



UNAP



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

TESIS

**“JUEGOS DE ROLES Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE
RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS, ÁREA DE FORMACIÓN
CIUDADANA Y CÍVICA, EN ESTUDIANTES DE 4TO. GRADO DE
SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA TENIENTE
MANUEL CLAVERO MUGA, PUNCHANA 2018”**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN CIENCIAS SOCIALES**

PRESENTADO POR:

JOSÉ EDUARDO FLORES PEREZ

KAIRO RUDDY BRANDY PINEDO NAVARRO

ASESOR:

Lic. JOSÉ NOVIANO DIAZ HEREDIA, Dr.

IQUITOS, PERÚ

2020

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N°021-CGT-FCEH-UNAP-2020

En Iquitos, en el auditorio de la **Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades** a los **12** días del mes de **noviembre** del **2020** a horas **10.00 a.m.**, se dio inicio a la sustentación pública de la Tesis titulada: **JUEGOS DE ROLES Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS, ÁREA DE FORMACIÓN CIUDADANA Y CÍVICA, EN ESTUDIANTES DE 4TO. GRADO DE SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA TENIENTE MANUEL CLAVERO MUGA, PUNCHANA 2018**, aprobado con R.D. N° 642-2020-FCEH-UNAP del 19/10/20, presentado por los bachilleres: **José Eduardo Flores Pérez y Kairo Ruddy Brandy Pinedo Navarro**, para optar el Título Profesional de **Licenciado en Educación Secundaria, con especialidad en Ciencias Sociales**, que otorga la Universidad Nacional de acuerdo a Ley y Estatuto.

El Jurado Calificador y dictaminador designado mediante R.D. N° 815-2018-FCEH del 25/09/18, está integrado por:

Dr. Anunciación Hernández Grández	Presidente
Mgr. Luis Nilo Zambrano Peña	Secretario
Lic. Roder Yahuana Pasapera	Vocal

Luego de haber escuchado con atención y formulado las preguntas necesarias, las cuales fueron respondidas: *satisfactoriamente*

El Jurado después de las deliberaciones correspondientes, llegó a las siguientes conclusiones:


La Sustentación Pública y la Tesis han sido *aprobada* con la calificación *Buena*

Estando los bachilleres aptos para obtener el Título Profesional **de Licenciado en Educación Secundaria con especialidad en Ciencias Sociales**.

Siendo las *11.30* se dio por terminado el acto *sus testigos*


.....
Mgr. Luis Nilo Zambrano Peña
Secretario


.....
Dr. Anunciación Hernández Grández
Presidente


.....
Lic. Roder Yahuana Pasapera
Vocal


.....
Dr. José Noviano Díaz Heredia
Asesor

TESIS

**“JUEGOS DE ROLES Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE
RESPECTÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS, ÁREA DE FORMACIÓN
CIUDADANA Y CÍVICA, EN ESTUDIANTES DE 4TO. GRADO DE
SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA
TENIENTE MANUEL CLAVERO MUGA,
PUNCHANA 2018”**

**AUTORES : JOSÉ EDUARDO FLORES PEREZ
KAIRO RUDDY BRANDY PINEDO NAVARRO
SECCIÓN : PRE GRADO
MENCIÓN : LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD: CIENCIAS SOCIALES**

MIEMBROS DEL JURADO



**Lic. ANUNCIACIÓN HERNÁNDEZ GRÁNDEZ, Dr.
PRESIDENTE**



**Lic. LUIS NILO ZAMBRANO PEÑA, Mgr.
SECRETARIO**



**Lic. RODER YAHUANA PASAPERA
VOCAL**



**Lic. JOSÉ NOVIANO DÍAZ HEREDIA, Dr.
ASESOR**

DEDICATORIA

A mis padres, por regalarme la oportunidad de vivir e inculcarme valores en mi formación personal.

A mi señora y mis hijos, por ser el pilar que me sirvió de soporte para mantenerme de pie en el proceso de mi formación profesional.

José Eduardo Flores Pérez

DEDICATORIA

A mis padres, por enseñarme principios y valores para mi superación, por el apoyo incondicional y toda su confianza depositada en mí para alcanzar mis metas.

A mis hermanos, porque son el motivo para luchar por mis propósitos.

Kairo Ruddy Brandy Pinedo Navarro

AGRADECIMIENTO

Los autores de la presenta investigación, agradecen de todo corazón:

A Dios, por la salud y la vida, porque sin ella no seríamos nada.

A los profesores, por su exigencia académica y la entereza necesaria para orientarnos en la realización de la presente investigación.

Al director y subdirector, docentes, trabajadores administrativos, estudiantes de la I.E.P.S.M. “TNTE. MANUEL CLAVERO MUGA”; por su valiosa colaboración en la aplicación de esta investigación.

Los Autores

ÍNDICE GENERAL

	Páginas
PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
JURADO Y ASESOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	5
1.1. Antecedentes	5
1.2. Bases teóricas	8
1.2.1. Juego de roles	8
1.2.2. Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás	16
1.3. Definición de términos básicos	20
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES	22
2.1. Formulación de la hipótesis	22
2.2. Variables y su Operacionalización	22
2.2.1. Identificación de Variables	22
2.2.2. Definición Conceptual de Variables	23
2.2.3. Definición Operacional de Variables	23
2.2.4. Operacionalización de Variables	23

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	25
3.1. Tipo de investigación	25
3.2. Diseño de Investigación	25
3.3. Población	26
3.4. Muestra	26
3.5. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos	26
3.5.1. Procedimientos de recolección de datos	26
3.5.2. Técnicas de recolección de datos	27
3.5.3. Instrumentos de recolección de datos	27
3.6. Procesamiento y análisis de los datos	27
3.6.1. Procesamiento de datos	27
3.6.2. Análisis e interpretación de datos	27
3.7. Aspectos éticos	27
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	29
4.1. Análisis descriptivo	29
4.1.1. Juegos de Roles, Área de Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes de 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.	29
4.1.2. Identificación de desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018	37
4.2. Análisis inferencial	45
4.1.2.1. Influencia de los Juegos de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, Área Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.	45
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	49
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES	52

6.1. Conclusiones Específicas	52
6.2. Conclusión General	52
CAPITULO VII: RECOMENDACIONES	53
7.1. Recomendaciones Específicas	53
7.2. Recomendación General	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
APÉNDICES	59
Apéndice 1: Matriz de consistencia	60
Apéndice 2: Instrumento(s) de recolección de datos	61
Apéndice 3: Informe de validez y confiabilidad	63

ÍNDICE DE TABLAS

N°	TÍTULO	PÁG.
01	Juegos de Roles Controlados en estudiantes de 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	29
02	Juegos de Roles libres en estudiantes 4to. grado de secundaria Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	31
03	Juego de Roles como Medio Educativo en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	33
04	Juego de Roles en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	35
05	Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Construcción de la cultura en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	37
06	Identificación del desarrollo de la Competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Ejercicio ciudadano en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	40
07	Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	42
08	Influencia de los Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, área Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	45

ÍNDICE DE GRÁFICOS

N°	TÍTULO	PÁG.
01	Juego de Roles Controlados en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	29
02	Juego de Roles Libres en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Clavero Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	31
03	Juego de Roles como Medio Educativo en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	33
04	Juego de Roles en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	35
05	Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Construcción de la cultura en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana –2018.	38
06	Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Ejercicio ciudadano en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	40
07	Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadanía y Cívica en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	42
08	Influencia de los Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, área Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	46

RESUMEN

El problema a desarrollar en esta investigación fue: ¿En qué medida los juegos de roles influyen en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes de 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018?

El objetivo fue determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás.

El tipo de investigación fue descriptivo correlacional, el diseño general fue el no experimental y el diseño específico fue el transeccional correlacional.

La población estuvo conformada por estudiantes de 4to. grado de secundaria de la I.E. Teniente Manuel Clavero Muga, que hacen un total de 105. La muestra estuvo representada por 42 estudiantes, que fue seleccionada en forma no aleatoria por conveniencia.

La técnica que se empleó en la recolección de los datos fue la encuesta para ambas variables y el instrumento de recolección de datos fue el cuestionario.

Al establecer y determinar la influencia entre juegos de roles y desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, con la prueba estadística inferencial no paramétrica Chi Cuadrada (X^2) obteniendo: $X^2_c = 19.3 > X^2_t = 5.191$, $gl = 2$, $p < 0.05$, se concluye que los juegos de roles influye en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, aceptando la hipótesis general de la investigación: Los juegos de roles influyen con una magnitud mayor de 40% en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica.

Palabras Claves: Juego de Roles. Desarrollo de Competencia.

ABSTRACT

The problem to be developed in this research was: To what extent do role plays influence the development of the Coexistence competence respecting oneself and others, area of Citizen and Civic Training, in 4th year students. Secondary degree, Teniente Manuel Clavero Muga Educational Institution, Punchana 2018?

The objective was to determine the influence of role-playing games on the development of the Convive competence, respecting oneself and others.

The type of research was descriptive correlational, the general design was non-experimental and the specific design was the transectional correlational.

The population was made up of 4th grade students. high school degree from I.E. Lieutenant Manuel Clavero Muga, making a total of 105. The sample was represented by 42 students, who were selected in a non-random way for convenience.

The technique used to collect the data was the survey for both variables and the data collection instrument was the questionnaire.

When establishing and determining the influence between role-playing games and the development of competence, coexist respecting himself and others, with the non-parametric Chi-Square inferential statistical test (χ^2) obtaining: $\chi^2_c = 19.3 > \chi^2_t = 5.191$, $gl = 2$, $p < 0.05$, it is concluded that role plays influence the development of competence Coexist respecting oneself and others, accepting the general hypothesis of the research: Role plays influence development with a magnitude greater than 40% of the competition Live respecting yourself and others, area of Citizen and Civic Training.

Key Words: Role Play. Development of Competence.

INTRODUCCIÓN

Los juegos de roles constituyen el impulso necesario para motivar a los jóvenes o adolescentes a realizar acciones de representación de los sucesos que ocurren en la vida diaria imitando el rol que asumen las personas, inclusive hechos o fenómenos imaginarios. Esta técnica es importante para el desarrollo de competencias significativas en estudiantes de secundaria frente al problema de bajo rendimiento en las diferentes áreas curriculares, especialmente en el área de Formación Ciudadana y Cívica. Son muchos los factores que intervienen y causan el bajo rendimiento, en unos casos están referidos a problemas socio-económicos y en otros están vinculados con la intervención de la familia y de la escuela. Los actores de la escuela y de la familia deben estar involucrados en el desarrollo de competencias de los estudiantes.

Estos problemas se evidencian en las diferentes instituciones educativas de la región y del país, esencialmente en la institución educativa “Teniente Manuel Clavero Muga”. En este estudio hemos puesto especial interés los juegos de roles como técnica de enseñanza-aprendizajes para el desarrollo de competencias en el área curricular de Formación Ciudadana y Cívica. (RODRÍGUEZ, 2002) Establece que las ventajas de la implementación del juego de roles permite el desarrollo de la empatía y la tolerancia “la persona aprende a meterse en la situación del otro y empieza a plantearse qué sienten los demás”; entonces realizamos la investigación:

JUEGOS DE ROLES Y DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE RESPETANDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS, ÁREA FORMACION CIUDADANA Y CÍVICA EN ESTUDIANTES DE 4TO DE SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA TENIENTE MANUEL CLAVERO MUGA, PUNCHANA - 2018

Por lo que hemos planteado los siguientes problemas de investigación:

Problema General:

En qué medida los juegos de roles influyen en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes de 4to. Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana – 2018.

Problemas Específicos:

Cómo se da los juegos de roles en el área de formación ciudadana y cívica, en estudiantes de 4to. Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana – 2018.

Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de formación ciudadana y cívica, en estudiantes de 4to. Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana – 2018.

Cómo influye los juegos de roles en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de formación ciudadana y cívica, en estudiantes de 4to. Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana – 2018.

Así mismo, en la investigación se ha trabajado siguiendo los siguientes objetivos:

Objetivo General:

Determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de formación ciudadana y cívica, en estudiantes de 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana – 2018.

Objetivos Específicos:

Evaluar los juegos de roles en el área de formación ciudadana y cívica, en estudiantes de 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana – 2018.

Identificar el nivel de desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de formación ciudadana y cívica, en estudiantes de 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana – 2018.

Establecer la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, en el área en el área de formación ciudadana y cívica, en estudiantes de 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana – 2018.

Justificación

La presente investigación se justifica en la medida que los juegos de roles se encuentran emparentados con el desarrollo de competencias. En tal sentido, (Vygotsky, 1978) lo define como: “una realidad cambiante y sobre todo promotora del desarrollo mental del estudiante”.

Por tanto, con este trabajo de investigación se pone de manifiesto que los juegos de roles constituye una de las estrategias educativas centradas en la participación y representación activa de los estudiantes, muy importante para el progreso de la imaginación que debe estar siempre en todo aprendizaje; en ese sentido, el propósito fue: Determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes de 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018”

En el aspecto teórico, la presente investigación es importante porque se ha organizado información relevante sobre los juegos de roles y desarrollo de la competencia. En lo metodológico porque se ofrece un instrumento para contribuir con el recojo de información sobre el desarrollo de la competencia “Convive respetándose a sí mismo y a los demás” del área de Formación Ciudadana y Cívica. En el aspecto práctico, porque permitirá resolver dificultades sobre la situación de convivencia y cultura de los estudiantes y, finalmente, en lo social, porque los beneficiarios de la investigación serán los estudiantes y docentes de la Institución Educativa “Teniente Manuel Clavero Muga” y otras instituciones de similares.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

Nivel Internacional

(AHUMADA, 2011) En su investigación “Los juegos de roles como medio para el fortalecimiento del desarrollo social y disminución de conductas violentas en la escuela”, afirma que el juego de roles disminuye los actos violentos, debido a que el alumno asume el papel del otro, entendiéndolo e identificándose con el compañero. La imaginación es más efectiva a la hora de evitar los actos violentos en comparación a la imitación porque este permite la autonomía y el desenvolvimiento de los niños y niñas durante las clases. Se identificaron las conductas violentas más frecuentes en la Institución Educativa Distrital Tabora sede B, donde se evidenció que la violencia física y verbal son las más recurrentes durante la clase de Educación Física.

(BRAVO BECERRA, 2014) En su investigación “El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: una experiencia en aula con niños de 5 a 6 años en el Colegio San Luis Beltrán”, tiene como enfoque el paradigma post-positivista, con un diseño preexperimental basado en los métodos cuantitativos y cualitativos. Los datos se adquirieron a través de la aplicación de una escala de apreciación en el nivel Kinder C del Colegio San Luis Beltrán de la Comuna de Pudahuel, donde se midió el comportamiento de los párvulos tanto en una evaluación diagnóstica como una evaluación posterior al juego de rol realizado. Para esto, se elaboró una propuesta de actividades para ser aplicadas en el aula. De acuerdo a los análisis de datos obtenidos, se aprueba que el juego de rol es beneficioso para reforzar las normas de convivencia en grupo, dado que se presenció un alto grado de avance en dichas normas de convivencia.

Nivel Nacional

(CIENFUEGOS P. & E., 2013) En su investigación titulada: “Aplicación de la técnica de aprendizaje juego de roles en el desarrollo del ejercicio ciudadano, área de formación ciudadana y cívica, nivel secundario, 4to. Año, del Centro Educativo Experimental Rafael Narváez Cadenillas – Trujillo, año 2013”.

La prueba estadística le permitió confirmar que existe diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en el post test con los obtenidos en el pre test en el desarrollo del ejercicio ciudadano ($p < 0,05$), como resultado de la aplicación de la técnica de aprendizaje juego de roles, igual ocurre en la dimensiones: incorporación de valores, ejercicio de la libertad, democratización de la escuela, interculturalidad y ciudadanía, deliberación del aprendizaje, manejo de contenidos y cuida los espacios públicos ($p < 0,05$). Estos resultados les permitió concluir que la aplicación de la técnica de aprendizaje juego de roles influye significativamente en el desarrollo del ejercicio ciudadano, área de formación ciudadana y cívica, nivel secundario, 4to. Año, del Centro Educativo Experimental Rafael Narváez Cadenillas – Trujillo, año 2013.

(CÁCERES TOVAR, 2012) En su investigación titulada: “Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos”. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación. Universidad de San Martín de Porres (USMP), Instituto para la Calidad de la Educación - Sección de Posgrado. Lima – Perú. Durante el desarrollo de la investigación se ha establecido de que los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje (cognitivo, procedimental y actitudinal) en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

Juanas & Fernández (2008) y Rodríguez (2007), es la adopción de una enseñanza asentada en competencias la que se ha formado como uno de los ejes céntricos en la reconfiguración del sistema educativo europeo y, por ende, del español. Esta representación educativa, en armonía con el protagonismo delegado a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pone el énfasis en la necesidad de dislocar las brechas entre el mundo académico y el mundo competitivo (Tejada, 2006), a fin de que los estudiantes alcancen un nivel de progreso que les permita rescatar satisfactoriamente a lo largo de toda su vida profesional.

Mulder llegó a la conclusión donde establece que el concepto de progreso de capacidades sólo tiene dos significados fundamentales: el de autoridad, ligado a nociones de compromiso y derecho a decidir (entre otros), y el de capacidad, vinculado a los conocimientos, aptitudes y experiencias para ejercer.

Ruiz, A. R. y Cahuana, N. P. (2012) realizaron una investigación titulada “Influencia de juego de roles como estrategia para el desarrollo de la identidad cultural de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N°294 Aziruni de la ciudad de Puno”. Las autoras se plantearon como objetivo general: Determinar la influencia de juego de roles como estrategia para el desarrollo de la identidad cultural de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 294 Aziruni de la ciudad de Puno - 2012. Por lo cual su hipótesis es: El juego de roles influye positivamente como estrategia en el desarrollo de la identidad cultural de niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°294 Aziruni de la ciudad de Puno. El tipo de investigación que utilizó fue experimental y el diseño que se consideraron es cuasi experimental, llegando así a la siguiente conclusión: de acuerdo a los resultados obtenidos en la prueba de salida en el grupo experimental, se afirma que, el juego de roles como estrategia, desarrolla la identidad cultural de niños y niñas de la I.E.I. N° 294 Aziruni de la ciudad de Puno,

así lo demuestra los datos donde la 2 es mayor que la 2 , por consiguiente se acepta la hipótesis de la investigación.

Nivel Local

(SEPULVEDA, 2019) realizó una investigación titulada “Aplicación de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo, utilizando títeres para mejorar la expresión oral, en el área de comunicación, en niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial “Prosperidad” del distrito de San Pablo, provincia de Mariscal Ramón Castilla, departamento de Loreto, 2019”, en el cual tuvo el objetivo de determinar si la aplicación de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres mejora la expresión oral en el área de comunicación en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Prosperidad” del distrito de San Pablo, Provincia de Mariscal Ramón Castilla, departamento de Loreto 2019. La metodología de la investigación utilizada en este estudio es de tipo cuantitativo y explicativo de diseño pre-experimental; el cual conto con una población de 17 niños de una edad de 5 años. Se inició con la aplicación de una lista de cotejo de 20 ítems para el medir las dimensiones de expresión oral y comunicación, para la recolección de información se utilizó uso de la lista de cotejo y la observación; para el procesamiento de la información se utilizaron los programas IBM SPSS 25 y Excel 2016 para generar tablas y figuras. Se obtuvo la siguiente conclusión de esta investigación; La aplicación de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres si mejora la expresión oral en el área de Comunicación en niños de 5 años de edad.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Juego de roles

Dentro del contorno educativo, el juego de roles como estrategia, beneficia tanto al aprendizaje como a la interacción y comunicación entre estudiantes,

consintiendo que el docente incite la motivación a través de los juegos de roles de los mismos. La cuantía de información que el docente provee a través del uso de los juegos de roles puede motivar en los estudiantes un juicio de aprendizaje más dinámico, ya que los estudiantes pueden jugar mientras se fortifica la interacción con sus pares en el aula de clase.

Los juegos de roles son una variedad de juegos en la cual los estudiantes personifican numerosos roles tanto reales como imaginarios, organizando una situación donde puedan concernir dicha situación en un entorno real. En esta clase de juegos el niño toma un personaje ficticio o real y lo recrea a su manera acomodándose del papel del protagonista.

El diccionario de la Real Academia Española define rol como: “papel que interpreta un actor” (ESPAÑOLA, 2010)

(ESPAÑOLA, 2010) Cabe destacar que la interpretación del personaje no debe ser tan dura como si realmente se tratara de una obra de dramática.

De acuerdo con (PARROTA, 2010).) El juego de roles es “la simulación de personajes dentro de un argumento, situación o un caso específico de la vida real” (PARROTA, 2010).) A partir de la simulación se fortalece el apoyo recíproco y la relación en términos de igualdad entre los colaboradores. El juego de roles no es competidor, es decir se precisa de la ayuda de los demás miembros del grupo para llevar a cabo trabajos que se hacen mejor en conjunto. De esta manera, el niño puede educarse con la cooperación y la relación con los demás, le llevan a prosperar más allá de lo que podría hacer a diferencia cuando se trabaja sólo.

Dentro de las ventajas de la ejecución del juego de roles se localiza que, permite el desarrollo de la empatía y la tolerancia, ya que según, (RODRÍGUEZ, 2002) “la persona aprende a meterse en la condición del otro y empieza a plantearse que

sienten los demás” (RODRÍGUEZ, 2002). Por ende, el juego de roles origina la socialización provocando el apoyo mutuo y la relación en términos de paralelismo, lo cual es fundamental para propiciar la comunicación. Así mismo, “despliega la capacidad del trabajo en grupo y toma de providencias, habilidades de gran importancia en la sociedad”; por consiguiente, no solo beneficia a los niños en la infancia sino también durante su etapa de crecimiento.

Para compendiar, el juego de roles es una actividad que ayuda al niño a interactuar con sus compañeros, provocando una participación activa en la clase, además de favorecer a que el niño despierte su imaginación y su espontaneidad durante su proceso de aprendizaje.

El juego es una actividad en grupo o individual, el cual genera comportamientos según pautas de cada cultura. Es por este medio que las personas (y sobre todo niños y adolescentes) aprenden, se relacionan, comparten y son capaces de manifestarse desde el día en que nacen a través de éste. Como es un componente básico de la naturaleza humana, ha estado presente desde la antigüedad, como lo es en las tribus primitivas, ya que, en ese entonces, el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. Es aquí donde los niños se hacían partícipes de los juegos desde que tenían independencia, puesto que el período de jugar era más corto que hoy en día. Al describir los juegos en la antigüedad, específicamente en Grecia, es posible hacer mención a los Juegos Olímpicos, los cuales se celebraban y se siguen celebrando cada cuatro años y era el hito más importante en ese entonces, donde se tomaba como la oportunidad de afirmar su identidad nacional.

En las actividades lúdicas infantiles, el estudioso de la Grecia Clásica, Robert (FLACELIÈRE, 1993) señala que gracias a los restos arqueológicos encontrados,

se comprueba la existencia de figuras de barro cocido: sonajeros, caballos con ruedas, otro tipo de animales domésticos y muñecas, algunas de ellas articuladas, así como objetos diseñados para la distracción y entretenimiento de los niños más pequeños. Es por esto, que en Roma toman la decisión de adoptar los juegos infantiles de Grecia e incorporarlos a su cultura, ya que aquí, la principal preocupación para los adultos era el pan y el juego como tal.

A partir de estas manifestaciones del juego infantil en la antigüedad, filósofos como Platón y Aristóteles comienzan a darle una gran importancia al juego infantil. Es por esto, que Platón fue el primer filósofo que le dio importancia al juego, y Aristóteles menciona ideas sobre éste, tales como: “Hasta la edad de cinco años, tiempo que todavía no es bueno a orientarlos a un estudio, ni en trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante, permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente, por el juego” y por otra parte, menciona que “La mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”.(Aristóteles, s./f.)

Ambos filósofos concuerdan con la importancia del juego y el aprender jugando, por lo que animaban a los padres de los niños para que los permitieran jugar y así formar sus mentes para la vida futura.

En otra época de la historia, específicamente en la Edad Media, el juego era al aire libre, casi sin reglas, con una estructura sencilla y de pocos objetos. El objetivo era divertirse y aprender, sin darle importancia al resultado final. Sin embargo, en el Renacimiento se produce un cambio y es aquí donde lo individual sustituye a lo colectivo.

Teniendo en consideración que el juego es utilizado desde épocas antiguas, cabe destacar a los filósofos Platón y Aristóteles quienes son los primeros en profundizar en el juego y darle la importancia necesaria para el aprendizaje de los niños. Es por eso, que se fue integrando a la vida de las personas y cada vez fue teniendo mayor incidencia en los demás hasta llegar al punto de decir que desde el juego los niños aprenden mucho mejor. Concordando con lo que dicen estos filósofos, en el juego forman sus mentes, se desarrollan y son capaces de ir solucionando problemas.

Los juegos de roles se sujetan a procesos didácticos como:

Motivación

El juego es la vida del niño por consiguiente no será difícil motivarlos para realizar una actividad de este tipo. Entre las variables motivacionales más estudiadas se encuentran el autoconcepto, las expectativas, los objetivos, las tareas y el valor de la tarea, que varían según el autor y el enfoque teórico utilizado. (Suarez, J. M. y Fernandez A. P., 2004).

Explicación del caso o juego

El caso a personificar puede ser un cuento, el acto de izamiento de la bandera, comprar en el mercado, solución a un caso de robo, etc. En todo caso, el profesor manifestará el juego dispuesto para la clase en forma clara, precisa y sencilla, utilizando lenguaje adecuado al nivel mental de los estudiantes. (GÁLVEZ, 2001)

Desarrollo del juego o escena

Comenzando por pequeños intentos ayudados por el profesor, el estudiante llegará a aprender y a someter lo que tiene que hacer, o sea su papel, dejará de lado su cortedad, la incertidumbre para adquirir confianza. Teniendo en cuenta que los ensayos sean transitorios, el docente dejará en libertad para que los estudiantes

desplieguen el caso mientras los otros estudiantes y el profesor observan atentamente sin ningún obstáculo. (GÁLVEZ, 2001)

Finalización y comentarios

La terminación mediante un pequeño comentario entre el profesor y los estudiantes en forma amigable, alternando de animarlos en todo momento y corrigiendo algunas faltas de comprensión del tema como de colaboración de personajes. Para ello es respetable disponer de las personas, ocupaciones de la comunidad, funciones de la familia y otros estudiantes en un género de círculo. De esta manera asimilará a reconocer errores, aciertos, dificultades conforme al rol que le tocó representar, así como sus posibles cortesías. (GÁLVEZ, 2001)

Así mismo existe la característica fundamental en el juego de roles:

Es dinámico e imaginario

Se concibe que el juego de rol es una dinámica en la cual se personifica un entorno imaginario, en la que cada participante si bien calca un rol ya conocido y archivado en sus experiencias previas expresa sus propios sentimientos y emociones, obteniendo un diálogo ingenuo y no estereotipado; este tipo de juego facilita la conformidad a cada niño o niña que participe, de recurrir a sus propias vivencias logrando así que recapacite sobre ciertas conductas o experiencias cotidianas tanto del como de sus pares.

Muy importante también es aludir que el juego de rol puede tener un cronista, el cual guía la dinámica, y de cierta grafía da pie para la representación de la situación, para niños de pre escolar, es ineludible que el cronista exista y sea personificado por la educadora o el adulto a cargo de la dinámica, ya que es la congruencia para darle sentido al juego realizado y dar pie a reforzar la temática que se busca pastar; por ejemplo en este estudio se busca fortificar las normas de convivencia a través del juego de rol, por lo que es importante la intervención del

narrador, dando la oportunidad para que el niño fortifique las normas de convivencia, como el saludo, el esperar turnos, el escuchar al otro sin interrumpirlo, entre otras.

La educación es tratada de varios ángulos, por lo que los juegos de roles son una alternativa ya que el juego es inherente a la población de la presente indagación y favorece la imaginación y la creatividad de los estudiantes. Entre la diversidad de definiciones para la palabra juego, se parte de los conceptos que sostienen la finalidad del manejo del juego en la presente investigación.

En primer lugar, (Vygotsky, 1978), define juego como: “una realidad versátil y sobre todo promotora del desarrollo mental del niño” (2013, 2013) Si se aplica este esclarecimiento en el quehacer docente, el juego es esencial en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, puesto que propicia y origina el desarrollo cognitivo de los mismos porque el juego es una actividad vital para el progreso tanto mental como físico del individuo en la etapa de la infancia.

En segundo lugar, Betancourt presenta el juego como una actividad que genera los siguientes beneficios:

Despierta las ansias de ser ganador viéndose abocado a profundizar más en los hábitos de estudios, debido a su interés por dar una respuesta correcta al problema planteado por el docente.

- A. El estudiante motivado, llega puntualmente a la clase.
- B. Despierta el sentido de cooperativismo y de trabajo grupal en los alumnos.
- C. Logra interiorizar el conocimiento en los alumnos, a través de la repetición sistemática.
- D. Fomenta la observación, el desarrollo de la capacidad lógica, la atención, la investigación y la creatividad en sus participantes. (BETANCOURT, 1997)

Por supeditado, las ventajas que pueden contribuir los juegos en la formación académica de los estudiantes son importantes, puesto que guían al aprendizaje y a la afirmación de la información recibida por parte del niño. Además, los juegos, “aportan una base sólida para el pensamiento conceptual y contribuye con el acrecentamiento de los significados” (OGALDE, 2007)

Nuestra investigación desarrolla las siguientes dimensiones del Juego de Roles

1.2.1.1. Juego de roles controlados

(Calero, 1999) Establece que existe el juego de roles asentado en un dialogo del libro. Después de practicar el diálogo, pida a diferentes parejas de alumnos que por turnos improvisen diálogos similares; o, divida la clase en parejas y deje que todos los alumnos improvisen al igual tiempo. También existe el juego de roles a manera de una entrevista basada en un texto; pide al alumno que asuma el rol de uno de los personajes del texto. Otros alumnos le hacen preguntas.

1.2.1.2. Juego de roles libres

(Caneque, 1993) Afirma que los juegos de roles competentes en la clase: discuta con toda la clase lo que los colaboradores podrían decir y escriba guías en el pizarrón. Haga que todos los alumnos ejerzan el juego de roles en parejas primero. Después pida a una o dos parejas que simbolicen el juego de roles frente a la clase, preparados encasa: divida la clase en grupos. Dé a cada grupo una situación diferente y los roles respectivos. Cada grupo practica sus juegos de roles fuera de la clase usando tiempo extraescolar; los grupos representan sus juegos de roles por turnos en diferentes días.

1.2.1.3. Juego de roles como medio educativo

Al relatar al juego como medio educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se podría pensar que quizás, nos embutimos como dice Imeroni, A. (1990) en una contradicción que linda con lo extraño: El juego es de hecho una palabra que trata de dispersarse a una definición, mientras que la palabra educación se relaciona a un conjunto de instrumentos que una sociedad adopta para garantizar la transferencia de aquellas instrucciones y valores que considera fundamentales. Los juegos son esenciales en la educación. El juego permite al alumno acceder al conocimiento de forma significativa, pues reconcilia en relevantes informaciones que serían absurdas de otra manera. ¿Cuántas veces no hemos visto los educadores a alumnos borrados de «vagos» rendir cuatro veces más porque lo que hacían les interesaba por fin? Pues a partir de ahí reflexionamos el juego como parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego permite al docente incentivar la motivación de sus alumnos y, por otro lado, embutir conceptos, procedimientos y valores que, quizá desde otra óptica, surgirían como no significativos (carentes de sentido y utilidad directa) para nuestros alumnos. Pero pasemos a analizar el papel que pueden desempeñar los juegos de roles en cada uno de los aspectos del currículo actual. El juego que se orienta a partir de la escuela, debería servir de perfección necesario al juego autónomo que realiza el niño en otras condiciones más francas, debería subrayar e incrementar seguridades, en definitiva, debería edificar una clara disponibilidad hacia lo nuevo. De la misma manera, la educación que se propone desde la escuela, tendría que ser una perfección de la educación espontánea que se vivencia en un contexto no escolar.

1.2.2. Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás

El desarrollo de las competencias ciudadanas implica el perfeccionamiento de un conjunto de capacidades (cognitivas, emocionales y comunicativas), conocimientos y actitudes que, vinculados entre sí, hacen viable que los ciudadanos actúen de manera rápida, participativa y constructiva en una sociedad democrática. Las competencias ciudadanas reconocen a las personas contribuir activamente en el desarrollo de una armonía pacífica, participar responsablemente y constructivamente en los procesos democráticos y valorar la variedad y las diferencias, tanto a nivel personal como local, nacional e internacional.

Por tanto, el área de Formación Ciudadana y Cívica permite al estudiante desarrollar capacidades para relacionarse con otros, en la visión de edificar una sociedad más flexible y pacífica, donde se acepten las diferencias de ideas, de cultura, religión; y donde todos y todas participen en la adquisición de decisiones sobre lo que ocurre en lo público. Asimismo, el área fortalece aquellas competencias ciudadanas que permiten responder con responsabilidad a las múltiples situaciones que plantea la vida en sociedad, pues brinda herramientas para que los estudiantes sean capaces de elaborar juicios propios acerca de la realidad en que viven y genera en ellos el compromiso necesario para la construcción de su proyecto de vida y de país, en un marco de democracia activa, participativa y social. (Perú, 2010)

Participar en la escuela es una acción social que consiste en intervenir de forma activa en las decisiones y acciones relacionadas con la actividad que se desarrolla al interior de ella. Por eso, los aprendizajes para la convivencia que se propongan en ella lograrán, de mayor o menor forma, el desarrollo de actitudes dialógicas y una comunicación asertiva, así como vivenciar el trabajo en equipo, que implique el manejo de la diversidad y la diferencia, entre otros.

En este sentido, el área ha sido diseñada de tal manera que los estudiantes puedan desarrollar competencias ciudadanas (capacidades, conocimientos y actitudes) que les permitan reconocer la necesidad de aportar en la construcción de una identidad –sentido de pertenencia– orientada, prioritariamente, al desarrollo de la democracia como estilo de vida y al respeto de los derechos humanos. La construcción de la identidad se ve fortalecida con el ejercicio de sus derechos y sus responsabilidades.

En suma, esta área curricular prepara al estudiante para su participación en la sociedad, lo cual consiste en el interés por el asunto público, el respeto a la democracia y a los demás y la capacidad de proponer y desarrollar alternativas para mejorar su calidad de vida en su localidad, región, país, Latinoamérica y el mundo. Así, la participación ciudadana se concibe como una forma de protagonismo social, que se desenvuelve en la relación con el Estado y la sociedad civil.

El objetivo del área, por lo tanto, es formar ciudadanos y ciudadanas capaces de participar en una sociedad pluralista y democrática, que exija de todos nosotros una actitud de respeto y reconocimiento de diferencias individuales, grupales y culturales, de acuerdo con lo que establece la Constitución Política (Perú, 2010).

1.2.2.1. Construcción de la Cultura Cívica

Es una capacidad que se orienta hacia el fortalecimiento de la identificación de los peruanos y peruanas a partir del conocimiento, valoración y respeto de nuestra diversificación cultural, bajo el principio de la interculturalidad. Envuelve el desarrollo de capacidades, conocimientos y actitudes en el marco de una convivencia democrática, justa y solidaria, sustentada en el respeto absoluto de los derechos humanos, la práctica de valores éticos y cívicos, así como en el conocimiento y obediencia de los principios, las reglas y el orden legal actual.

1.2.2.2. Ejercicio Ciudadano

Esta competencia causa la participación ciudadana, a través del conocimiento tanto de las instituciones del Estado y distribuciones de la sociedad civil como del papel que cumplen en el trabajo del sistema democrático. Promueve, además, el desarrollo de capacidades, instrucciones y actitudes para la participación activa de los estudiantes en diversas instituciones escolares, a través de los proyectos interactivos que se vinculan con asuntos públicos y complicaciones de su entorno. (Educación, 2010).

Las capacidades describen los aprendizajes que se alcanzarán en cada grado, en función de cada competencia de área. Así, para el logro de cada una de las competencias del área de Formación Ciudadana y Cívica, es necesario el desarrollo y aprendizaje de un conjunto de capacidades que están establecidas al interior de dichas competencias. En cada uno de los cinco grados, estas capacidades permitirán desarrollar en los estudiantes su identidad social y cultural en el marco de una sociedad democrática, intercultural y ética (Educación, DCN, 2008) Encontramos que:

La formación ética y cívica es obligatoria en todo proceso educativo; prepara a los educandos para cumplir sus obligaciones personales, familiares y patrióticas, y para ejercer sus deberes y derechos ciudadanos. La enseñanza de la Constitución Política y de los derechos humanos es obligatoria en todas las instituciones del sistema educativo peruano... (MINEDU, LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. LEY Nro. 28044. TITULO I: FUNDAMENTOS Y DISPOSICIONES GENERALES, Artículo 6º: Formación Ética, 2006)

Un sistema político democrático debe garantizar que el vínculo entre democracia y desarrollo, democracia y Derechos Humanos, democracia y

diversidad, no se limite a la esfera de lo formal, sino que se vaya constituyendo en una cultura institucional expresada tanto en el sistema político como en la convivencia social. (CARRIÓN, J; P. ZÁRATE; M. SELIGSON, 2007)

Estas dos dimensiones pertenecen al **Área de Formación Ciudadana y cívica.**

El área de Formación Ciudadana y Cívica se concibe como un conjunto de experiencias y aprendizajes organizados, que promueven el desarrollo integral de los estudiantes como personas libres y responsables de sus acciones y decisiones individuales, que aplican en las relaciones que establecen con los demás y en su papel como integrantes activos de una sociedad que demanda su participación y compromiso. Esto implica la movilización de sus competencias ciudadanas (Chau, 2004), necesarias para resolver problemas y conflictos relativos a la convivencia democrática, al ejercicio responsable de sus derechos y deberes y al respeto de las normas consensuadas, entre otros.

1.3. Definición de términos básicos

En esta investigación asumimos las siguientes definiciones:

Juego de Roles. Los juegos de roles son una variedad de juegos en la cual los estudiantes personifican numerosos roles tanto reales como imaginarios, organizando una situación donde puedan concernir dicha situación en un entorno real.

Desempeño: Cuando el estudiante “convive y participa democráticamente” y logra el nivel esperado del ciclo VII realiza desempeños como los siguientes:

Estudiante: Es un ser social que cambia constantemente, se transforma de acuerdo con las necesidades que se presentan en la vida cotidiana y está constituido por múltiples procesos que nutren su identidad personal y estudiantil.

Ciudadanía: La ciudadanía son todas las personas, son ciudadanos con derechos y responsabilidades que participan del mundo social propiciando la vida en democracia.

Desarrollo de Competencias: Aquí encontramos que los estudiantes al terminar sus estudios deben haber desarrollado las competencias que cuenta el área de Formación ciudadana y cívica.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de la hipótesis

Hipótesis General

Los juegos de roles influyen en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa “Teniente Manuel Clavero Muga”, Punchana - 2018.

Hipótesis Específicas

✓ Los juegos de roles tienen uso regular en el área de Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa “Teniente Manuel Clavero Muga”, Punchana - 2018.

✓ El nivel de desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás es regular, área Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes, del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa “Teniente Manuel Clavero Muga”, Punchana - 2018.

✓ La influencia de los juegos de roles es regular en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a la demás, área Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa “Teniente Manuel Clavero Muga,” Punchana - 2018.

2.2. Variables y su Operacionalización

2.2.1. Identificación de Variables

Variable independiente: (X) Juego de Roles

Variable dependiente: (Y) Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás.

2.2.2. Definición Conceptual de Variables

La variable independiente (X): Juego de Roles. Se define conceptualmente como la simulación de personajes dentro de un contexto, situación o un caso específico de la vida real” (PARROTA, 2010.)

La variable dependiente (Y): Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás. Lo definimos como la concreción de las capacidades y actitudes en diferentes circunstancias que le corresponde intervenir a los estudiantes como parte del trabajo curricular en el área de Formación ciudadana y cívica. (Diseño Curricular Nacional, 2015)

2.2.3. Definición Operacional de Variables

La variable dependiente (X): Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás se define operacionalmente como Construcción de la Cultura Cívica, Ejercicio Ciudadano, apreciados como: BUENO (16 – 20). REGULAR (11 – 15) y MALO (0 – 10)

2.2.4. Operacionalización de Variables

Variable	Dimensiones	Indicadores		Ítems	Índice o Valor Final	Instrumento
Variable Independiente (X) Juego de Roles	A Juegos de Roles Controlados	1.	Cómo es su diálogo con sus compañeros	A1, A2, A3, A4.	Bueno (16-20) Regular (11-15) Malo (00-10)	Encuesta- Cuestionario
		2.	Después de tener un diálogo con sus compañeros, cómo es su comportamiento			
		3.	Cómo improvisa para mantener un diálogo formal con su compañero			
		4.	Cómo interactúa con sus compañeros después de leer un libro de diálogo			
		5.	Cómo es su diálogo con su profesor			
	B Juego de Roles Libres	1.	Cómo prepara un diálogo	B1, B2, B3, B4, B5.	Bueno (16-20) Regular (11-15) Malo (00-10)	
		2.	Cómo realiza los juegos de roles en su colegio			
		3.	Cómo interactúa en su clase al representar una simulación de diálogo			
		4.	Cómo desarrolla los juegos de roles libres tu docente.			
		5.	Cómo influye los juegos de roles al aire libre			
	C Juego de Roles como Medio Educativo	1.	Cómo influye los juegos de roles en tu aprendizaje	C1, C2, C3, C4.	Bueno (16-20) Regular (11-15) Malo (00-10)	
		2.	Cómo calificas a los juegos de roles como medio de aprendizaje.			
		3.	Cómo es la motivación de tu docente a través del juego de roles.			
		4.	Cómo consideras a los juegos de roles.			
		5.	Cómo asumes los juegos de roles.			

Variable	Dimensiones	Indicadores		Ítems	Índice o Valor Final	Instrumento
Variable Dependiente (Y) Desarrollo de la Competencia convive respetándose a sí mismo a los demás	D Construcción de la cultura cívica	1.	Cómo asumes los derechos y responsabilidades en la ciudadanía	D1, D2, D3, D4, D5.	Bueno (16-20) Regular (11-15) Malo (00-10)	Encuesta- Cuestionario
		2.	Cómo es tu aprendizaje cuando socializas con niños de otras culturas			
		3.	Cómo se valora			
		4.	Cómo autorregula sus emociones			
		5.	Cómo asume una postura ética frente a una situación de conflicto moral			
	E Ejercicio ciudadano	1.	Cómo maneja el conflicto de una manera constructiva	E1, E2, E3, E4, E5.	Bueno (16-20) Regular (11-15) Malo (00-10)	
		2.	Cómo construye y asumes acuerdos y normas			
		3.	De qué manera participa en acciones que promueven el bienestar común			
		4.	Cómo es su relación con los demás respetando sus creencias			
		5.	Cómo es su relación con jóvenes con habilidades especiales.			

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

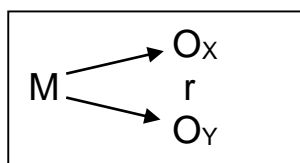
3.1. Tipo de investigación

La investigación según el tipo fue descriptivo-correlacional porque primero se describió cada una de las variables en forma independiente: juego de roles y desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás y luego se analizó la relación existente entre ambas variables. (CARRASCO, 2006).

3.2. Diseño de Investigación

La investigación fue no experimental de tipo transversal correlacional. No experimental porque no se manipuló la variable independiente juego de roles, sino que se observaron los hechos en su contexto, tal como se dan en la realidad. Transversal correlacional porque se recogimos los datos de las variables en un solo momento, en un tiempo único para después analizarlos y relacionarlos (HERNANDEZ, 2006)

El diseño es:



Donde.

M : Muestra

O_X : Observación a la variable independiente: Juego de Roles

O_Y : Observación a la variable dependiente: Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás.

r : Relación entre las variables (Sanchez & Reyes, 1998)

3.3. Población

La población estuvo conformada por todos los estudiantes del turno tarde de 4to. Grado de secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, matriculados en el año escolar 2018, que hacen un total de 105.

3.4. Muestra

La muestra estuvo representada por 42 estudiantes del turno tarde de 4to. Grado de secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga. Fue seleccionada en forma no aleatoria por conveniencia.

3.5. Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Procedimientos de recolección de datos

La gestión de la información ha seguido los siguientes pasos:

- ✓ Elaboración y aprobación del Anteproyecto de tesis.
- ✓ Coordinación con la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga.
- ✓ Elaboración del instrumento de recolección de datos.
- ✓ Prueba de validez y confiabilidad al instrumento de recolección de datos.
- ✓ Recojo de la información.
- ✓ Procesamiento de la información.
- ✓ Organización de la información en cuadros.
- ✓ Análisis de la información.
- ✓ Interpretación de datos.
- ✓ Elaboración de discusión, conclusiones y recomendaciones.
- ✓ Elaboración y presentación del informe.
- ✓ Sustentación del informe.

3.5.2. Técnicas de recolección de datos

Las técnicas que se emplearon en la recolección de los datos fueron las encuestas para la Variable Independiente (X) Juego de Roles. Variable Dependiente (Y) Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica.

3.5.3. Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos de recolección de datos fueron el cuestionario para la Variable Independiente (X) Juego de Roles. Variable Dependiente (Y) Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica. Los que fueron sometidos a prueba de validez y confiabilidad antes de su aplicación, obteniéndose 0.963.

3.6. Procesamiento y análisis de los datos

3.6.1. Procesamiento de datos

La información se procesó en forma computarizada utilizando el paquete estadístico SPSS versión 21 en español y MINITAB versión 17 en español, sobre la base de datos con la que se organizó los cuadros y representarlos en gráficos.

3.6.2. Análisis e interpretación de datos

El análisis e interpretación de los datos se realizó empleando la estadística descriptiva: frecuencia, promedio y porcentaje y la estadística inferencial no paramétrica chi cuadrada (X^2) con $\alpha = 0.05$ para la prueba de hipótesis.

3.7. Aspectos éticos

Aspectos éticos y bioéticos. Los datos fueron utilizados de manera confidencial sólo para este estudio. Se utilizó un formato de consentimiento informado.

Credibilidad. El presente estudio recogió información útil y verdadera de la realidad o situación de los participantes de la experiencia de investigación.

Audibilidad. El estudio de investigación podrá ser auditado por otros investigadores durante y después su proceso experimental, mediante el uso de grabaciones, videos, fichas de observación y otros mecanismos de evaluación.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

4.1.1. Juegos de Roles, Área de Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes de 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.

TABLA 1

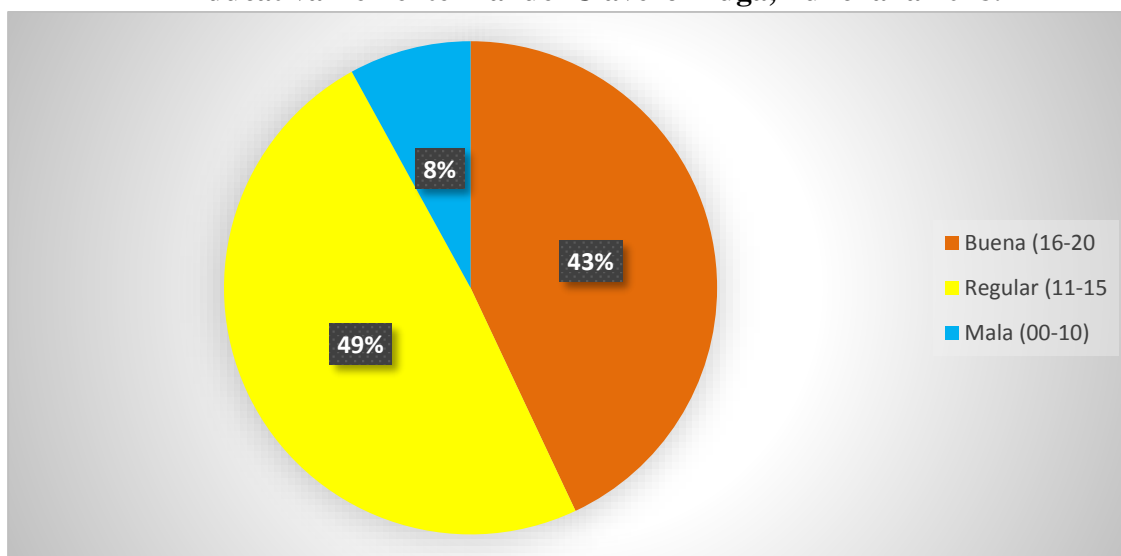
Juego de Roles Controlados en estudiantes del 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.

JUEGO DE ROLES		Buena (16-20)		Regular (11-15)		Mala (00-10)		Total		
		f	%	f	%	f	%	f	%	
1	Juego de Roles Controlados									
	1.1	Cómo es su diálogo con sus compañeros	16	38.0	24	57.0	2	5.0	42	100.0
	1.2	Después de tener un diálogo con sus compañeros cómo es su comportamiento	23	55.0	16	38.0	3	7.0	42	100.0
	1.3	Cómo improvisa para mantener un diálogo formal con su compañero	11	26.0	29	69.0	2	5.0	42	100.0
	1.4	Cómo interactúa con sus compañeros después de leer un libro de diálogo	24	57.0	16	38.0	2	5.0	42	100.0
	1.5	Cómo es su diálogo con su profesor	16	38.0	18	43.0	8	19.0	42	100.0
PROMEDIO (\bar{x})		18.0	43.0	21	49.0	3.4	8.0	42	100.0	

Base de datos de los autores

GRÁFICO N°1

Juego de Roles Controlados en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.



Fuente: Tabla N° 1

En la tabla y gráfico N° 1 **Juego de Roles Controlados en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, se observa lo siguiente:

Del promedio (\bar{x}) de 42 (100%) estudiantes, 21 (49.0 %) manifestaron que es **Regular (11 – 15 Nota) Los Juego de Roles Controlados en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018** predominando con 69% el indicador: Cómo improvisa para mantener un diálogo formal con su compañero. 18 (43.0%) estudiantes manifestaron que es **Bueno: (16 – 20 Nota) Los Juego de Roles Controlados en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018** predominando con 57% el indicador: Cómo interactúa con sus compañeros después de leer un libro de diálogo. Mientras que 3,4 (8%) estudiantes manifestaron que es **Mala: (00 – 10 Nota) Los Juego de Roles Controlados en Estudiantes 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018** predominando con 19% el indicador: Cómo es su diálogo con su profesor; concluyendo es **Regular: (11 – 15 Nota) Los Juego de Roles Controlados en Estudiantes 5to Grado de Secundaria, Institución Educativa Clavero Muga, Punchana – 2018**.

TABLA 2

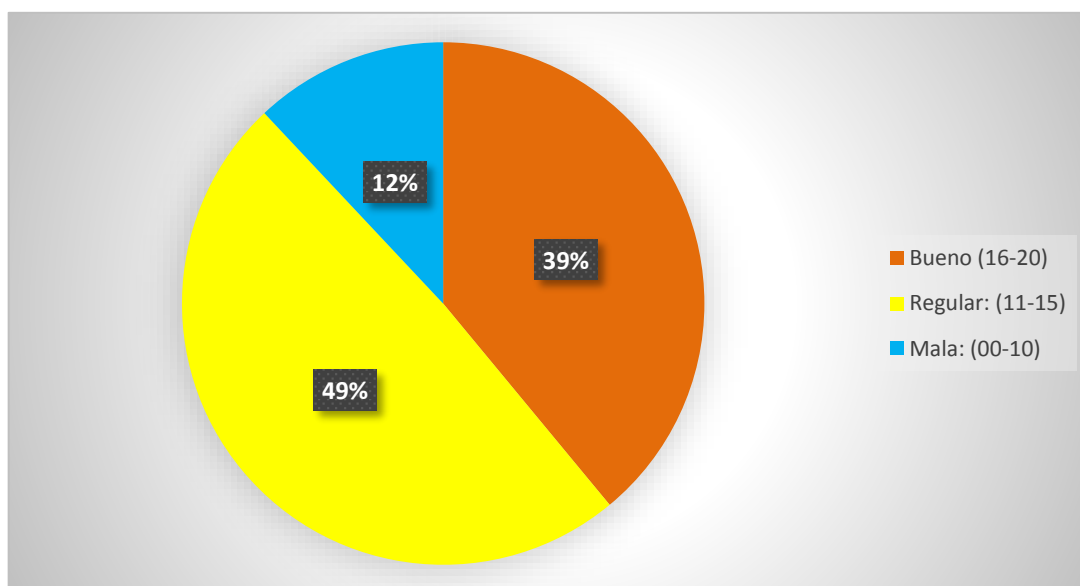
Juego de Roles Libres en Estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Clavero Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.

Juego de Roles		Buena 16-20		Regular 11-15		Mala 00-10		Total		
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
2	Juego de Roles libres									
	2.1	Cómo prepara un dialogo	18	43.0	19	45.0	5	12.0	42	100.0
	2.2	Cómo realiza los juegos de roles en su colegio	16	38.0	20	48.0	6	14.0	42	100.0
	2.3	Cómo interactúa en su clase al representar una simulación de dialogo	20	48.0	15	36.0	7	16.0	42	100.0
	2.4	Cómo desarrolla los juegos de roles libres tu docente.	13	31.0	24	57.0	5	12.0	42	100.0
	2.5	Cómo influye los juegos de roles al aire libre	15	36.0	25	60.0	2	4.0	42	100.0
PROMEDIO (\bar{x})		16	39.0	21.0	49.0	5	12.0	42	100.0	

Base de datos de los autores

GRÁFICO 2

Juego de Roles Libres en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Clavero Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.



Fuente: Tabla N° 2

En la tabla y gráfico N° 2 **Juego de Roles libres en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Clavero Teniente Manuel Clavero, Muga Punchana - 2018**, se observa lo siguiente:

Del promedio (\bar{x}) de 42 (100%) estudiantes, 21 (49.0. %) estudiantes manifestaron que es **Regular (11 – 15 Nota) Juego de Roles libres en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Clavero Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana – 2018**, predominando con 60% el indicador: Cómo influye los juegos de roles al aire libre. 16 (39.0%) estudiantes manifestaron que es **Bueno: (16 – 20 Nota) los Juego de Roles libres en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Clavero Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, predominando con 48% el indicador: Cómo interactúa en su clase al representar una simulación de diálogo. Mientras que 5 (12%) estudiantes manifestaron que es **Mala: (00 – 10 Nota) los Juego de Roles libres en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Clavero Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, predominando con 16% el indicador: Cómo interactúa en su clase al representar una simulación de diálogo. Concluyendo es **Regular: (11 – 15 Nota) los Juego de Roles libres en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Clavero Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**.

TABLA 3

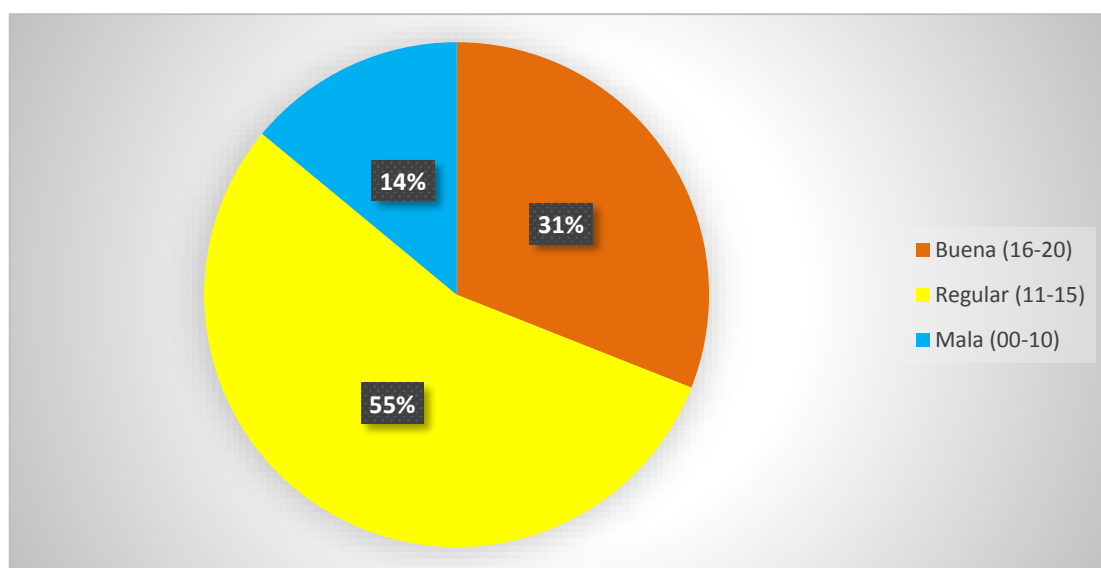
**Juego de Roles como Medio Educativo en estudiantes 4to. grado de secundaria,
Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.**

Juego De Roles		Buena 16-20		Regular 11-15		Mala 00-10		Total		
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	
6	Juego de roles como medio educativo									
	3.1	Cómo influye los juegos de roles en tu aprendizaje	15	36.0	19	45.0	8	19.0	42	100.0
	3.2	Cómo accede los juegos de roles en tu conocimiento	13	30.0	20	47.0	9	23.0	42	100.0
	3.3	Cómo es la motivación de tu docente a través del juego de roles	10	24.0	30	71.0	2	5.0	42	100.0
	3.4	Cómo consideras a los juegos de roles	16	38.0	24	57.0	2	5.0	42	100.0
	3.5	Cómo asumes los juegos de roles	12	28.0	22	53.0	8	19.0	42	100.0
PROMEDIO (\bar{x})		13.	31.0	23	55.0	6.0	14.0	42	100.0	

Base de datos de los autores

GRÁFICO 3

**Juego de Roles como Medio Educativo en estudiantes 4to. grado de secundaria,
Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.**



Fuente: Tabla N° 3

En la tabla y gráfico N° 3, **Juego de Roles como Medio Educativo en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, se observa lo siguiente:

Del promedio (\bar{x}) de 42 (100%) estudiantes, 23 (55.0. %) estudiantes manifestaron que es **Regular (11 – 15 Nota)** los **Juego de Roles como Medio Educativo en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, predominando con 57% el indicador: **Cómo consideras a los juegos de roles**. 13 (31.0%) estudiantes manifestaron que es **Bueno: (16 – 20 Nota)** los **Juego de Roles como Medio Educativo en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, predominando con 38% el indicador: **Cómo consideras a las juegos de roles**. Mientras que 6 (14%) estudiantes manifestaron que es **Mala: (00 – 10 Nota)** los **Juego de Roles como Medio Educativo en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, predominando con 23% el indicador: **Cómo accede los juegos de roles en tu conocimiento**. Concluyendo que es **Regular: (11 – 15 Nota)** los **Juego de Roles como Medio Educativo en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**.

TABLA 4

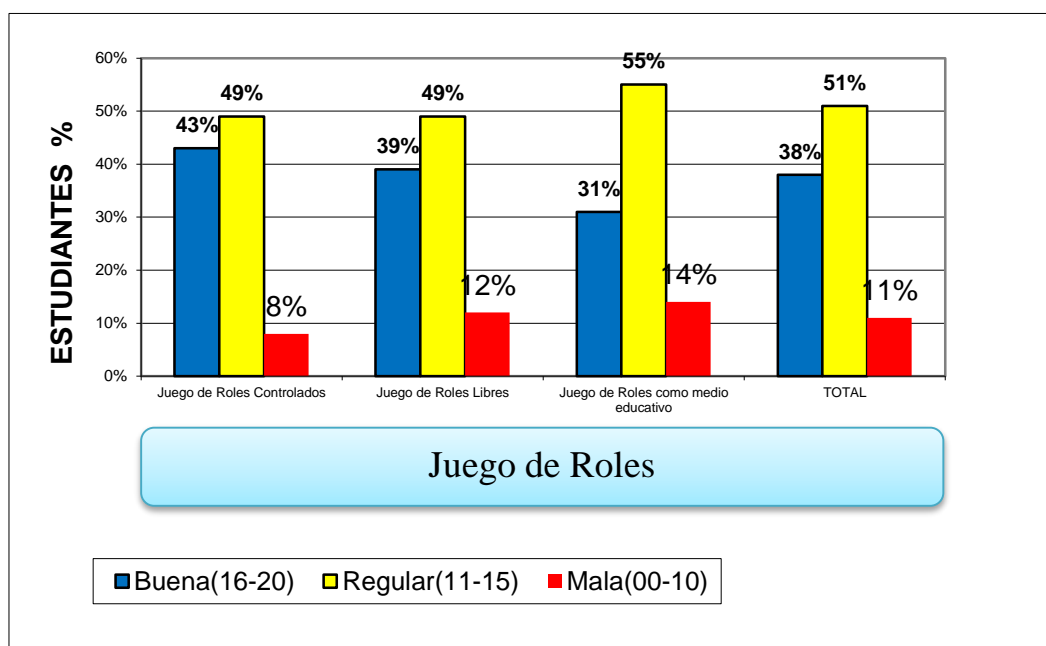
Juego de Roles en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.

JUEGO DE ROLES			Buena 16-20		Regular 11-15		Mala 00-10		Total	
			F	%	F	%	f	%	f	%
3	3.1	Juego de roles controlado	18	43.0	21	49.0	3	8.0	42	100.0
	3.2	Juego de roles libres	16	39.0	21	49.0	5	12.0	42	100.0
	3.3	Juego de roles como medio educativo	13.	31.0	23	55.0	6	14.0	42	100.0
	PROMEDIO (\bar{x})		16	38.0	22	51.0	4	11.0	42	100.0

Base de datos de los autores

GRÁFICO N°4

Juego de Roles en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.



Fuente: Tablas: 1.2.3.4

En la tabla y gráfico N° 4, **Juego de Roles en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, se observa lo siguiente:

Del promedio (\bar{x}) de 42 (100%) estudiantes, 22 (51.0%) estudiantes manifestaron que es **Regular (11 – 15 Nota)** los **Juego de Roles en Estudiantes 4to. grado de Secundaria Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga Punchana - 2018**, predominando con 55% los indicadores de la dimensión: Juego de roles como medio Educativo 16 (38.0%) estudiantes manifestaron que es **Buena: (16 – 20 Nota) Los Juego de Roles en Estudiantes 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, predominando con 43.0% los indicadores de la dimensión: Juego de roles controlado. Mientras que 4 (11.0 %) estudiantes manifestaron que es **Mala: (00 – 10 Nota) Los Juego de Roles en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, predominando con 14.0 % los indicadores de la dimensión: Juego de roles como medio educativo; concluyendo es **Regular (11 – 15 Nota) Los Juego de Roles en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**.

Con estos resultados se logra el objetivo específico Número 1 que dice: Evaluar los juegos de roles en el área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes de 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018”

Así mismo se aprueba la hipótesis derivada Número 1 que indica: Los juegos de roles tienen un uso **regular** en el área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes de 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018”

4.1.2. Identificación de desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018

TABLA 5

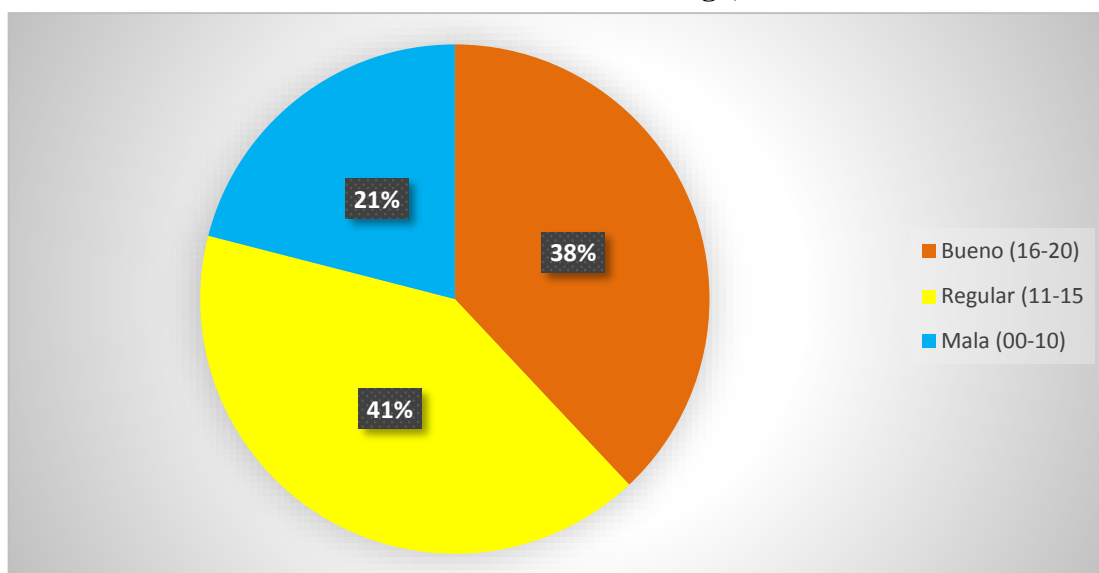
Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Construcción de la cultura en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.

Desarrollo de la Competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás		Buena 16-20		Regular 11-15		Mala 00-10		Total		
		<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
4	Construcción de la cultura cívica									
	4.1	Cómo asumes los derechos y responsabilidades en la ciudadanía	18	43.0	22	52.0	2	5.0	42	100.0
	4.2	Cómo es tu aprendizaje cuando socializas con niños de otras culturas	16	38.0	18	43.0	8	19.0	42	100.0
	4.3	Cómo se valora	18	43.0	14	33.0	10	24.0	42	100.0
	4.4	Cómo autorregula sus emociones	15	36.0	15	36.0	12	28.0	42	100.0
	4.5	Cómo asume una postura ética frente a una situación de conflicto moral	12	29.0	18	43.0	12	28.0	42	100.0
		PROMEDIO (\bar{X})	16	38.0	17	41.0	9	21.0	42	100.0

Base de datos de los Autores

GRÁFICO N° 5

Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Construcción de la cultura en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.



Fuente: Tabla N° 5

En la tabla y gráfico N° 5, Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Construcción de la cultura en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018, se observa lo siguiente:

Del promedio (\bar{x}) de 42 (100%) estudiantes, 17 (41.0. %) estudiantes manifestaron que es **Regular (11 – 15 Nota)**. **La Identificación del Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Construcción de la cultura en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana-2018**, Predominando con 52% el indicador: Cómo asumes los derechos y responsabilidades en la ciudadanía. 16 (38.0%) estudiantes manifestaron que es **Bueno:**

(16 – 20 Nota) La Identificación del Desarrollo de la Competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Construcción de la cultura en estudiantes 4to. grado de Secundaria Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018, predominando con 43% los indicadores: Cómo asumes los derechos y responsabilidades en la ciudadanía, Cómo se valora, y los reglas a partir de la interacción con tus compañeros y docentes, Mientras que 9 (21%) estudiantes manifestaron que es **Mala:**

(00 – 10 Nota) la Identificación del Desarrollo de la Competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás en el Área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Construcción de la Cultura en Estudiantes 4to. grado de Secundaria Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018, predominando con 28% los indicadores: como autorregula sus emociones; Como asume una postura ética frente a una situación de conflicto moral concluyendo es **Regular:**

(11 – 15 Nota) la Identificación del Desarrollo de la Competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Construcción de la cultura en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.

TABLA 6

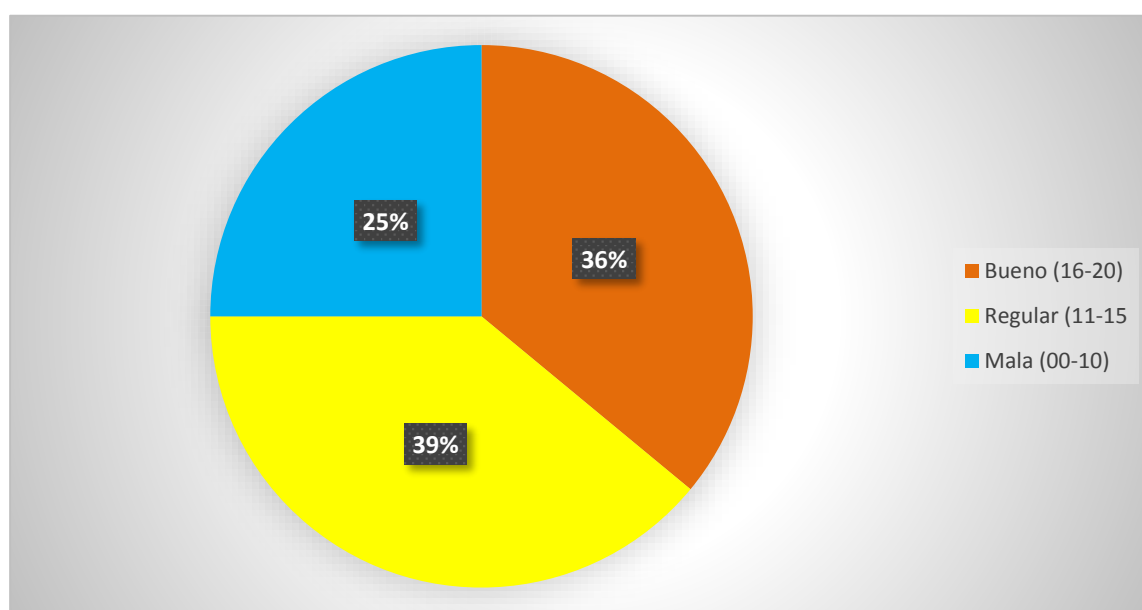
Identificación del desarrollo de la Competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Ejercicio ciudadano en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS		Buena 16-20		Regular 11-15		Mala 00-10		Total		
		f	%	f	%	f	%	f	%	
5	Ejercicio Ciudadano									
	5.1	Cómo maneja el conflicto de una manera constructiva	18	43.0	18	43.0	6	14.0	42	100.0
	5.2	Cómo construye y asumes acuerdos y normas	16	38.0	14	33.0	12	29.0	42	100.0
	5.3	De qué manera participa en acciones que promueven el bienestar común	13	31.0	18	43.0	11	26.0	42	100.0
	5.4	Cómo es su relación con los demás respetando sus creencias	15	36.0	15	36.0	12	28.0	42	100.0
	5.5	Cómo es su relación con jóvenes especiales educativas	14	33.0	16	38.0	12	29.0	42	100.0
PROMEDIO (\bar{X})		15	36.0	16.	39.0	11	25.0	42	100.0	

Base de datos de los Autores

GRÁFICO 6

Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Ejercicio ciudadano en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.



Fuente: Tabla N° 6

En la tabla y gráfico N° 6, **Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Ejercicio ciudadano en estudiantes 4to. grado de Secundaria Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, se observa lo siguiente:

Del promedio (\bar{x}) de 42 (100%) estudiantes, 16 (39.0. %) estudiantes manifestaron que es **Regular (11 – 15 Nota) La identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Ejercicio ciudadano en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, predominando con 43% los indicadores: Cómo te relacionas con otras personas de diferentes culturas, De qué manera participas en acciones que promueven el bienestar común. 15 (36.0%) estudiantes manifestaron que es **Bueno: (16 – 20) Nota La Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Ejercicio ciudadano en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, predominando con 43% el indicador: Cómo maneja el conflicto de una manera constructiva, mientras que 11 (25%) estudiantes manifestaron que es **Mala: (00 – 10 Nota) La Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Ejercicio ciudadano en estudiantes 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, - Punchana 2018**, predominando con 29% el indicador: Cómo construye y asumes acuerdos y normas; Cómo es su relación con jóvenes especiales educativas. Concluyendo es **Regular: (11 – 15 Nota) La Identificación del desarrollo de la competencia Convive**

respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en la dimensión Ejercicio ciudadano en estudiantes de 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana – 2018.

TABLA 7

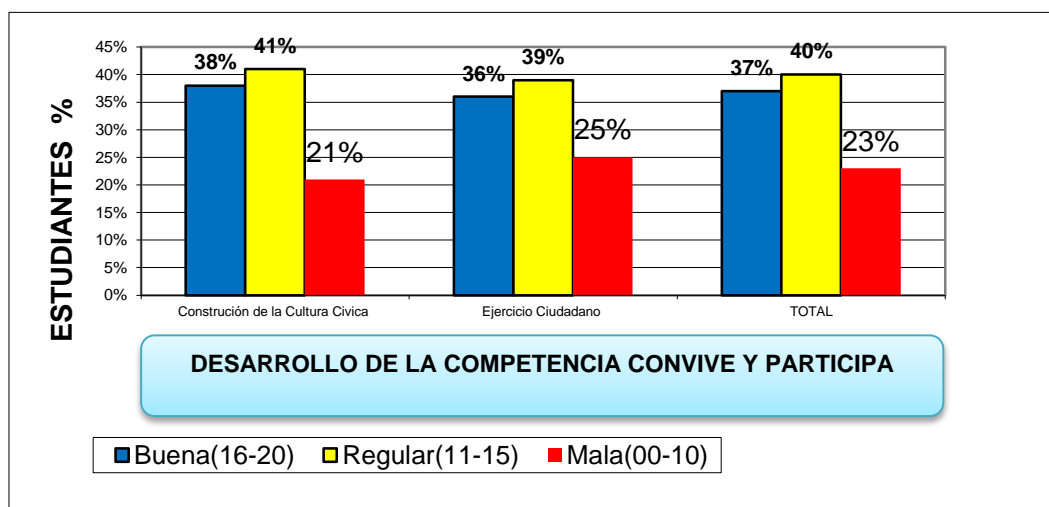
Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.

Desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás			Buena 16-20		Regular 11-15		Mala 00-10		Total	
			F	%	f	%	f	%	f	%
7	7.1	Construcción de la Cultura Cívica	16	38.0	17	41.0	9	21.0	42	100.0
	7.2	Ejercicio Ciudadano	15	36.0	16	39.0	11	25.0	42	100.0
	PROMEDIO (\bar{X})		15	37.0	17	40.0	10	23.0	42	100.0

FUENTE: Tablas N° 5, 6.

GRÁFICO 7

Identificación del desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadanía y Cívica en estudiantes 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.



Fuente de Tablas N°: 5, 6, 7.

En la tabla y gráfico N° 7, Identificación del desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás estudiantes 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga 2018, se observa lo siguiente:

Del promedio (\bar{x}) de 42 (100%) estudiantes, 17 (40.0%) estudiantes manifestaron que es **Regular (11 – 15 Nota)**. **La Identificación del Desarrollo de la competencia convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, predominando con 41% los indicadores de la dimensión: Construcción de la Cultura Cívica. 15 (37.0%) estudiantes manifestaron que es **Bueno: (16 – 20 Nota)** **Identificación del Desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, predominando con 38.0% los indicadores de la dimensión: construcción de la cultura Cívica. Mientras que 10 (23.0 %) estudiantes manifestaron que es **Mala: (00 – 10 Nota)**. **Identificación del Desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás en Estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**, predominando con 25.0 % los indicadores de la dimensión: Ejercicio Ciudadano.

Concluyendo es **Regular (11 – 15 Nota)** **Identificación del desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás en Estudiantes 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018**.

Con estos resultados se logra el objetivo **específico Número 2 que dice:** Identificar el nivel desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás,

área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes del 4to. grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.

Así mismo se aprueba la hipótesis derivada Número 2 que indica: El nivel de desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás es regular en el área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa “Teniente Manuel Clavero Muga”, Punchana 2018.

4.2. Análisis inferencial

4.1.2.1. Influencia de los Juegos de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, Área Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.

TABLA 8

Influencia de los Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, área Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.

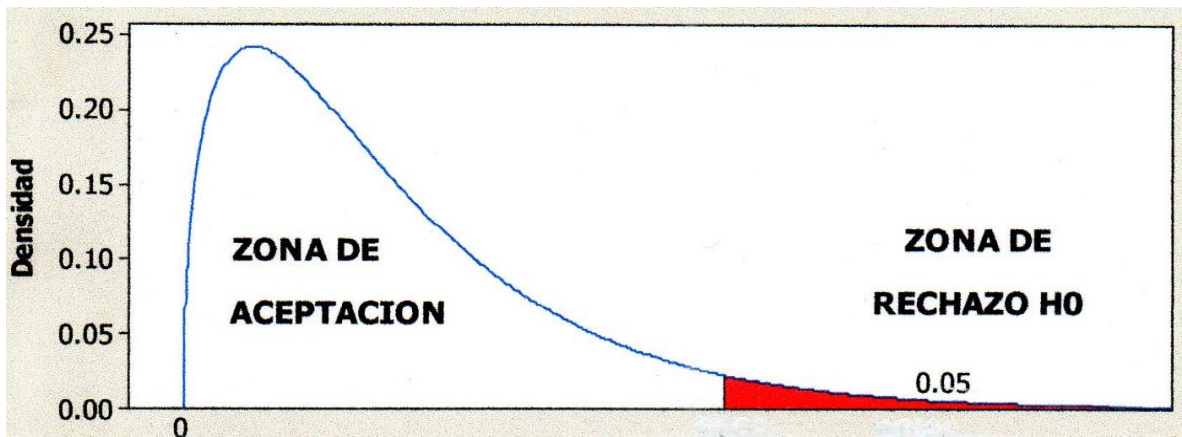
Juego de Roles	Desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los de más, Área Formación Ciudadana y Cívica						TOTAL	
	Bueno: (16 – 20 Nota).		Regular (11 – 15 Nota).		Malo (00 – 10 Nota)			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Bueno: (16-20)	16	38.0	22	51.0	4	11.0	42	100.0
Regular: (11-15)	15	37.0	17.	40.0	10	23.0	42	100.0
Malo: (00-10)	-	-	-	-	-	-	42	100.0
TOTAL	33	75	39	91	14	33	42	100.0

GRÁFICO 8

Influencia de los Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, área Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes 4to. grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.

$$X^2_c = 19.3, \quad X^2_t = 5.191 \quad gl = 2, p < 0.05$$

$$X^2_c = 19.3 > X^2_t = 5.191$$



$$X^2_c = 19.3 \quad X^2_t = 5.191$$

$X^2_c > X^2_t$ Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, Área Formación Ciudadana y Cívica.

Al aplicar la relación se obtuvo $r = 40\%$ lo que indica que las variables se influyen significativamente con una magnitud de 40% aceptando la hipótesis de investigación: Juego de Roles con una magnitud mayor de 40% en el en el Área de Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018

En el cuadro N° 8, se observa la relación de variables siguiente: El Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, Área Formación Ciudadana y Cívica en Estudiantes de 4to grado de Secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018;

✓ Al analizar el Juego de Roles se observa que del promedio (\bar{x}) de 42 (100%) estudiantes, 17 (41.0%) estudiantes manifestaron que es regular el Juego de Roles (11-15) es el Juego de Roles. Y 16 (38.0%) estudiantes manifestaron que es bueno (16 – 20) el Juego de Roles; Mientras que 9(21.0%) estudiantes manifestaron Malo (00-10) concluyendo Aprobado regular (11-15) el Juego de Roles en Estudiantes de 4to de Secundaria de la Institución Educativa Clavero, Punchana - 2018.

✓ Al analizar el Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, Área Formación Ciudadana y Cívica; se observa que del promedio (\bar{x}) de 42 (100%) estudiantes, 16 (39.0%) estudiantes manifestaron que es Regular (11 – 15 Nota) la Identificación del el Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, Área Formación Ciudadana y Cívica 15 (36.0%) estudiantes manifestaron que es Bueno: (16 – 20 Nota) la Identificación el Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, Área Formación Ciudadana y Cívica. Mientras que 11 (25.0 %) estudiantes manifestaron que es Malo: (00 – 10 Nota) la Identificación el Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, Área Formación Ciudadana y Cívica.; concluyendo que es Aprobado: Regular (11 – 15 Nota) la Identificación el Desarrollo de la Competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área Formación Ciudadana y Cívica.; en estudiantes de 4to de Secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.

✓ Para establecer y determinar la influencia entre Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los de más, Área Formación Ciudadana y Cívica, se empleó la prueba estadística inferencial no paramétrica Chi Cuadrada (X^2) obteniendo: $X^2_c = 19.3 > X^2_t = 5.191$, $gl = 2$, $p < 0.05$, concluyendo que el Juego de Roles influye en el Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí

mismo, logrando el objetivo específico número 3 que dice: Establecer la influencia de los juegos en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo, área Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes, del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.

✓ Así mismo, se aprueba la Hipótesis derivada número 3 que dice: La influencia de los juegos de roles es regular en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo, área Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes, del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa “Teniente Manuel Clavero Muga”, 2018.

✓ En igual procedimiento se logra también el objetivo general que dice: Determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo área Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes, del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa “Teniente Manuel Clavero Muga”, Punchana 2018.

✓ Al aplicar el coeficiente de contingencia se obtuvo $r = 40\%$ lo que indica que las variables se influyen significativamente aceptando la hipótesis general de investigación: los juegos de roles influyen con una magnitud mayor de 40% en el Aprendizaje del Área de Formación Ciudadana y Cívica en Estudiantes de 4to de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

El juego de roles como estrategia, favorece tanto al aprendizaje como a la interacción y comunicación entre estudiantes, permitiendo que el docente incite la motivación de los mismos. Al analizar los juegos de roles se observa que los estudiantes del 4to de Secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018, han Aprobado en forma Regular: (11 – 15 Nota), por lo que se considera que Aplican los juegos de roles en sus aprendizajes del Área Formación Ciudadana y Cívica; estos resultados se relacionan con los planteamientos de:

(CIENFUEGOS P. & E., 2013) En su investigación titulada: “Aplicación de la técnica de aprendizaje juego de roles en el desarrollo ejercicio ciudadano, área de Formación Ciudadana y Cívica, nivel secundario, 4to. año, del Centro Educativo Experimental Rafael Narváez Cadenillas – Trujillo, año 2013” llegó a la conclusión mediante la prueba estadística que le permitió confirmar que existe diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en el post test con los obtenidos en el pre test en el desarrollo del ejercicio ciudadano ($p < 0,05$), como resultado de la aplicación de la técnica de aprendizaje juego de roles, Estos resultados les permitió concluir que la aplicación de la técnica de aprendizaje juego de roles influye significativamente en el desarrollo del ejercicio ciudadano, área de formación ciudadana y cívica, nivel secundario, 4to. Año, del Centro Educativo Experimental Rafael Narváez Cadenillas – Trujillo, año 2013.

Así mismo Cáceres Tovar, Nelly J. 82012). En su investigación titulada: “Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos”. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación. Universidad de San Martín de Porres (USMP), Instituto para la Calidad de la Educación - Sección de Posgrado. Lima – Perú. Durante el desarrollo de la

investigación se ha establecido de que los juegos de roles como estrategia motivadora mejoran significativamente el aprendizaje (cognitivo, procedimental y actitudinal) en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos.

El logro del perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica se favorece por el desarrollo de diversas competencias como de los enfoques de desarrollo personal y ciudadanía activa

Al analizar el desarrollo de las competencias en el Área de Formación Ciudadana y cívica, se observa que los estudiantes de 4to de Secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018, muestran que el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, es Aprobado como Regular (11-15 Nota) en el Área Formación Ciudadana y cívica.

Estos resultados coinciden con Juanas & Fernández (2008) y Rodríguez (2007), en su investigación de una enseñanza basada en competencias la que se ha plasmado como uno de los ejes centrales en la reconfiguración del sistema educativo europeo y, por ende, del español. Esta perspectiva educativa, en consonancia con el protagonismo delegado a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pone el acento en la necesidad de desarticular las brechas entre el mundo académico y el mundo profesional (Tejada, 2006), a fin de que los estudiantes alcancen un nivel de desarrollo que les permita desempeñarse satisfactoriamente a lo largo de toda su vida laboral.

Asimismo, Mulder (2007) llegó a la conclusión donde señala que el concepto de desarrollo de competencias sólo tiene dos significados esenciales: el de autoridad, ligado a nociones de responsabilidad y derecho a decidir (entre otros), y el de capacidad, vinculado a los conocimientos, aptitudes y experiencias para ejercer.

Al analizar la influencia del juego de roles y desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás en el Área de Formación Ciudadana y Cívica,

mediante la prueba estadística inferencial no paramétrica Chi Cuadrada (X^2) se encontró que $X^2_c = 19.3 > X^2_t = 5.191$, $gl = 2$, $p < 0.05$ y, al aplicar el coeficiente de contingencia, se obtuvo $r = 40\%$; lo que indica que las variables se influyen significativamente aceptando la hipótesis de investigación: los juego de roles influye con una magnitud mayor de 40% en el desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás en el Área de Formación Ciudadana y Cívica en Estudiantes de 4to de Secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Iquitos 2018. Estos resultados se relacionan con lo planteado por (CIENFUEGOS P. & E., 2013) en su investigación titulada: “Aplicación de la técnica de aprendizaje juego de roles en el desarrollo del ejercicio ciudadano, área de formación ciudadana y cívica, nivel secundario, 4to. Año, del Centro Educativo Experimental Rafael Narváez Cadenillas – Trujillo, año 2013.

La prueba estadística le permitió confirmar que existe diferencia significativa entre los puntajes obtenidos en el post test con los obtenidos en el pre test en el desarrollo del ejercicio ciudadano ($p < 0,05$), como resultado de la aplicación de la técnica de aprendizaje juego de roles, igual ocurre en la dimensiones: incorporación de valores, ejercicio de la libertad, democratización de la escuela, interculturalidad y ciudadanía, deliberación del aprendizaje, manejo de contenidos y cuida los espacios públicos ($p < 0,05$) Estos resultados les permitió concluir que la aplicación de la técnica de aprendizaje juego de roles influye significativamente en el desarrollo del ejercicio ciudadano, área de formación ciudadana y cívica, nivel secundario, 4to. Año, del Centro Educativo Experimental Rafael Narváez Cadenillas – Trujillo, año 2013.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones Específicas

✓ Los Estudiantes de 4to grado de Secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018, han alcanzado el nivel regular mediante juegos de roles en sus aprendizajes del Área de Formación Ciudadana y Cívica.

✓ Los Estudiantes de 4to grado de Secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018; muestran el Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Aprobado: Regular (11 – 15 Nota) en el Área de Formación Ciudadana y Cívica a partir del uso de los juegos de roles.

✓ Los juegos de roles influyen significativamente en el Desarrollo de la Competencia convive respetándose a sí mismo y a los demás, en el Área de Formación Ciudadana y Cívica en Estudiantes de 4to grado de Secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018; obteniendo una evaluación de Aprobado en el nivel Regular.

✓ Las dimensiones que delimitaron los juegos de roles: Juego de roles controlados, juego de roles libre y juego de roles como medio educativo.

✓ Las dimensiones que delimitaron el desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo en el Área Formación Ciudadana y Cívica fueron: Construcción de la Cultura Cívica, Ejercicio Ciudadano.

6.2. Conclusión General

Los juegos de roles influyen significativamente en el Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo en el Área Formación Ciudadana y Cívica en Estudiantes de 4to grado de Secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.

CAPITULO VII: RECOMENDACIONES

7.1. Recomendaciones Específicas

✓ Los estudiantes de 4to grado de Secundaria de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga”, Punchana - 2018, deben exigir a sus docentes la práctica de los juegos de roles y a partir de ello mejorar el desarrollo de competencias y en general sus aprendizajes en las distintas áreas del conocimiento.

✓ Los Docentes de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018, deben dar importancia a los juegos de roles para mejorar en la enseñanza –aprendizaje en el desarrollo del área de Formación Ciudadana y Cívica.

✓ Los padres de familia, en estrecha relación con el servicio de tutoría de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018, deben acompañar e implementar a sus hijos para un mejor desarrollo de sus aprendizajes en todas sus asignaturas.

7.2. Recomendación General

Los directivos de la Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018, deben implementar eventos de capacitación sobre juegos de roles y desarrollo de aprendizajes direccionadas a los estudiantes, docentes y padres de familia para alcanzar las competencias del currículo de estudios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acebal, C. (2010). *Conciencia Ambiental y Formacion de Maestras y Maestros*. Universidad de Malaga. Malaga: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Malaga. Recuperado el sabado de octubre de 2018
- Ahumada, J. Y. (2011). *Los juegos de roles como medio para el fortalecimiento del desarrollo social y disminucion de conductas violentas en la escuela*. Tesis , Universidad libre de Colombia , Bogota.
- Alarcon, A. (2017). *Actitudes hacia la conservacion Ambiental en estudiantes del instituto Agropecuario del Milagro-San Juan-Maynas-2016*. Universidad Nacional de la Amzonia Peruana. Iquitos: Universidad Nacional de la Amzonia Peruana. Recuperado el Viernes de Abril de 2019
- Alfonso,S., Deaño,M., Comde, A., Costa, A. R., Araujo, A. M, y Almeyda, L. S. (2013). *Perfiles de expectativas academicas en alumnos españoles y portugueses de enseñanza superior*. *Revista Gallego-Portuguesa de Psicología y Educación* , 21(1), 125-136.
- Alvarez, M. s., Balaguer,L, Castillo, I y Duda. (2009). *Coach autinimy support and cualiti of sport engagenent in youngsocrer players*. *Spanish Journal of Psychology*.
- Atkinson, J. W. (1957). *Motivational determinants of rist-taking behavior*. *Psychological Review*, 64, 359-372.
- Atkinson, J. W. (1957-1964). *Motivational determinants of risk- taking behavior - An introduction princenton*. *Psychological Review*, 64, 359-372.
- Atkinson, J. W. (1964). *An introduction to motivation* . Princenton , New Jersey : Van Nostran .
- BETANCOURT, J. (1997). *Pensamiento creativo en niños de primaria*. Academia. Bogotá. . Bogotá. , Bogotá. , Bogotá. .
- BRAVO BECERRA, D. Y. (2014). *“El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: una experiencia en aula con niños de 5 a 6 años en el Colegio San Luis Beltrán”*. Tesis, universidad Andres Bello, Santiago de chile.
- BUENO ALVAREZ, J. A. (1993). *La Motivacion en los alumnos de bajo rendimiento academico: Desarrollo y Programas de intervencion*. Universidad Complustense, Madrid. Madrid: Universidad Complustense. Recuperado el 11 de Noviembre de 2018
- BUENO ALVAREZ, J. A. (1993). *La Tesis En Los Alumnos De Bajo Rendimiento Academico:Desarrollo y Programa De Interversion*. Universidead Compultence De Madrid, Madrid. Madrid: Universidead Compultence De Madrid. Recuperado el 15 de Diciembre de 2018
- CÁCERES TOVAR, N. J. (2012). *“Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos”*. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación., Universidad de San Martín de Porres, Lima, San Martín de Porres.
- Cachay. (2015). *Actitud de conservacion ambiental en niños de 5 años, institucion educativa inicial N° 176 Victoria Barcia Bonifatti, distrito de Iquitos-2014*. Universidad nacional de la Amazonia Peruana. Iquitos: Universidad nacional de la Amazonia Peruana. Recuperado el Miercoles de Febrero de 2019
- Cachay, C. (2015). *Actitud de conservacion Ambiental en niños de 5 años, Institucion Educativa inicial N° 176 Victoria Barcia Bonifatti, distrito de Iquitos 2014*.

- Universidad nacional de la Amazonia Peruana. Iquitos: Universidad nacional de la Amazonia Peruana. Recuperado el Jueves de Marzo de 2019
- Calderon, R. (2011). *Aplicando el enfoque ambiental hacia una educacion para el desarrollo sostenible* (1 ed.). (R. C. Tito, Ed.) Huanuco, Peru: Grafica "Kike". Recuperado el Viernes de Marzo de 2019
- Calero. (1999). *juego de roles* .
- Campos, J. (2006). *La motivación*. Lima, Perú: Universitario, San Marcos.
- Caneque. (1993). *juego de roles* .
- CARRASCO, S. (2006). *Metodologia de la Investigacion Cientifica*. Peru. Recuperado el 22 de 12 de 2018
- CARRIÓN, J; P. ZÁRATE; M. SELIGSON. (2007). *Cultura Política de la Democracia en el Perú: 2006* (1ra ed.). (L. U. Americas/IEP, Ed.) Lima, Lima, Perú: LAPOP/Vanderbilt University Center For The Americas/IEP. Recuperado el 25 de Junio de 2018
- Chóliz, M. (2003). *Procesamiento motivacional (Emoción y motivación II ed.)*. Madrid, España: Centro Ramón Areces.
- CIENFUEGOS P., T. D., & E., Q. A. (2013). "Aplicación de la técnica de aprendizaje juego de roles en el desarrollo del ejercicio ciudadano, área de formación ciudadana y cívica, nivel secundaria, 4to. Año, del Centro Educativo Experimental R. Tesis, Universidad Nacional de trujillo, Trujillo.
- Corno, L. (1994). *student Volition and Education: Outcomes, Influencias and Practices* .
- Covington, M. V. (1992). *Marking the grade: a self- worth perspective on motivational and school reform* . cambridge: Cambridge University Press.
- CRISÓLOGO, A. (2000). *Tecnología Educativa* (1ra ed.). (S. Marcos, Ed.) Lima, Perú: San Marcos. Recuperado el 29 de Junio de 2018
- Danolo, D, Chiecher, A, Rinaudo, M. (2004). *Estudiantes en Entornos Tradicionales y a Distancia.Perfiles Motivacionales y Percepciones del Contexto*. *Revista de Educacion a Distancia*, 2 al 14. Recuperado el 29 de Enero de 2019
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (1985a). *Intrinsinc motivation and self-determination in human behavior* . New York : Plenum Press.
- DONGO, A. (2008). *La Teoria Del Aprendizaje De Piajet y sus Consecuencias Para La Praxis Educativa*. *Revista Psicológica*. Recuperado el 20 de diciembre de 2018
- Eccles, J. (1987). *Gender roles and womens avchiviement-relate decisions* . *Psychology of Women Quaterly* .
- Eccles, J. y WiIgfield, A. (2002). *Psicología y relaciones Interpersonales*. . Uniste State.
- Echaiz, A. (2001). *Desarrollo del aprendizaje significativo* . Lima, Perú: Facultad de educación de la universidad San Martín de Porres.
- Educación, M. d. (2008). DCN. Lima, Lima, Perú.
- Educación, M. d. (2010). DCN. Lima, Lima, Perú.
- ESPAÑOLA, R. A. (2010). *Diccionario de la lengua española*. Madrid, España: 22ª ed.
- FLACELIÈRE, R.). (1993). *La vida cotidiana en Grecia en el siglo de Pericles*. Madrid, Madrid: Madrid: Ediciones Temas de Hoy.
- Flores, J. (2007). *Aprendizaje, principios básicos del aprendizaje*. (2da ed.) Argentina. (Segunda ed.). Argentina.
- Freud, S. (1905). *Pulsiones y Destinos de la Pulsion* . Barcelona. Recuperado el 20 de Diciembre de 2018
- Gagné, R. M. (1974). *Essentials of learning for introduction* . New york : The Dryden Presss.

- GÁLVEZ, J. (2001). Métodos y técnicas de aprendizaje. . Trujillo, Trujillo, Perú: Trujillo. Impreso en los talleres gráficos del norte.
- GARCÍA; PALACIOS. (2005). Rendimiento Académico. (S. Marcos, Ed.) Lima, Lima, Perú: San Marcos. Recuperado el 21 de Julio de 2018
- GARRIDO GUTIERREZ, I. (1996). Psicología de la Motivacion. Recuperado el 15 de noviembre de 2018
- Gomera, A. (Noviembre de 2008). Conciencia Ambiental como Herramienta para la Educacion Ambiental: conclusiones y reflexiones de un estudio en el ambito universitario. Universidad de Cordova. Cordova: Universidad de Cordova. Recuperado el Miercoles de Abril de 2019
- GOMEZ PEREZ, A. (2 de agosto de 2006). Aprender a educar. Revista interuniversitaria de formacion de profesorado, 24(2), 60.
- González-Pienda , J. A., González-Cbanach, , R. G., Núñez,, J. C., & Valle,, A. (2002). Manual de la psicología de la Educación . Madrid , España: Psicología Pirámide.
- Good J. E. y J. Brophy (Eds). (1983). Psicología educacional. Mexico.
- Grizib, G. (2002). Bases Cognitivos y Conductuales de la Motivacion. Madrid: Centro de Estudios Ramon Areces.
- Heckhausen. (1967). The anatomy of achievement motivation. new York: academic Press.
- Herbert, L. (1991). Motivación : Teoría Y Aplicación. (5ta ed.). España: sol y sombra.
- HERNÁN; VILLAROEL. (1998). Logros del Aprendizaje. (MINEDU, Ed.) Lima, Lima, Perú: MINEDU. Recuperado el 26 de Julio de 2018
- HERNANDEZ, R. (2006). Metodologia de la investigacion cientifica. mexico.
- Javier, J. (2018). Conciencia ambiental de los trabajadores del mercado “Virgen de Fátima” del distrito de San Martin de Porres 2018. Conciencia ambiental de los trabajadores del mercado “Virgen de Fátima” del distrito de San Martin de Porres 2018. Universidad Inca Garcilaso de la Vega, Lima, Peru. Recuperado el Domingo de Febrero de 2019
- Javier, J. (2018). Conciencia ambiental de los trabajadores del mercado “Virgen de Fátima” del distrito de San Martin de Porres 2018. Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Lima: Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Recuperado el Domingo de Febrero de 2019
- Javier, J. (2018). Conciencia ambiental de los trabajadores del mercado “Virgen de Fátima” del distrito de San Martin de Porres 2018. Universidad Inca Garcilaso De la Vega. Lima: Universidad Inca Garcilaso De la Vega. Recuperado el Domingo de Enero de 2019
- Maehr, M. L. (1982). Motivational factors in school achievement commissioned. Comunicación presentada al Nacional Comisión on Excellence in Educación .
- Maravi, N. (2015). Conciencia ambiental y trabajo de campo en estudiantes de secundaria del Mantaro - Jauja. Universidad Nacional Del Centro Del Peru. Jauja: Universidad Nacional Del Centro Del Peru. Recuperado el martes de setiembre de 2018
- MARTINEZ RINCON, A. M. (s.f.). estratwgias didacticas para un aprendizaje significativo de las ciencias sociales . Mexico. Recuperado el 20 de Diciembre de 2018
- McClelland, D. C. (1951-1961). Personality- The achieving society. New York, New York: Holt, Rinehart and Witson - Van Nostrand.
- McClelland, D. C. (1961). The achiviening society. Princeton, New Jersey: Van Nostrand.

- MINEDU. (2001). Evaluación de los Aprendizajes (1ra ed.). (MINEDU, Ed.) Lima, Lima, Perú: MINEDU. Recuperado el 28 de Junio de 2018
- MINEDU. (2006). LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. LEY Nro. 28044. TITULO I: FUNDAMENTOS Y DISPOSICIONES GENERALES, Artículo 6°: Formación Ética (1ra ed.). (MINEDU, Ed.) Lima, Lima, Perú: MINEDU. Recuperado el 23 de Julio de 2018
- MINEDU. (2016). Diseño Curricular Nacional 2016. Educación Básica Regular. Programa Curricular de Educación Secundaria (1ra ed.). (MINEDU, Ed.) Lima, Lima, Perú: MINEDU. Recuperado el 24 de Junio de 2018
- MINEDU. (2016). Diseño Curricular Nacional 2016. Educación Básica Regular. Programa Curricular de Educación Secundaria. (MINEDU, Ed.) Lima, Lima, Perú: MINEDU. Recuperado el 24 de Junio de 2018
- MINEDU. (2016). Programa Curricular Nacional de Educación Secundaria. Perú.
- Munñoz, A. (2014). La salud del medio ambiente diagnóstico y tratamiento. (I. C. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, Ed.) Madrid, España: Los libros de la catarata, 2014 - fuencarral, 70. Recuperado el Sabado de Enero de 2019
- Murray, H. A. (1938). Explorations in personality. New York: Oxford University Press.
- OGALDE, I. y. (2007). La importancia del material didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Alicante. Costa Rica. , Costa Rica. , Costa Rica. .
- Ordoñez, F. (2013). La educación ambiental ante la crisis del medio ambiente del planeta: avances y retos e el marco de los acuerdos internacionales. Universidad nacional Autónoma de México. México: UNAM - Dirección General de Bibliotecas. Recuperado el Lunes de Noviembre de 2018
- Ormrod, J. E. (2005). El aprendizaje humano. 4ª Ed. Santa Fe. (Vol. 4). Colombia: Santa Fe, Colombia.
- PARROTA, R. (2010).). El rol del juego de rol. Acantilado. Madrid, Madrid, .España.
- PAUCAR MIRANDA, P. (2015). Estrategias de Aprendizaje, Motivación para el Estudio y Comprensión Lectora en Estudiantes de la Facultad de Educación. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Recuperado el Noviembre de 2018
- PÉREZ, C. (1997). La Enseñanza y el Aprendizaje de Estrategias desde el Currículo. (Kapeluz, Ed.) Madrid, Madrid, España: Kapeluz. Recuperado el 25 de Junio de 2018
- Pérez, P. (2009). Psicología Educativa. (3ra ed.). Perú: San Marcos.
- Perú, (. d. (2010). Constitución Política del Perú en su artículo 14°, y la Ley General de Educación 28044, en su artículo 6°. Lima, Lima, Perú: MINEDU.
- PIGGET, J., & HELLER. (1994). Autonomía Escolar. Buenos Aires, Argentina. Recuperado el 20 de Diciembre de 2018
- Pintrich, P. R. y Schunk, D. H. . (2006). Motivación en contextos educativos. Teoría, investigación y aplicaciones. . Madrid, España: Pearson Educación .
- POZZO MUNICIO, J. I. (s.f.). A. Madrid. Recuperado el 21 de Diciembre de 2018
- Quintanilla, T. T. (2000). Estrategia de Enseñanza - Aprendizaje de las Relaciones a Nivel de Bachillerato. México.
- Quiros, P. (2006). Funciones activadoras: principios básicos de la motivación y la emoción. . Barcelona, España: universitario Ramón Areces.
- Ravaglioli, F. (2000). Perfil de la Educación . Grijaldo.
- REATEGUI AGUILA, P. J., & YAHUARCANI AMASIFUEN , S. (2015). Automotivación y Aprendizaje Académico de los estudiantes del 4to B de

- Secundaria del Colegio Experimental UNAP del Año 2014. Iquitos: Universidad Nacional de la Amazonia Peruana. Recuperado el 16 de Noviembre de 2018
- Rockwell, E. (1986). *Ser Maestro: Estudio sobre el trabajo docente*. Mexico: El caballito SEP.
- RODRÍGUEZ, M. y. (2002). *El juego de roles y el enfoque comunicativo*. México. , México. , México : Edamex.
- Rosen, B. C., y D'Andrade, R. (1959). *the psychological originis of achievement motivation*. Sociometry.
- Sampascual, G. (2007). *Psicología de la Educación (Vol. Tomo I)*. Madrid, España: UNDED.
- Sampascual, G. (2007). *Psicología de la Educación (Vol. TOMO I)*. Madrid, España: UNED.
- Sanchez, H., & Reyes, c. (1998). *Metodologia de la Inestigacion*. . Perú.
- SCHNEEBERGER, J. K. (2016). *Evaluacion de la Motivacion, estilos y estrategias de aprendizaje*. Tesis doctoral, Universidad de Extremadura , Chile. Recuperado el 2019.
- SEPULVEDA TORRES (2019) "Aplicación de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en niños de 5 años de edad de da Institución Educativa Inicial "Prosperidad" del distrito de San Pablo, provincia de Mariscal Ramón Castilla, departamento de Loreto, 2019".
- SILVA, B. K. (2018). *APRENDIZAJE PARA LA MOTIVACION EN LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PERUANA*. UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO, LIMA. PERU: UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO. Recuperado el NOVIEMBRE de 2018
- SIMON, J. A. (2007). *Estudio de la motivaciòn orientada a meta durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, en alumnos de educaciòn de adultos*. España: Universidad de granada. Recuperado el 13 de Noviembre de 2018
- Suarez, J. M. y Fernandez A. P. (2004). *El Aprendizaje Regulado: Variables Estrategicas, motivacionales, Evaluacion y Intervención*. Madred, España: UNDED.
- Tejada, L. (2004). *Los estudiantes indígenas de la UNMSM*. . Lima, Perú. : Ed. UMNMSM.
- Theobald, M. (2006). *Strategies for middle and high school teachers*. . Unite state of América. .
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge : Harvard University Press.
- Weiner, B. (1992). *Human motivation: Metaphors, theories, and research*. Newbury: Park, CA: Sage.
- Wigfield, A., y Eccles, J. (1992). *The development of achievem taks values. A theoretical analysis*. Delopmental, 12, 265-310.
- Wilson, J; Robeck, M. y Michael, M. (1978). *Fundamentos Psicológicos del aprendizaje y la enseñanza*. (1ra edición ed.). Madrid, España: Mcgrawhill.
- Winterbitton, M. R. (1953). *the relation of childhood trainig independence to achivement motivation*. Michigan : Unpublished doctoral disertation .
- Winterbotton, M. R. (1958). *The relation of ned for achievement to learning experiencies in dependence and mastery*. New Jersey: Van Nostrand.
- Wolters, C. A. (1998). *Self- regulated learning and college studen´s regulation of motivation*. Journal of Educational Psychology .

APÉNDICES

Apéndice 1: Matriz de consistencia

Apéndice 2: Instrumento(s) de recolección de datos

Apéndice 3: Informe de validez y confiabilidad

**APÉNDICE 1
MATRIZ DE CONSISTENCIA**

Título: Juegos de Roles y Desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás. Área de formación Ciudadana y Cívica, en Estudiantes 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018

**AUTOR (a): Flores Pérez José Eduardo
Pinedo Navarro Kairo Ruddy Brandy**

Pregunta de Investigación	Objetivos de la Investigación	Hipótesis	Metodología
<p>Problema General:</p> <p>¿En qué medida los juegos de roles influyen en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación y Cívica, en estudiantes de 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga Clavero, Punchana - 2018?</p> <p>Problemas Específicos:</p> <p>¿Cómo se da los juegos de roles en el área de Formación y Cívica, en estudiantes de 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga Clavero, Punchana - 2018?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación y Cívica, en estudiantes de 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa “Teniente Manuel Clavero Muga Clavero”, Punchana - 2018?</p> <p>¿Cómo influye los juegos de roles en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación y Cívica, en estudiantes, del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa “Teniente Manuel Clavero Muga Clavero”, Punchana - 2018?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes, de 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga Clavero, Punchana – 2018.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>Evaluar los juegos de roles en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes, del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga Clavero, Punchana – 2018.</p> <p>Identificar el nivel desarrollo de Competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes, del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana – 2018.</p> <p>Establecer la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes, del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga Clavero, Punchana 2018.</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>Los juegos de roles influyen en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes, del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga Clavero, Punchana - 2018</p> <p>Hipótesis Específicas:</p> <p>Los juegos de roles tienen uso regular en el área de Formación Ciudadana y Cívica en los estudiantes, de 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga Clavero, Punchana 2018</p> <p>El nivel de desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás es regular, área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes, del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga Clavero, Punchana – 2018.</p> <p>La influencia de los juegos de roles es regular en el desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, área de Formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes, del 4to. Grado de secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga Clavero, Punchana – 2018.</p>	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>Según el alcance, la investigación es de tipo correlacional porque se medirá el grado de correlación entre las variables: juegos de roles y desarrollo de Competencias</p> <p>Diseño de la Investigación:</p> <p>El diseño de investigación es no experimental de tipo transeccional correlacional. No experimental porque no se manipulará la variable independiente: Desarrollo de Competencias. Transeccional correlacional porque se recolectará los datos en el mismo lugar y en un mismo tiempo. El diseño es:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <pre> graph LR M --> OX M --> OY </pre> </div> <p>Dónde: M = Muestra O_x = Observación a la variable independiente: Técnica de simposio. O_y = Observación a la variable dependiente: Desarrollo de pensamiento crítico. r = Posible relación o incidencia entre las variables</p>

APÉNDICE N° 02

Instrumento de recolección de datos



UNAP

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA CON
ESPECIALIDAD EN CIENCIAS
SOCIALES



TESIS

Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de formación Ciudadana y Cívica, en estudiantes de 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018

APÉNDICE N° 02

Cuestionario

(Para estudiantes del 4to de Secundaria - Institución Educativa “Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018”)

CÓDIGO: -----

I. PRESENTACIÓN

El presente cuestionario tiene como propósito obtener información sobre: Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica, en Estudiantes de 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018; en tal sentido, le agradecemos su colaboración respondiendo a cada uno de los ítems. La información que se obtenga será confidencial. El estudio servirá para elaborar la tesis conducente a la obtención del Título Profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN: Especialidad: Ciencias Sociales.

II. DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: -----
2. ÁREA CURRICULAR: -----
3. GRADO: ----- 4. SECCIÓN: -----
5. ESTUDIANTE: -----
6. EDAD: -----7: SEXO: -----
8. DÍA: ----- 9. HORA: -----

III. INSTRUCCIONES

Lee con atención las preguntas y respóndalas marcando un aspa (X) según corresponda

IV. CONTENIDO

JUEGO DE ROLES		Aprobado (11 – 20)		Desaprobado (00 – 10)
		Bueno (16-20)	Regular (11-15)	Malo (00-10)
A	Juego de Roles Controlados			
	A1	Cómo es su diálogo con sus compañeros		
	A2	Después de tener un diálogo con sus compañeros cómo es su comportamiento		
	A3	Cómo improvisa para mantener un diálogo formal con su compañero		
	A4	Cómo interactúa con sus compañeros después de leer un libro de diálogo		
	A5	Cómo es su diálogo con su profesor		
T O T A L (\bar{X})				
B	Juego de Roles Libres			
	B1	Cómo prepara un diálogo		
	B2	Cómo realiza los juegos de roles en su colegio		
	B3	Cómo interactúa en su clase al representar una simulación de diálogo		
	B4	Cómo desarrolla los juegos de roles libres tu docente.		
	B5	Cómo influye los juegos de roles al aire libre		
T O T A L (\bar{X})				
C	Juego de Roles como Medio Educativo			
	C1	Cómo influye los juegos de roles en tu aprendizaje		
	C2	Cómo accede los juegos de roles en tu conocimiento		
	C3	Cómo es su motivación de tu docente a través del juego de roles		
	C4	Cómo consideras a los juegos de roles		
	C5	Cómo asumes los juegos de roles		
T O T A L (\bar{X})				

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA RESPETÁNDOSE A SÍ MISMO Y A LOS DEMÁS		Aprobado (11 – 20)		Desaprobado (00 – 10)
		Bueno (16-20)	Regular (11-15)	Malo (00-10)
D	CONSTRUCCION DE LA CULTURA CIVICA			
	D1	Cómo asumes los derechos y responsabilidades en la ciudadanía		
	D2	Cómo es tu aprendizaje cuando socializas con niños de otras culturas		
	D3	Cómo se valora		
	D4	Cómo autorregula sus emociones		
	D5	Cómo asume una postura ética frente a una situación de conflicto moral		
T O T A L (\bar{X})				
E	EJERCICIO CIUDADANO			
	E1	Cómo maneja el conflicto de una manera constructiva		
	E2	Cómo construye y asumes acuerdos y normas		
	E3	De qué manera participa en acciones que promueven el bienestar común		
	E4	Cómo es su relación con los demás respetando sus creencias		
	E5	Cómo es su relación con jóvenes especiales educativas		
T O T A L (\bar{X})				

APÉNDICE N° 03
Informe de validez y confiabilidad



UNAP

**FACULTAD DE CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**
ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA CON
ESPECIALIDAD EN CIENCIAS
SOCIALES



**CONSOLIDADO DE LOS CERTIFICADOS DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE JUICIO
DE EXPERTOS DE LOS INSTRUMENTOS**

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN:

1.1. Nombre del Instrumento motivo de Evaluación

Variable Independiente (X) Juego de Roles

Variable Dependiente (Y) Desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás

Título de la Investigación

Autores:

FLORES PEREZ, José Eduardo

PINEDO NAVARRO, Kairo, Ruddy Brandy

Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás, área de formación Ciudadana y Cívica en estudiantes de 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga Punchana, 2018

II. ASPECTOS DE VALIACIÓN E INFORMANTES:

RESUMEN DE LA VALIDACIÓN POR JUECES SEGÚN DIMENSIONES Y CRITERIOS DEL

Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás, Área de formación Ciudadana y Cívica

N°	Dimensiones	Criterios	Jueces						Promedio de % de puntuación asignada por expertos	
			Dr. Susy Karina Dávila Panduro		Dr. Freddy Abel Arévalo Vargas		Mgr. Russel Américo Pizango Paima		Si	No
			Si	No	Si	No	Si	No		
1		Pertinencia	8	1	8	1	6	3	81.5	18.5
		Relevancia	8	1	8	1	9	0	92.6	7.4
		Claridad	8	1	8	1	8	1	88.9	11.1
2		Pertinencia	9	0	9	0	7	2	92.6	7.4
		Relevancia	9	0	9	0	7	2	92.6	7.4
		Claridad	7	2	8	1	6	3	77.8	22.2
3		Pertinencia	9	0	7	2	6	3	81.5	18.5
		Relevancia	9	0	9	0	9	0	100.0	0.0
		Claridad	7	2	8	0	8	1	88.9	1.1
4		Pertinencia	9	0	9	0	7	2	92.6	7.4
		Relevancia	9	0	7	2	9	0	92.6	7.4
		Claridad	7	2	9	0	8	1	88.9	11.1

Fuente: Informes de expertos sobre validez y confiabilidad del instrumento

**RESUMEN DE LA VALIDACIÓN POR JUECES SEGÚN DIMENSIONES Y CRITERIOS DEL
Motivación y Aprendizaje Significativo en el
Área formación Ciudadana Y Cívica**

N°	Criterios	% de acuerdo de jueces por Dimensiones				Promedio por Criterios
1	Pertinencia	81.5	92.6	81.5	92.6	87.1
2	Relevancia	92.6	92.6	100.0	92.6	94.5
3	Claridad	88.9	77.8	88.9	88.9	86.1
Promedio por Dimensiones		87.7	88.7	90.1	91.4	89.2

Fuente: Informes de expertos sobre validez y confiabilidad del instrumento

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

En base a las variables poner el resultado cualitativo

Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de formación Ciudadana y Cívica en estudiantes del 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.

SI es aplicable para el propósito propuesto.

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

En base a las variables poner el resultado cualitativo

Juegos de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de formación Ciudadana y Cívica en estudiantes del 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana – 2018. Alcanzó el promedio global de 89.2% de acuerdos de los jueces, tanto en los criterios como en las dimensiones; siendo pertinentes, relevantes y claros para su aplicabilidad y verificado por el Asesor de Tesis Dr. José Noviano Díaz Heredia, Docente de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades del nivel Pre Grado y Pos Grado.

V. CONFIABILIDAD:

Poner el TÍTULO

Juegos de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de formación Ciudadana y Cívica en estudiantes del 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018

La confiabilidad para Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de formación Ciudadana y Cívica en estudiantes del 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018, se llevó a cabo mediante el método de intercorrelación de temas cuyo coeficiente es el ALFA DE CRONBACH a través de una muestra piloto, los resultados obtenidos se muestran a continuación

- a. Estadísticos de confiabilidad para el “Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes del 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.

ALFA DE CRONBACH para b. Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive y participa respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes del 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018.	ALFA DE CRONBACH basado en los elementos tipificados	N° de temas
0.962	0.963	8

- a. La confiabilidad de intercorrelación de temas global del Juego de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de Formación Ciudadana y Cívica en estudiantes del 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.
- b. Según el ALFA DE CRONBACH fue mayor de 0,70 (0.963 ó 96.3%) que es considerado válido para su aplicación en el presente estudiantes



UNAP

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN CIENCIAS SOCIALES



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y Nombres del Experto:

1.2 Cargo e Institución donde labora:

1.3 Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Juego de Roles

1.4 Autor (es) del Instrumento:

1.5 Título de la Investigación: Juegos de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de formación Ciudadana y Cívica en estudiantes del 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos de la Tecnología Educativa.					
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					
10. PERTINENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de Investigación.					
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)						
		A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{(1xA) + (2xB) + (3xC) + (4xD) + (5xE)}{50} =$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

Categoría	Intervalo
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Lugar y Fecha:

Firma del experto informante

D.N.I. N° -----

Teléf. N° -----



UNAP

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA CON ESPECIALIDAD EN CIENCIAS SOCIALES



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y Nombres del Experto:

1.2 Cargo e Institución donde labora:

1.3 Nombre del Instrumento motivo de evaluación: Desarrollo de Competencias Área de Formación Ciudadana y Cívica.

1.4 Autor (es) del Instrumento:

1.5 Título de la Investigación: Juegos de Roles y Desarrollo de la competencia Convive respetándose a sí mismo y a los demás, Área de formación Ciudadana y Cívica en estudiantes del 4to Grado de Secundaria, Institución Educativa Teniente Manuel Clavero Muga, Punchana - 2018.

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognoscitivas.					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos de la Tecnología Educativa.					
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					
10. PERTINENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de Investigación.					
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)						
(PÉREZ, 1997)		A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de Validez} = \frac{(1x\text{A}) + (2x\text{B}) + (3x\text{C}) + (4x\text{D}) + (5x\text{E})}{50} =$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

<Categoría	Intervalo
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Lugar y Fecha:

Firma del experto informante

D.N.I. N° -----

Teléf. N° -----