de Yarinacocha Provincia Coronel Portillo, periodo 2015*. Facultad de Educación. <http://repositorio.unia.edu.pe/handle/unia/126?mode=full>

Caneque, H. (1993). *Juego y vida*. *El juego*, 30. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Caraballo, M. (2013). La representación en Herbart y en Freud y su lugar en la enseñanza. *Educação & Realidade*, 38, 747-767. <https://www.scielo.br/j/edreal/a/zpTXnLTv5dYt8kgCVBZpsttdf&lang=es>

Carranza Príncipe, M., & Pariamachi Guerrero, K. Z. (2023). *Estrategias para el fortalecimiento de la identidad cultural andina en los estudiantes de la institución educativa N° 86038 de Uquia, Huaraz, 2018*. <https://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/5623>

Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.

- Castellano, R. (2003). *La educación de la sexualidad en la primera infancia desde una perspectiva sociohistórico-cultural*. Mendive. Revista de Educación, 12(2), 173-178. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6320626>
- Castillo Lujerio, T. F. *Los juegos de roles para mejorar la expresión oral en los niños de cuatro años de la institución educativa N° 1590 del distrito de Huarney, Ancash-2019*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22893>
- Chauchat, P. (1999). *La búsqueda de la identidad social un punto de partida para comprender las dinámicas del desplazamiento- restablecimiento forzado en Colombia*. Investigación y Desarrollo, 11(1), 26-55. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26811102>
- Clifford, G. (1992). *Descripción densa: hacia una teoría interpretativa de la cultura*. La interpretación de la cultura, 19-40. <https://www.redalyc.org/pdf/747/74746342005.pdf>
- Congacha, C. y Chiluiza, C. (2017). *Incidencia del estilo de comunicación en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del 5to grado de educación general básica de la Escuela Eugenio Espejo, Provincia Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Santa Fe del recinto Illapa, periodo 2015-2016*. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26720>
- Cortina, A. (2005). *Ética, no sólo responsabilidad social*. Revista Empresa, 11, 40-49. <https://www.redalyc.org/journal/4915/491550445001/html/>
- Cruz, P. (2018). *El juego de roles como estrategia metodológica para desarrollar habilidades de expresión oral en los estudiantes del cuarto grado de la Institución*

- Educativa San Bartolo*. Facultad De Educación y Escuela Profesional de Educación. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5553/discover>
- Cuchillo, M. (2019). *Juegos propios para la construcción de la identidad cultural de los niños y niñas de grado 4 y 5 en la vereda cacique del resguardo de Guambía*. Facultad de Educación. <https://repositorio.uniautonoma.edu.co/handle/123456789/505>
- De la Torre, E. (2001). *Miedo, profecía e identidad nacional en el mundo greco-romano: los Oráculos Sibilinos*. *Minerva: Revista de Filología Clásica*, 15, 245–262. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=265426>
- Domínguez, V. (2003). *Danzas e identidad nacional*. Huánuco: San Marcos. https://www.elvirrey.com/libro/danzas-e-identidad-nacional_52141
- Estermann, J. (2014). *Ecosofía andina: Un paradigma alternativo de convivencia cósmica y de Vivir Bien*. *Revista FAIA*, 2(9), 2-21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4714294>
- Fernández Quispe, K. G. (2020). *Aplicación del “Programa rescatando mi identidad” para fortalecer el nivel de identidad cultural en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la IE Artemio Del Solar Icochea-Santa–2019*. <https://repositorio.uns.edu.pe/browse?value=Identidad+cultural&type=subject>
- Fierro, A. (1994). *Dimensiones de personalidad y satisfacción personal*. *Revista de psicología general y aplicada: Revista de la Federación Española*, 49(1), 65-81. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2358113>
- Fontrodona, J. y Argandoña, A. (2011). *Una visión panorámica de la ética*. *Universia Business Review*, 30(1), 12-21.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=43318798001>

García, C. (2005). *Teoría queer: reflexiones sobre sexo, sexualidad e identidad*. Hacia una politización de la sexualidad. *Teoría queer. Políticas bolleras, maricas, trans, mestizas*, Madrid, Egales, 21.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/50383696/09_Cordoba__D.2007._Teoria_queer._reflexiones_sobre_sexo__sexualidad_e_identidad.-with-cover-page-v2.pdf

García, F. (2019). *Las dimensiones de la identidad digital de un investigador*.

<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1851/1/Albacete.pdf>

Gende, C. (2014). *Conflictos en la interpretación de la identidad personal*. En claves del

Pensamiento, VIII (16), 55–78.

<http://www.scielo.org.mx/pdf/enclav/v8n16/1870-879X-enclav-8-16-00055.pdf>

Giménez, G. (2005). *La cultura como identidad y la identidad como cultura*. III

Encuentro Internacional de Promotores y Gestores Culturales. *RedSIC*, 17:14, 1–

27. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35602707.pdf>

Goldstein, A. (1980). *Escala de evaluación de habilidades sociales de Goldstein*. 25.

<https://www.redalyc.org/pdf/2010/201032662009.pdf>

Goleman, D. (1975). *La salud mental en la psicología budista clásica*. *Journal of*

Transpersonal Psychology, 7(2), 176–181.

<https://www.redalyc.org/pdf/703/7424.pdf>

Goleman, D. (2011). *Inteligencia Emocional*. *Revista de Educación, Motricidad e*

Investigación, 4, 92. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70600505.pdf>

González, D. y Castellano, B. (2003). *Dynamics of microglia in the developing rat*

brain. Journal of comparative neurology, 458(2), 144-157.

87



<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/cne.10572>

Guerrero, G. (2018). *Estudio sobre la implementación del Currículo Nacional de la Educación Básica en instituciones educativas públicas focalizadas.*

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* Sexta edición. Mc Graw Hill

Hernández, S. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* McGraw-Hill Interamericana Editores.

Hidalgo, M. (2020). *El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socioafectivas y favorecer el trabajo cooperativo de niños de 4 años en una institución educativa privada del distrito de Surco.* Facultad de Educación.

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/17047>

INEI. (2017). *Censo étnico.* Instituto Nacional de Estadística e Informática.

<https://m.inei.gob.pe/>

Mac Gregor, A. (2005). *Identidad y globalización.* Turismo Cultural, 11(7), 117.

<https://www.cultura.gob.mx/turismocultural/cuadernos/pdf11/articulo7.pdf>

Maldonado, A. (2004). *Guía de metodologías comunitarias participativas: Guía No. 5.*

Juego de Roles.

<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/3997/1/Soliz,%20F-CON008-Guia5.pdf>

Mamani, P. y Quispe, N. (2019). *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n°279 villa paxa.* Facultad de Educación.

<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11950>

- Manosalva, S. (2018). *Características del desarrollo socio afectivo en niños y niñas de 1 a 3 años de edad en los CIBV de la parroquia Tupigachi, ubicado en el cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha, en el periodo febrero-julio 2018.*
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/16337>
- Martín, S. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación, lenguaje y educación*, 4(15), 63-68.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02147033.1992.10821033>
- Melucci, A. (2001). *La acción colectiva como construcción social.* Estudios Sociológicos. *Journal of Educational Sociology*, 28(9), 400.
<https://doi.org/10.2307/2263719>
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación básica.*
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>.
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Primaria.*
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-primaria.pdf>
- Molano, O. (2006). *La identidad cultural, uno de los detonantes del desarrollo territorial.* *Territorios con identidad cultural*, 11, 1-25.
https://www.academia.edu/30075039/La_identidad_cultural_uno_de_los_detona_ntes_del_desarrollo_territorial
- Naranjo, L. (2007). *Autoestima: Un factor relevante en la vida de la persona y tema esencial del proceso educativo.* *Revista Electrónica “Actualidades Investigativas En Educación,”* 1–27. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44770311>
- Noriega, J. y Medina, E. (2012). *El concepto de identidad como recurso para el estudio*

- de transiciones. *Psicología y Sociedad*, 24(2), 272–282.
<https://www.scielo.br/j/psoc/a/JBjj3SLFKR7MXYRSFC4m3Pv/?format=pdf&lang=es>
- Pacheco, A. (2017). *Origen y finalidad de los juegos de roles en las habilidades sociales*. Juego de roles. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/15828>
- Padilla, R. (2019). *La educación bilingüe y el desarrollo de la identidad cultural en los estudiantes de la especialidad de inglés de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Facultad de Educación.
<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/10704?show=full>
- Paja, G. y Mamani, L. (2017). *Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. 322 – Puno del 2017*. 97. Facultad de Educación.
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/9183>
- Pellejero, L. y Torres, B. (2011). La educación de la sexualidad: el sexo y el género en los libros de texto de educación primaria. *Revista de educación*.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/80908>
- Peñarrieta, N. (2004). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*. Revista la Paz. Bolivia: Blue, 3. <http://negowat.cirad.fr/curso/Modulo/Documentos/Elaboracion.pdf>
- Pérez, C. (2018). *Instrumentos de evaluación*. Revista de investigación. Blue, 7.
- Pérez, R. (2006). *Desarrollo de los Adolescentes en su Identidad y Relaciones sociales*. Psicología Del Desarrollo: El Mundo Del Adolescente, 147–214. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Articulos/Libros_Adolecencia.pdf
- Pimbo, J. (2014). *El juego de roles y su influencia en el desarrollo del lenguaje oral del*

- idioma inglés en el cuarto año de educación básica en el instituto José Ignacio Ordoñez del cantón Pelileo de la provincia de Tungurahua*. Facultad de Educación.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/8896>
- Poma, M. (2019). *Empleo de juegos de roles didácticos en el aprendizaje de los elementos y símbolos químicos en estudiantes de 1ro y 2do de Secundaria de la Unidad Educativa "Aldeas Infantiles S.O.S", de la ciudad de La Paz, zona Mallasa*. Facultad de Educación. <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/28562>
- Rivera, A. (2013). *Identidad y globalización. Redefiniciones a las geografías y al tiempo*. Revista transcultural de música.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5968800>
- Saavedra, F. y Guevara, J. (2019). *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*". Facultad de Educación.
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/4246>
- Sáez, M. (2016). *América Latina, a vueltas con la identidad nacional*. Política Exterior, 30(171), 80–92. <http://www.jstor.org/stable/26450705>
- Salazar, A. (2014). *El patrimonio cultural como derecho: el caso ecuatoriano*. Revista de Derecho, 21, 5–26. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/4575>
- Sánchez, C. y Basilio, M. (2019). *Inteligencia emocional, para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del nivel de secundaria de Trujillo*. Universidad Nacional de Trujillo, Facultad de Educación.
<https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/1027>
- Sánchez, J. (2016). Facultad De Educación Y Humanidades. *Tesis*, 1–59.

<https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007>

Santos, D. y García, V. (2012). *Fundamentos de la comunicación*. In Choice Reviews Online (Vol. 44, Issue 02). <https://doi.org/10.5860/choice.44-0742>

Sartre, J. (1973). *Bosquejo de una teoría de las emociones*. Madrid: Alianza Editorial. <https://www.redalyc.org/pdf/299/29917006003.pdf>

Saucedo, G. (2020). *Influencia del programa “Juego de roles”, para desarrollar habilidades sociales en los niños de 3 años de la IEP Villasol–2017*. Facultad de Educación. <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/15767>

Sojka, A. y Vázquez, R. (2014). *Identidad europea en el sur de Europa: un análisis comparado de las percepciones de las élites y opinión pública en España y Portugal*. *Revista Española de Ciencia Política*, 89-114. <https://recyt.fecyt.es/index.php/recp/article/view/37640>

Soncco, G. (2016). *Identidad cultural andina en logros de aprendizaje del área de personal social de estudiantes de instituciones educativas primarias del distrito de Macusani*. Facultad de Educación. <https://revistas.uancv.edu.pe/index.php/RCIA/article/view/595>

Tamayo, O. (2016). *Prácticas sociales: posibilidades otras en una comunidad indígena Gunadule*. *Educação e Pesquisa*, 42(4), 903–919. <http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v21n61/2007-8358-soc-21-61-11.pdf>

Thompson, J. (2004). *El concepto de cultura*. *Ideología y Cultura Moderna*, 58. <https://www.redalyc.org/journal/316/31653554001/html/>

Ticona, E. (2015). *La identidad cultural y personal en los estudiantes bilingües Aymaras del área rural de la Institución Educativa Secundaria San Antonio de Checa del distrito de Ilave - 2015*. Facultad de Educación.

92



<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/6094>

Torregrosa, M. (1984). *Perspectivas y contexto de la Psicología Social*. Reis, 25, 242.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5036364>

Torres, S. (1999). *Literatura e identidad cultural*. Estudios filológicos, (41), 131-143.

https://www.scielo.cl/scielo.php?0&script=sci_arttext&tlng=pt

Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*. Colección Materiales de Apoyo a la Docencia, 1(4),

5-9. <https://doi.org/10.5860/choice.44-0252>

Valencia, L. (2020). *El método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de Periodismo de la EAP de Comunicación social de la UNMSM en el periodo 2017-II*. Facultad de Educación.

<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/15517>

Vargas, D. y Pérez, K. (2019). *El sistema educativo peruano y la pérdida de identidad cultural andina*. Revista Innova Educación, 3(1), 6–19.

<https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/32>

Vásquez, R. (2019). *Diseño de un sistema de souvenirs basados en la identidad cultural del Ecuador*. Facultad de Educación.

<https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9057>

Verástegui Arteaga, W. J., Tarazona Ramos, L. F. M., & Farro, C. (2018). Perú: ¿cómo vamos en educación? 2018.

Viejo, C., Gómez, L., Ortega, P., Ruiz, R. (2018). *Construyendo la identidad europea: una mirada a las actitudes juveniles y al papel de la educación*. Revista Psicología Educativa, 25, 49-58.

<https://doi.org/10.5093/psed2018a19>

Villalonga, P. y González, S. (2011). *Coherencia entre criterios de evaluación y prácticas*

evaluativas. Números. Revista de Didáctica de las Matemáticas, 78, 95-112.

<https://core.ac.uk/download/pdf/20343727.pdf>

Villari, C., & López, L. A. M. (2017). La situación lingüística actual en Ancash como reflejo de la historia de la política lingüística del Perú. *Indiana*, 34(1), 129-147.

Vizcarra, B. (2006). *Las niñas a la casa y los niños a la milpa: la construcción social de la infancia mazahua*. *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*, 40, 39-67.

<https://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v13n40/v13n40a2.pdf>

Vygotsky, L. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil*. 4605, 85.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6067969>

Ysla, S. (2018). *Una ruta para el aprendizaje funcional y significativo del Área de personal social de estudiantes del nivel primario*. Trabajo colegiado.

<http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-personalsocial-v.pdf>

ANEXOS



ANEXO N°01.

Matriz de consistencia de la investigación

Título: Juego de roles para fortalecer la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	V. INDEPENDIENTE			
¿Cómo influye el juego de roles en el fortalecimiento de la construcción de la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022?	Demostrar la influencia del juego de roles en el fortalecimiento de la construcción de la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022.	El juego de roles influye significativamente en el fortalecimiento de la construcción de la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022.	Juego de Roles	Habilidades sociales	Muestra seguridad Expresa afecto a sus compañeros. Participa en la toma de decisiones	TIPO DE INVESTIGACIÓN Cuantitativo del nivel Causal explicativa DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Cuasi experimental GE: $^1O^1 \text{---} X \text{---} O^2$ GC: $O^3 \text{---} O^4$ POBLACIÓN Estará conformada por 136 estudiantes del 5° grado A, B, C y D de educación primaria de la Institución Educativa Señor de la Soledad- Huaraz. MUESTRA Estará formada por 64 estudiantes de las aulas del 5° grado “A” y “B” de la Institución Educativa Señor de la Soledad- Huaraz, 33 estudiantes del aula A (grupo de control) y 31 estudiantes del aula B (grupo experimental). INSTRUMENTO DE RECOJO DE DATOS -Lista de cotejo -Rúbrica de observación técnica de análisis de datos y prueba de hipótesis
				Comunicación	Utiliza frases coherentes Muestra disposición para la escucha activa.	

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	VARIABLE DEPENDIENTE			
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo influye el juego de roles en la capacidad “se valora a sí mismo” en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022? ¿Cómo influye el juego de roles en la capacidad “autorregula sus emociones” en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022? ¿Cómo influye el juego de roles en la capacidad “reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022? ¿Cómo impacta el juego de roles en la capacidad “vive su sexualidad de 	<ul style="list-style-type: none"> Comprobar la influencia del juego de roles en la capacidad “se valora a sí mismo” en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. Demostrar la influencia del juego de roles en la capacidad “autorregula sus emociones” en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. Determinar la influencia del juego de roles en la capacidad “reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. Explicar el impacto del juego de roles en la capacidad “vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los 	<ul style="list-style-type: none"> El juego de roles influye significativamente en la capacidad “se valora a sí mismo” en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. El juego de roles influye significativamente en la capacidad “autorregula sus emociones” en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. El juego de roles influye significativamente en la capacidad “reflexiona y argumenta éticamente” en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022. El juego de roles impacta significativamente en la capacidad “vive su sexualidad de manera plena y responsable” en los 	<p>Construye su Identidad</p>	<p>Se valora a sí mismo</p> <p>Autorregula sus emociones</p> <p>Reflexiona y argumenta éticamente</p>	<p>Explica con seguridad sus cualidades y características personales y las acepta como parte de su desarrollo.</p> <p>Se identifica plenamente en los diversos grupos a los que pertenece como su familia, escuela y comunidad</p> <p>Reconoce y argumenta apropiadamente que sus acciones tienen consecuencias y que generan diferentes emociones.</p> <p>Da razones adecuadamente y fundamenta sus razones del por qué una acción es incorrecta o no a partir de sus experiencias</p> <p>Identifica y argumenta claramente aquellos mensajes que se dan y que generan desigualdad.</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN Cuantitativo del nivel Causal explicativa</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Cuasi experimental GE: $O^1 \underline{X} O^2$ GC: $O^3 \underline{O^4}$</p> <p>POBLACIÓN Estará conformada por 136 estudiantes del 5° grado A, B, C y D de educación primaria de la Institución Educativa Señor de la Soledad- Huaraz.</p> <p>MUESTRA Estará formada por 64 estudiantes de las aulas del 5° grado “A” y “B” de la Institución Educativa Señor de la Soledad- Huaraz, 33 estudiantes del aula A (grupo de control) y 31 estudiantes del aula B (grupo experimental).</p> <p>INSTRUMENTO DE RECOJO DE DATOS -Lista de cotejo -Rúbrica técnica de análisis de datos y prueba de hipótesis</p>

manera plena y responsable” en los estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022?	estudiantes del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022.	estudiantes del del quinto grado de primaria de la institución educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022.		Vive su sexualidad de manera plena y responsable	Describe y argumenta claramente situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse, utilizando argumentos válidos.	t de students muestras relacionadas
---	--	--	--	--	---	-------------------------------------



ANEXO N°02.

Instrumentos de recolección de datos
Lista de cotejo para medir el juego de roles

VARIABLE I	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OBSERVACIONES	
				SÍ	NO
Juegos de roles	Habilidades sociales	Muestra seguridad	Muestra seguridad en los procedimientos para recrear y dar vida a los personajes.		
			Se reconoce como persona diferente a través de los personajes interpretados.		
			Explica con claridad a los demás como realizar la actividad.		
			Expresa emociones frente a la situación que vive.		
		Expresa afecto a sus compañeros.	Reconoce a los personajes y se identifica con ellos.		
			Escucha las opiniones de sus compañeros.		
			Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.		
			Ayuda a sus compañeros cuando tuvieron problemas en diferentes situaciones.		
		Participa en la toma de decisiones	Manifiesta lo que le interesa y desagrada.		
			Demuestra compromiso durante el juego.		
			Presta atención a las instrucciones, pedí explicaciones, lleva adelante las instrucciones correctamente.		
			Elige la mejor forma para integrarse en un grupo para participar en una determinada actividad.		
	Comunicación	Utiliza frases coherentes	Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.		
			Al hablar gesticula y vocaliza bien las palabras.		
			Utiliza frases de cortesía para establecer comunicación con sus compañeros.		
		Muestra disposición para la escucha activa.	Se expresa frente al público con seguridad y coherencia.		
			Participa en la construcción de acuerdos.		
			Trabaja con respeto y en equipo.		
			Respeto las opiniones de sus demás compañeros.		
			Trabaja en grupo respetando las pautas de las actividades.		

Fuente: Adaptado de Paja y Mamani (2017).

Matriz de validación de la lista de cotejo

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				Sí	No	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
						Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
V1. Juego de roles	Habilidades sociales	Muestra seguridad	Muestra seguridad en los procedimientos para recrear y dar vida a los personajes.			X		X		X		X		
			Se reconoce como persona diferente a través de los personajes interpretados.			X		X		X		X		
			Explica con claridad a los demás como realizar la actividad.			X		X		X		X		
			Expresa emociones frente a la situación que vive.			X		X		X		X		
		Expresa afecto a sus compañeros.	Reconoce a los personajes y se identifica con ellos.			X		X		X		X		
			Escucha las opiniones de sus compañeros.			X		X		X		X		
			Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás.			X		X		X		X		
			Ayuda a sus compañeros cuando tuvieron problemas en diferentes situaciones.			X		X		X		X		
	Participa en la toma de decisiones	Manifiesta lo que le interesa y desagrada.			X		X		X		X			
		Demuestra compromiso durante el juego.			X		X		X		X			
		Presta atención a las instrucciones, pedí explicaciones, lleva adelante las instrucciones correctamente.			X		X		X		X			

	Comunicación	Utiliza frases coherentes	Elige la mejor forma para integrarse en un grupo para participar en una determinada actividad.			X		X		X		X			
			Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.			X		X		X		X			
		Muestra disposición para la escucha activa.	Al hablar gesticula y vocaliza bien las palabras.			X		X		X		X			
			Utiliza frases de cortesía para establecer comunicación con sus compañeros.			X		X		X		X			
			Se expresa frente al público con seguridad y coherencia.			X		X		X		X			
			Participa en la construcción de acuerdos.			X		X		X		X			
					Trabaja con respeto y en equipo.			X		X		X		X	
					Respeto las opiniones de sus demás compañeros.										
					Trabaja en grupo respetando las pautas de las actividades.										

Título: Juego de roles para fortalecer la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022.

Opinión de aplicabilidad de la lista de cotejo:

- a) Baja () b) Regular () c) Buena () d) Muy Buena (X)



Mag. Hugo Sánchez Jamanca

Fecha:07/06/2022



ANEXO N°03.

Instrumentos de recolección de datos Rúbrica para medir el fortalecimiento de la identidad

VARIABLE II	DIMENSIÓN	INDICADORES DE DESEMPEÑO	EN INICIO	EN PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
			1 PUNTOS	2 PUNTOS	3 PUNTOS	4 PUNTOS
Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Explica sus cualidades y características personales y las acepta como parte de su desarrollo.	No explica sus cualidades y características personales.	Muestra dudas al explicar sus cualidades y características personales.	Explica sus cualidades y características personales.	Explica con seguridad sus cualidades y características personales y las acepta como parte de su desarrollo.
		Se identifica con los diversos grupos a los que pertenece como su familia, escuela y comunidad.	No se identifica con los miembros de su familia.	Muestra dificultades para identificarse con los miembros de su familia.	Se identifica con algunos miembros de su familia.	Se identifica plenamente en los diversos grupos a los que pertenece como su familia, escuela y comunidad.
	Autorregula sus emociones	Reconoce que sus acciones tienen consecuencias y que generan diferentes emociones.	No reconoce que sus acciones tienen consecuencias.	Con muy poca frecuencia reconoce que sus acciones tienen consecuencias.	Reconoce adecuadamente que sus acciones tienen consecuencias.	Reconoce apropiadamente y argumenta que sus acciones tienen consecuencias y que generan diferentes emociones.
		Da razones del por qué una acción es incorrecta o no a partir de sus experiencias.	No da razones del por qué una acción es incorrecta o no.	Es incongruente al dar razones del por qué una acción es incorrecta o no.	Da razones adecuadamente del por qué una acción es incorrecta o no.	Da razones adecuadamente y fundamenta sus razones del por qué una acción es incorrecta o no a partir de sus experiencias.
	Reflexiona y argumenta éticamente	Identifica aquellos mensajes que se dan y que generan desigualdad.	No identifica aquellos mensajes que generan desigualdad entre compañeros.	No identifica claramente aquellos mensajes que generan desigualdad entre compañeros.	Identifica claramente aquellos mensajes que generan desigualdad entre compañeros.	Identifica y argumenta claramente aquellos mensajes que se dan y que generan desigualdad entre compañeros.
	Vive su sexualidad de manera plena y responsable	Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse.	No describe situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse, su argumento no tiene validez.	No describe claramente situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse, ciertos argumentos no tienen validez.	Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse, utilizando argumentos válidos.	Describe y argumenta claramente situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse, utilizando argumentos válidos.

Fuente: Adaptado de Soncco (2016).

Matriz de validación de la Rúbrica

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA				CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				E N I N I C I O	E N P R O C E S O	L O G R O P R E V I S T O	L O G R O D E S T A C A D O	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta			
								Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No		
V2. Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Explica sus cualidades y características personales y las acepta como parte de su desarrollo.	No explica sus cualidades y características personales.					X		X		X		X			
			Muestra dudas al explicar sus cualidades y características personales.					X		X		X		X			
			Explica sus cualidades y características personales.					X		X		X		X			
			Explica con seguridad sus cualidades y características personales y las acepta como parte de su desarrollo.					X		X		X		X			

		Se identifica con los diversos grupos a los que pertenece como su familia, escuela y comunidad.	No se identifica con los miembros de su familia.					X		X		X		X	
			Muestra dificultades para identificarse con los miembros de su familia.					X		X		X		X	
			Se identifica con algunos miembros de su familia.												
	Autorregula sus emociones	Reconoce que sus acciones tienen consecuencias y que generan diferentes emociones.	Se identifica plenamente en los diversos grupos a los que pertenece como su familia, escuela y comunidad.					X		X		X		X	
			No reconoce que sus acciones tienen consecuencias.					X		X		X		X	
			Con muy poca frecuencia reconoce que sus acciones tienen consecuencias.					X		X		X		X	
			Reconoce adecuadamente que sus acciones tienen consecuencias.					X		X		X		X	
		Da razones del por qué una acción es incorrecta o no a partir de sus experiencias.	Reconoce apropiadamente y argumenta que sus acciones tienen consecuencias y que generan diferentes emociones.												
			No da razones del por qué una acción es incorrecta o no.					X		X		X		X	
			Es incongruente al dar razones del por qué una acción es incorrecta o no.					X		X		X		X	
			Da razones adecuadamente del por qué una acción es incorrecta o no.												
		Reflexiona y argumenta éticamente	Identifica aquellos mensajes que se dan y que generan desigualdad.	Da razones adecuadamente y fundamenta sus razones del por qué una acción es incorrecta o no a partir de sus experiencias.					X						
				No identifica aquellos mensajes que generan desigualdad entre compañeros.					X		X		X		X
No identifica claramente aquellos mensajes que generan desigualdad entre compañeros.							X		X		X		X		
Identifica claramente aquellos mensajes que generan desigualdad entre compañeros.							X		X		X		X		
	Describe situaciones que	Identifica y argumenta claramente aquellos mensajes que se dan y que generan desigualdad entre compañeros.					X		X		X		X		
		No describe situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse, su argumento no tiene validez.					X		X		X		X		

Vive su sexualidad de manera plena y responsable	ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse.	No describe claramente situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse, ciertos argumentos no tienen validez.					X		X		X		X		
		Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse, utilizando argumentos válidos.					X		X		X		X		
		Describe y argumenta claramente situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse, utilizando argumentos válidos.					X		X		X		X		

Título: Juego de roles para fortalecer la identidad en los estudiantes del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Señor de la Soledad, Huaraz-2022.

Opinión de aplicabilidad de la lista de cotejo:

a) Baja () b) Regular () c) Buena (x) d) Muy Buena ()

Mag. Ita Falero Rolando Luis

Fecha:13/07/2022

ANEXO N°04.

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

Título de la sesión: "Representamos los oficios de la comunidad"						
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Señor de la Soledad – Huaraz			DOCENTE:	Quiñonez Jacome Gerardo Gabriel	
Área	Grado	Sección	Unidad	Nº Sesión	Duración	Fecha
PERSONAL SOCIAL	QUINTO	A- B	III	1/10	02 horas	12/09/22

II. LOGROS ESPERADOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C1 Construye su identidad.	C1-01: Se valora a sí mismo C1-02: Autorregula sus emociones	Código L-02: Describe las prácticas culturales de su familia, institución educativa y comunidad señalando semejanzas y diferencias. Código L-03: Describe sus emociones y explica sus causas y posibles consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (respiración, distanciamiento, relajación y visualización).
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
ENFOQUE TRANSVERSAL	De derechos	
Instrumento de evaluación	Rúbrica	

III. PROCESOS DE APRENDIZAJE

Inicio (5 minutos)
<p>Actividad de inicio: Entonan una canción: "La canción de los oficios"</p> <p>Comentan respondiendo a la pregunta: ¿De qué se trata la canción?</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formulación de preguntas movilizadoras para recuperar lo que saben: ¿Qué hace el carpintero? ¿Qué hace el peluquero? ¿Qué hace la costurera? ¿Se podrá representar estos oficios? ¿Quieren imitar a cada persona que realiza los oficios mencionados? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planteamiento de interrogantes que generan discusión: ¿Será sencillo interpretar cada personaje de la canción? ¿Todos los personajes serán importantes?, entonces ¿Es bueno valorarnos y valorar a los demás? Informar el propósito de la sesión: "Hoy aprenderemos a ponernos en el lugar del otro e identificar su importancia".
Desarrollo (35 minutos)
<p>Problematización Propician un diálogo sobre el tema de la sesión mediante las siguientes preguntas: ¿saben ustedes cómo son?, ¿alguna vez se han descrito ustedes mismos?, ¿otras personas les han dicho cómo son?, ¿pueden asumir las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes de cada oficio. ¿, ¿será importante que existan oficios diferentes?</p> <p>Análisis de información</p>

·Se forman los grupos de trabajo para organizar el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán? (5 min.)

·Luego, eligen el oficio a representar y ejecutan en forma ordenada las indicaciones dadas.

1. Grupo de carpinteros.
2. Grupo de los albañiles.
3. Grupo de costureras.
4. Grupo de los peluqueros.

- Distribuyen los roles que van a desempeñar cada integrante y ensayan su representación (10 minutos).
- Preparan sus materiales (10 minutos).
- Representan mediante juego de roles el oficio que ensayaron. (10 min.)

Terminado el juego se comentará su trabajo.

Toma de decisiones

· Se formulan preguntas y dialogarán a partir de ellas. Propiciar un diálogo con las interrogantes: ¿cómo se sintieron?, ¿qué características identifican al interpretar el personaje?, ¿qué pasaría si fuéramos iguales?, ¿es importante ser diferente?, ¿por qué?

Cierre (20 minutos)

Metacognición

- Se solicita a los estudiantes responder las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo lo superé? De todo lo desarrollado en esta sesión, ¿qué es lo que te parece más importante? ¿por qué?


Prof. Quiñones Jacobo Gerardo Gabriel


Docente de aula



Directora de la I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

IV. DATOS INFORMATIVOS:

Título de la sesión: "Representamos una anécdota familiar"						
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Señor de la Soledad – Huaraz			DOCENTE:	Quiñonez Jacome Gerardo Gabriel	
Área	Grado	Sección	Unidad	Nº Sesión	Duración	Fecha
PERSONAL SOCIAL	QUINTO	A- B	III	2/10	02 horas	

V. LOGROS ESPERADOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C1 Construye su identidad.	C1-01: Se valora a sí mismo C1-02: Autorregula sus emociones	Código L-02: Se identifica con los diversos grupos a los que pertenece como su familia, escuela y comunidad. Código L-03: Explica sus cualidades y características personales reconociendo los cambios que ha experimentado, y las acepta como parte de su desarrollo.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural	
Instrumento de evaluación	Rúbrica	

VI. PROCESOS DE APRENDIZAJE

Inicio (5 minutos)
<p>Actividad de inicio: Proponen entonar una canción. Entonan la canción: "En el hogar" Comentan respondiendo a la pregunta: ¿De qué se trata la canción? Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulación de preguntas movilizadoras para recuperar lo que saben: ¿De qué se trata la canción?, ¿Quiénes conforman la familia?, ¿Qué hace el papá?, ¿Qué hace la mamá?, ¿Qué hacen los hijos? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento de interrogantes que generan discusión: <i>¿Será sencillo interpretar cada personaje de la canción? ¿Todos los personajes serán importantes?, ¿Qué les parece si lo representan mediante juego de roles?</i> • Informar el propósito de la sesión: "Hoy contaremos nuestras anécdotas familiares".
Desarrollo (35 minutos)
<p>Problematización <i>Se organizan en grupos y eligen la mejor anécdota. La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.</i></p> <p>Análisis de información Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes de cada oficio. Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?,</p>

¿cómo finalizarán?

Se reparten los personajes y el papel que desempeñarán.

Preparan sus materiales.

Toma de decisiones

Realizan un ensayo en sus grupos. Por grupos van representando la anécdota, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y movimientos adecuados. Comentan su trabajo

Cierre (20 minutos)

Metacognición

- Se solicita a los estudiantes responder las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo lo superé? De todo lo desarrollado en esta sesión, ¿qué es lo que te parece más importante? ¿por qué?


Prof. Quiñones Jacobo Gerardo Gabriel


Docente de aula



Directora de la I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

VII. DATOS INFORMATIVOS:

Título de la sesión: "Representamos un problema familiar"						
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Señor de la Soledad – Huaraz			DOCENTE:	Quiñonez Jacome Gerardo Gabriel	
Área	Grado	Sección	Unidad	Nº Sesión	Duración	Fecha
PERSONAL SOCIAL	QUINTO	A- B	III	3/10	02 horas	

VIII. LOGROS ESPERADOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C1 Construye su identidad.	C1-01: Se valora a sí mismo C1-02: Autorregula sus emociones	Código L-02: Reconoce que sus acciones tienen consecuencias y que generan diferentes emociones así mismo y a sus compañeros, usa estrategias de autorregulación Código L-03: Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
ENFOQUE TRANSVERSAL	De derechos	
Instrumento de evaluación	Rúbrica	

IX. PROCESOS DE APRENDIZAJE

Inicio (5 minutos)
<p>Actividad de inicio: Escuchan la canción: "No basta" de Franco De Vita</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formulación de preguntas movilizadoras para recuperar lo que saben: ¿De qué trata la canción?, ¿Qué problemas suscitan en la familia? <p>Conflicto cognitivo: Planteamiento de interrogantes que generan discusión: Comentan respondiendo a preguntas: ¿En tu familia pasaron por algún problema?, ¿Cómo lo solucionaron?, ¿Podemos representar mediante juegos de roles algunos de los problemas familiares?</p> <ul style="list-style-type: none"> Informar el propósito de la sesión: "Hoy aprenderemos a ponernos en el lugar del otro e identificar un problema familiar".
Desarrollo (35 minutos)
<p>Problematización Se organizan en grupos dialogan y eligen un problema familiar. La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. Se organizan en grupos dialogan y eligen un problema familiar. La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena.</p> <p>Análisis de información Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes. Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes de cada oficio.</p>

**Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?,
¿cómo se desarrollarán las acciones?,
¿cómo finalizarán? Se reparten los personajes y el papel que desempeñarán.
Preparan sus materiales.**

Toma de decisiones

Ensayan en sus grupos.

Por grupos van representando su tema, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y movimientos de acuerdo a su personaje.

Comentan su trabajo.

- Se formulan preguntas y dialogarán a partir de ellas. Propiciar un diálogo con las interrogantes: ¿cómo se sintieron?, ¿qué características identifican al interpretar el personaje?; ¿qué pasaría si fuéramos iguales?; ¿es importante ser diferente?, ¿por qué?

Cierre (20 minutos)

Metacognición

- Se solicita a los estudiantes responder las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo lo superé? De todo lo desarrollado en esta sesión, ¿qué es lo que te parece más importante? ¿por qué?


Prof. Quiñones Jacobo Gerardo Gabriel


Docente de aula



Directora de la I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 4

X. DATOS INFORMATIVOS:

Título de la sesión: “Representamos la escuela”						
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Señor de la Soledad – Huaraz			DOCENTE:	Quiñonez Jacome Gerardo Gabriel	
Área	Grado	Sección	Unidad	Nº Sesión	Duración	Fecha
PERSONAL SOCIAL	QUINTO	A- B	III	4/10	02 horas	

XI. LOGROS ESPERADOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C1 Construye su identidad.	C1-01: Se valora a sí mismo C1-02: Autorregula sus emociones	Código L-02: Describe las prácticas culturales de su familia, institución educativa y comunidad señalando semejanzas y diferencias. Código L-03: Describe sus emociones y explica sus causas y posibles consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (respiración, distanciamiento, relajación y visualización).
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural	
Instrumento de evaluación	Rúbrica	

XII. PROCESOS DE APRENDIZAJE

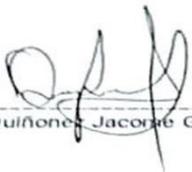
Inicio (5 minutos)
<p>Actividad de inicio: Observan imágenes de actividades que se realizan en la escuela.</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formulación de preguntas movilizadoras para recuperar lo que saben: Comentan respondiendo a preguntas: ¿Qué hace la maestra?, ¿Qué hacen los alumnos? <p>Conflicto cognitivo: Planteamiento de interrogantes que generan discusión: ¿Qué problemas suscitan en la escuela?, ¿La escuela también es divertida?</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Podemos representar mediante juegos de roles la escuela? Informar el propósito de la sesión: “Hoy aprenderemos la importancia de la escuela”.
Desarrollo (35 minutos)
<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> Se organizan en grupos y eligen un tema. La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes. Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes. <p>Análisis de información Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán? Se reparten los personajes y el papel que desempeñarán. Preparan el escenario y algunos objetos necesarios para la representación. Preparan sus materiales. Ensayan en sus grupos.</p> <p>Toma de decisiones</p>

Por grupos van representando su tema, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y movimientos de acuerdo a su personaje.
Comentan su trabajo.

Cierre (20 minutos)

Metacognición

- Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron. Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?, ¿Ha quedado clara la representación?, ¿En qué se puede mejorar?


Prof. Quiñones Jacobo Gerardo Gabriel


Docente de aula



Directora de la I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

XIII. DATOS INFORMATIVOS:

Título de la sesión: “Representamos a nuestros animalitos”						
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Señor de la Soledad – Huaraz			DOCENTE:	Quiñonez Jacome Gerardo Gabriel	
Área	Grado	Sección	Unidad	Nº Sesión	Duración	Fecha
PERSONAL SOCIAL	QUINTO	A- B	III	5/10	02 horas	

XIV. LOGROS ESPERADOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C1 Construye su identidad.	C1-01: Reflexiona y argumenta éticamente C1-02: Autorregula sus emociones	Código L-02: Se relaciona con los niños con igualdad, respeto y cuidado del otro, e identifica aquellos mensajes que se dan y que generan desigualdad. Código L-03: Da razones del por qué una acción es incorrecta o no a partir de sus experiencias y propone acciones que se ajustan a los acuerdos establecidos.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
ENFOQUE TRANSVERSAL	De derechos	
Instrumento de evaluación	Rúbrica	

XV. PROCESOS DE APRENDIZAJE

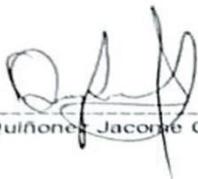
Inicio (5 minutos)
<p>Actividad de inicio: Observan imágenes de diversos objetos.</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formulación de preguntas movilizadoras para recuperar lo que saben: ¿Cómo es la guitarra? ¿Qué hace?, ¿Cómo es la mochila? ¿Qué hace?, ¿Cómo es el celular? ¿Qué hace?, ¿Cómo es la pelota? ¿Qué hace?, ¿Todos los objetos que han observado son buenos? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Planteamiento de interrogantes que generan discusión: ¿Podemos representar mediante juegos de roles a algunos objetos? Informar el propósito de la sesión: “Hoy aprenderemos a ponernos en el lugar del otro”.
Desarrollo (35 minutos)
<p>Problematización Observa la representación de un objeto por la profesora con el siguiente diálogo: “Soy un personaje muy moderno; y sé que parezco un poco serio; pero me divierto tanto al interrumpir una reunión o al hacer ruido cuando todos guardan silencio”</p> <p>Análisis de información Se organizan en grupos y eligen un objeto que quieren representar. Preparan sus materiales. Se preparan para su representación.</p> <p>Toma de decisiones</p>

Por grupos van representando al objeto que eligieron, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y movimientos de acuerdo con su personaje.
Comentan su trabajo.

Cierre (20 minutos)

Metacognición

Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.
Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?, ¿Ha quedado clara la representación?
¿En qué se puede mejorar?


Prof. Quiñones Jacome Gerardo Gabriel


Docente de aula



Directora de la I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

XVI. DATOS INFORMATIVOS:

Título de la sesión: "Jugamos a los poetas"						
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Señor de la Soledad – Huaraz			DOCENTE:	Quiñonez Jacome Gerardo Gabriel	
Área	Grado	Sección	Unidad	Nº Sesión	Duración	Fecha
PERSONAL SOCIAL	QUINTO	A- B	III	6/10	02 horas	

XVII. LOGROS ESPERADOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C1 Construye su identidad.	C1-01: Se valora a sí mismo C1-02: Reflexiona y argumenta éticamente	Código L-02: Se identifica con los diversos grupos a los que pertenece como su familia, escuela y comunidad. Código L-03: Explica sus cualidades y características personales reconociendo los cambios que ha experimentado, y las acepta como parte de su desarrollo.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural	
Instrumento de evaluación	Rúbrica	

XVIII. PROCESOS DE APRENDIZAJE

Inicio (5 minutos)
<p>Actividad de inicio: Se les presentará una poesía. -Leen la poesía en forma grupal y luego individual.</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formulación de preguntas movilizadoras para recuperar lo que saben: <p>Conflicto cognitivo: Planteamiento de interrogantes que generan discusión: ¿Leer un poema es lo mismo que recitar?, ¿Cómo se debe recitar un poema? ¿Ustedes pueden recitar un poema?</p> <ul style="list-style-type: none"> Informar el propósito de la sesión: "Hoy aprenderemos a ser poetas"
Desarrollo (35 minutos)
<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se organizan en grupos dialogan y eligen una poesía. ✓ La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Hagan uso de recursos verbales, no verbales y para y verbales. - Asuman las ideas, los sentimientos de la poesía. <p>Análisis de información</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán? <p>Toma de decisiones</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ensayan en sus grupos.

- ✓ Recitan su poesía, teniendo en cuenta las indicaciones de la profesora, como la voz audible, gestos y mímicas.
Comentan su participación

Cierre (20 minutos)

Metacognición

- Se solicita a los estudiantes responder las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo lo superé? De todo lo desarrollado en esta sesión, ¿qué es lo que te parece más importante? ¿por qué?


Prof. Quiñones Jacobo Gerardo Gabriel


Docente de aula



Directora de la I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

XIX. DATOS INFORMATIVOS:

Título de la sesión: "Representamos un día en el hospital"						
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Señor de la Soledad – Huaraz			DOCENTE:	Quiñonez Jacome Gerardo Gabriel	
Área	Grado	Sección	Unidad	Nº Sesión	Duración	Fecha
PERSONAL SOCIAL	QUINTO	A- B	III	7/10	02 horas	

XX. LOGROS ESPERADOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C1 Construye su identidad.	C1-01: Se valora a sí mismo C1-02: Autorregula sus emociones	Código L-02: Describe las prácticas culturales de su familia, institución educativa y comunidad señalando semejanzas y diferencias. Código L-03: Describe sus emociones y explica sus causas y posibles consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (respiración, distanciamiento, relajación y visualización).
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
ENFOQUE TRANSVERSAL	Intercultural	
Instrumento de evaluación	Rúbrica	

XXI. PROCESOS DE APRENDIZAJE

Inicio (15 minutos)
<p>Actividad de inicio: Observan un video del trabajo en un hospital.</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formulación de preguntas movilizadoras para recuperar lo que saben: ¿Qué personajes se ha observado en el video?, ¿Qué hacen? ¿Quiénes trabajan en el hospital?, ¿Para qué acudimos al hospital? <p>Conflicto cognitivo: Planteamiento de interrogantes que generan discusión: ¿Es importante la labor que hacen los médicos y las enfermeras?</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gustaría escenificar lo que sucede en un hospital? Informar el propósito de la sesión: "Hoy aprenderemos los roles del personal de un hospital".
Desarrollo (35 minutos)
<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se organizan en grupos de trabajo. ✓ Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar. ✓ La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. - Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes. - Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes. <p>Análisis de información</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?

- ✓ Se reparten los personajes.
- ✓ Preparan sus materiales.

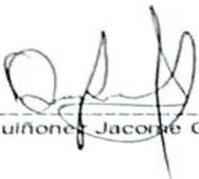
Toma de decisiones

- ✓ Realizan un ensayo a nivel de grupo.
- ✓ Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron.
Comentan su trabajo.

Cierre (20 minutos)

Metacognición

- ✓ Participan en un debate sobre el temarepresentado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron. Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?, ¿Ha quedado clara la representación?, ¿En qué se puede mejorar?, ¿Cómo te sentiste representando al personaje que te tocó?


Prof. Quiñones Jacobo Gerardo Gabriel


Docente de aula



Directora de la I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

XXII. DATOS INFORMATIVOS:

Título de la sesión: "Representamos un debate de la comisión de nuestra comunidad"						
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Señor de la Soledad – Huaraz			DOCENTE:	Quiñonez Jacome Gerardo Gabriel	
Área	Grado	Sección	Unidad	Nº Sesión	Duración	Fecha
PERSONAL SOCIAL	QUINTO	A- B	III	8/10	02 horas	

XXIII. LOGROS ESPERADOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C1 Construye su identidad.	C1-01: Se valora a sí mismo C1-02: Autorregula sus emociones	Código L-02: Describe las prácticas culturales de su familia, institución educativa y comunidad señalando semejanzas y diferencias. Código L-03: Describe sus emociones y explica sus causas y posibles consecuencias. Aplica estrategias de autorregulación (respiración, distanciamiento, relajación y visualización).
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
ENFOQUE TRANSVERSAL	De derechos e Intercultural	
Instrumento de evaluación	Rúbrica	

XXIV. PROCESOS DE APRENDIZAJE

Inicio (5 minutos)
<p>Actividad de inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dialogan sobre cómo se organizan en su distrito para regar sus sembríos. <p>Recuperación de saberes previos:</p> <p>Formulación de preguntas movilizadoras para recuperar lo que saben: ¿Con qué riegan los sembríos de su chacra? ¿Cómo se organizan en tu comunidad para regar su chacra?, ¿Cuál es la función de la comisión de regantes?</p> <p>Conflicto cognitivo:</p> <p>Planteamiento de interrogantes que generan discusión: ¿Cuándo se reúnen, qué hacen?, ¿Qué función cumple el juez de agua?, ¿Podemos representar un debate que se realizan cuando van a repartir el agua?</p> <p>Informar el propósito de la sesión: "Hoy aprenderemos la importancia de nuestra comunidad".</p>
Desarrollo (35 minutos)
<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se organizan en grupos de trabajo. ✓ Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar. ✓ La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. - Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes. - Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes. <p>Análisis de información</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?, ¿cómo se desarrollarán las acciones?, ¿cómo finalizarán?

✓ Se reparten los personajes.
✓ Preparan sus materiales.

Toma de decisiones

✓ Realizan un ensayo a nivel de grupo.
✓ Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron.
Comentan su trabajo

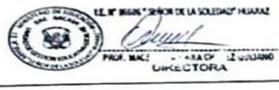
Cierre (20 minutos)

Metacognición

✓ Participan en un debate sobre el tema representado, como sensaciones, sentimientos que sintieron y que estrategias utilizaron.
✓ Responden a la pregunta: ¿Qué es lo que se ha querido mostrar con la representación?, ¿Ha quedado clara la representación?
¿En qué se puede mejorar?, ¿Cómo te sentiste representando al personaje que te tocó?


Prof. Quiñones Jacobo Gerardo Gabriel


Docente de aula


Directora de la I.E.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 9

XXV. DATOS INFORMATIVOS:

- Título de la sesión: “¿Quiero ser Caperucita, y tú?”						
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Señor de la Soledad – Huaraz			DOCENTE:	Quiñonez Jacome Gerardo Gabriel	
Área	Grado	Sección	Unidad	Nº Sesión	Duración	Fecha
PERSONAL SOCIAL	QUINTO	A- B	III	9/10	02 horas	

XXVI. LOGROS ESPERADOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C1 Construye su identidad.	C1-01: Se valora a sí mismo C1-02: Reflexiona y argumenta éticamente	Código L-02: Da razones del por qué una acción es incorrecta o no a partir de sus experiencias y propone acciones que se ajustan a los acuerdos establecidos. Código L-03: Describe situaciones que ponen en riesgo su integridad y las conductas para evitarlas o protegerse.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
ENFOQUE TRANSVERSAL	De derechos	
Instrumento de evaluación	Rúbrica	

XXVII. PROCESOS DE APRENDIZAJE

Inicio (15 minutos)
<p>Actividad de inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Proponen leer un cuento. ✓ Por turnos leen un cuento: “La Caperucita Roja” <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulación de preguntas movilizadoras para recuperar lo que saben: Comentan la lectura respondiendo interrogantes: ¿De qué se trata el cuento? ¿Quiénes son los personajes? <p>Conflicto cognitivo: Planteamiento de interrogantes que generan discusión: ¿Se podrá representar mediante juegos de roles este cuento? ¿Será más divertido?, ¿Qué otros cuentos se pueden representar?</p> <p>Informar el propósito de la sesión: “Hoy aprenderemos a interpretar diferentes personajes”.</p>
Desarrollo (35 minutos)
<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se organizan en grupos de trabajo. ✓ Eligen un cuento conocido. ✓ Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar. ✓ La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena.

- Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.
- Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.

Análisis de información

- ✓ Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?,
¿cómo se desarrollarán las acciones?,
¿cómo finalizarán?

- ✓ Se reparten los personajes.

- ✓ Preparan sus materiales.

Toma de decisiones

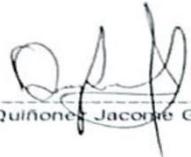
- ✓ Realizan un ensayo a nivel de grupo.

- ✓ Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron.
Comentan su trabajo.

Cierre (20 minutos)

Metacognición

- Se solicita a los estudiantes responder las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo lo superé? De todo lo desarrollado en esta sesión, ¿qué es lo que te parece más importante? ¿por qué?


Prof. Quiñones Jacobo Gerardo Gabriel


Docente de aula



Directora de la I.E.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

XXVIII. DATOS INFORMATIVOS:

Título de la sesión: "Nos preparamos para resolver conflictos en el aula"						
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Señor de la Soledad – Huaraz			DOCENTE:	Quiñonez Jacome Gerardo Gabriel	
Área	Grado	Sección	Unidad	Nº Sesión	Duración	Fecha
PERSONAL SOCIAL	QUINTO	A- B	III	10/10	02 horas	12/09/22

XXIX. LOGROS ESPERADOS

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA		
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
C1 Construye su identidad.	C1-01: Reflexiona y argumenta éticamente C1-02: Autorregula sus emociones	Código L-02: Se relaciona con los niños con igualdad, respeto y cuidado del otro, e identifica aquellos mensajes que se dan y que generan desigualdad. Código L-03: Da razones del por qué una acción es incorrecta o no a partir de sus experiencias y propone acciones que se ajustan a los acuerdos establecidos.
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
ENFOQUE TRANSVERSAL	De derechos	
Instrumento de evaluación	Rúbrica	

XXX. PROCESOS DE APRENDIZAJE

Inicio (5 minutos)
<p>Actividad de inicio:</p> <p>✓ Leen situaciones de conflictos en el aula: En la hora del recreo Pepe propone a sus compañeros jugar la matagente, pero la mayoría de ellos no desean y proponen jugar fútbol; sin embargo, Pepe se molesta y dice que él y los de su grupo no jugarán, los otros insisten pues sin ellos no completan el equipo.</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Formulación de preguntas movilizadoras para recuperar lo que saben: ¿Qué hace pepe? ¿Qué juegan? ¿Quiénes no jugarán? <p>Conflicto cognitivo:</p> <p>Planteamiento de interrogantes que generan discusión: ¿Qué opinan de esta situación?, ¿Cómo se podría resolver?, ¿Cómo se podría evitar los conflictos?, ¿Podemos representar un conflicto y su resolución?</p> <ul style="list-style-type: none"> Informar el propósito de la sesión: "Hoy aprenderemos a resolver conflictos de aula".
Desarrollo (35 minutos)
<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se organizan en grupos de trabajo. ✓ Dialogan para ponerse de acuerdo en lo que desean representar. ✓ La docente manifiesta el propósito y los criterios a evaluar, brindando las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - Señalen los sucesos que desarrollarán en su escena. - Luego, distribuyan los roles de acuerdo con los personajes.

- Asuman las ideas, los sentimientos y el carácter de los personajes.

Análisis de información

- ✓ Organizan el juego: ¿cómo comenzarán?,
¿cómo se desarrollarán las acciones?,
¿cómo finalizarán?
- ✓ Se reparten los personajes.
- ✓ Preparan sus materiales.

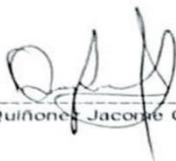
Toma de decisiones

- ✓ Realizan un ensayo a nivel de grupo.
Ponen en escena el juego de roles que eligieron y ensayaron.

Cierre (20 minutos)

Metacognición

- Se solicita a los estudiantes responder las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo lo superé? De todo lo desarrollado en esta sesión, ¿qué es lo que te parece más importante? ¿por qué?


Prof. Quiñones Jacobo Gerardo Gabriel


Docente de aula



Directora de la I.E.

ANEXO N°5
EVIDENCIA FOTOGRÁFICA

Inicio de aplicación en la I.E. Señor de la Soledad



Brindando algunas indicaciones para el inicio de las sesiones



Los estudiantes intercambiando ideas.



Iniciando las clases



Iniciando las clases

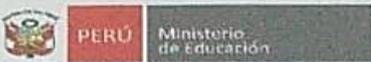


Repartiendo las pruebas de entrada (pre test)



ANEXO N°6

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL PROYECTO



PERÚ Ministerio de educación



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
Señor de la Soledad
UN SOLEDANO SIEMPRE ADELANTE
Huaraz - Ancash - Perú



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

EL QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 86686 "SEÑOR DE LA SOLEDAD": DE LA CIUDAD DE HUARAZ, OTORGA LA SIGUIENTE:

CONSTANCIA:

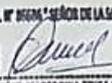
A, Quiñonez Jacome Gerardo Gabriel egresado de la Facultad de Ciencias Sociales, Educación y de la Comunicación de la “Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo” - Huaraz, quien ha realizado satisfactoriamente su PROYECTO DE INVESTIGACIÓN titulado “JUEGO DE ROLES PARA FORTALECER LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE LA SOLEDAD”, cumpliendo con todos los temas establecidos.

Se expide la presente a solicitud del interesado, para los usos y fines que crea conveniente.

Huaraz, 07 de noviembre del 2022



E.E. N° 86686 "SEÑOR DE LA SOLEDAD" HUARAZ



PROF. MACEDONIA ERICA QUIÑÓNEZ GONZALO
DIRECTORA

ANEXO N°7

Prueba del Alfa de Crombach

Lista de cotejo-Juego de Roles																					
PREGUNTAS																					
Encuestados	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	34
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	39
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	39
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	39
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40

Nivel de satisfaccion	Valoracion
Sí	2
No	1

NUMERO DE ITEM	20
SUMATORIA DE LAS VAR DE LOS ITEM	0.20
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEM	0.64

ALFA DE CROMBACH	0.73
	0.73

Rangos	Magnitudes
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Fuente: Ruíz (2002)

$r = \frac{1 - \alpha}{2}$	1.05
$r = \frac{1 - \alpha}{2}$	0.31

Rúbrica-Identidad							
PREGUNTAS							
Encuestados	1	2	3	4	5	6	
1	3	3	4	3	2	3	18
2	1	2	3	4	3	3	16
3	3	3	3	3	4	2	18
4	2	2	3	3	4	3	17
5	3	3	4	3	4	2	19
6	4	4	4	4	4	3	23
7	4	3	4	4	4	3	22
8	4	3	3	4	4	3	21
9	4	3	4	4	4	4	23
10	4	3	4	4	4	4	23
11	4	4	4	4	4	4	24
12	4	4	4	4	4	4	24
13	4	4	4	4	4	4	24
14	4	4	4	4	4	4	24
15	4	4	4	4	3	4	23
16	4	4	4	4	3	4	23
17	4	4	4	4	3	4	23
18	4	4	4	4	3	4	23
19	4	4	4	4	3	4	23
20	4	4	4	4	3	4	18
21	4	4	4	4	4	4	24

Nivel de satisfaccion	Valoracion
Logro destacado	4
Logro previsto	3
En proceso	2
En inicio	1

NUMERO DE ITEM	6
SUMATORIA DE LAS VAR DE LOS ITEM	1.73
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEM	5.61

ALFA DE CROMBACH	0.83
	0.83

Rangos	Magnitudes
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Fuente: Ruíz (2002)

$r = \frac{1 - \alpha}{2}$	1.20
$r = \frac{1 - \alpha}{2}$	0.31