

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL



**Participación en juego de roles en niños de cuatro años de la
Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.**
**Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación
inicial**

Autor

Alfaro Alayo, Jhenny del Pilar

Asesor (ORCID 0000-0002-7030-1920)

Berrospi Espinoza, Hernán

Chimbote – Perú

2025

Índice General

Índice	¡Error! Marcador no definido.
Índice de tablas.....	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras clave	v
Líneas de investigación.....	v
Constancia de originalidad.....	vi
Título	vii
Resumen	¡Error! Marcador no definido. iii
Abstract.....	ix
Introduccion.....	1
Metodología.....	13
Resultados.....	19
Análisis y discusión.....	20
Conclusiones.....	23
Recomendaciones.....	24
Referencias Bibliograficas.....	25
Anexos.....	28

Índice de Tablas

Tabla N°01 Población y muestra de estudio.....	13
Tabla N°02 Nivel de participación en juego de roles en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.....	15
Tabla N°03 Nivel de participación en juego de roles controlados en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.....	16
Tabla N°04 Nivel de participación en juego de roles libre en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.....	17
Tabla N°05 Nivel de participación en juego de roles como medio de aprendizaje en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.....	18

Índice de Figuras

Figura N°01 Nivel de participación en juego de roles en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.....	15
Figura N°02 Nivel de participación en juego de roles controlados en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.....	16
Figura N°03 Nivel de participación en juego de roles libre en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.....	17
Figura N°04 Nivel de participación en juego de roles como medio de aprendizaje en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.....	18

PALABRAS CLAVE

Tema	Juego de roles
-------------	----------------

Especialidad	Educación Inicial
---------------------	-------------------

KEYWORD

Theme	role play
--------------	-----------

Specialty	Initial education
------------------	-------------------

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Línea de investigación	Teoría y Métodos Educativos
-------------------------------	-----------------------------

Área	Ciencia sociales
-------------	------------------

Subárea	Ciencia de la Educación
----------------	-------------------------

Disciplina	Educación General
-------------------	-------------------

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "Participación en juego de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024." del (a) estudiante: **ALFARO ALAYO JHENNY DEL PILAR**, identificado(a) con Código N° **1117100220**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **30%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 24 de septiembre de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

Título

Participación en juego de roles en niños de cuatro años de la
Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

Participation in Role-Playing Activities Among Four-Year-Old
Children at San José Obrero Private Educational Institution, 2024.

Resumen

El presente trabajo planteó como propósito determinar el nivel de participación en juego de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024, el tipo de investigación fue descriptiva, con diseño no experimental, descriptivo, la totalidad poblacional representada por 26 niños de cuatro años, se recogió la información a través de la técnica observativa y el acopio con la ficha observativa, al término de la investigación se determinó el bajo nivel de participación en juego de roles en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024, con el 62%, así mismo el 15% de los niños muestran un nivel moderado y por último el 23% de los niños presentan un nivel alto.

Abstract

The present study aimed to determine the level of participation in role-playing among four-year-old children at the Private Educational Institution San José Obrero, 2024. The type of research was descriptive, with a non-experimental, descriptive design. The entire population was represented by 26 four-year-old children. Data was collected through the observation technique and recorded using an observation sheet. At the end of the research, it was determined that there is a low level of participation in role-playing among the children at the Private Educational Institution San José Obrero, 2024, with 62%. Likewise, 15% of the children show a moderate level, and finally, 23% of the children present a high level.

Introducción

En Ecuador, en la investigación ejecutada por (Preciado, 2021), logro el objetivo de determinar la relación entre el juego de roles y el desarrollo del pensamiento creativo en los infantes; optó por una investigación tipo descriptivo, de nivel correlacional con enfoque cualitativo que fueron aplicados en una población muestral de 24 infantes de cinco años de nivel preparatoria de la Escuela de Educación Básica “Simón Bolívar” de varones y la Escuela Fiscal N° 2 Isabela Católica de mujeres que se encuentra en Machala, Ecuador; para recoger información se trabajó como técnica la observación y como instrumento una ficha de observación que previamente fueron validados por expertos en la materia; de los cuales llegó a la siguiente conclusión: De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que existe relación entre el juego de roles y el pensamiento creativo.

Luego, Fernández (2022), pudo determinar la relación entre la variable juegos de roles y socialización en estudiantes de nivel inicial de 5 años en una Institución pública. Diseño no experimental de corte transversal, de enfoque cuantitativo con un alcance correlacional fue la investigación. La población fue de 42 sujetos, el instrumento que se utilizó fue la ficha de observación. Los resultados que se mostraron en el estudio fue que el 43% se encuentra en un nivel intermedio de juego de roles, el 24% bajo y la diferencia un nivel alto. Adicionalmente pudo detallar existe un nivel medio de socialización con un 40%, 31 % alto y la diferencia un nivel bajo. Pudo concluir que ambas variables se relacionan de manera significativa, debido a que el valor de Sig. (0.000) menor al 0.05, teniendo una correlación de Pearson 0.960. Se pudo detallar que la estrategia de juego de roles ayuda a mejorar la socialización de los infantes.

También, Blanco (2021), su objetivo fue determinar cómo el juego de roles contribuirá a mejorar el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años. La metodología utilizada fue tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por 32 estudiantes de cinco años y la muestra de 16 estudiantes del aula A. Se utilizó como técnica la observación y la guía de observación como instrumento del estudio. Los resultados del estudio demostraron que el 38% de los sujetos evaluados tuvieron un nivel bajo. En base a este diagnóstico inicial se tuvo en cuenta el diseño de diez sesiones de aprendizaje. Consiguientemente después de

aplicar las sesiones se evaluó nuevamente donde 42% de estos mismos sujetos lograron subir a un nivel regular y la diferencia un nivel alto. Pudo concluir que el juego de roles mejora las habilidades sociales de los infantes de 5 años.

En la investigación realizada por (Pérez, 2021) su propósito fue determinar la relación entre los juegos de roles y la expresión oral en los infantes; cuya metodología aplicada fue de tipo cuantitativa descriptiva, descriptivo correlacional fue su diseño, que fueron trabajados en una muestra de 40 infantes de 5 años de la I.E N°216 Caritas Felices de la provincia de Ferreñafe; en la recopilación de la información se empleó dos listas de cotejo que sirvieron de instrumento, una para la variable de juegos de roles que tiene dos dimensiones y la otra para la segunda variable; quien llegó a la siguiente conclusión, que si existe relación entre ambas variables.

Encontramos a Rojas (2021), tuvo el propósito de determinar en que medida el juego de roles desarrolla las habilidades sociales en los niños(as) de 4 años en la I.E.P Augusto Cardich. Aplicado, nivel explicativo, pre experimental fue la investigación. Consta de 13 niños(as) la población. Muestral. Los datos arrojaron que el grupo experimental y control obtuvieron mejor e igual al logro B. Consiguientemente se aplicó otra evaluación donde los resultados fueron que existe diferencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales. Concluyo el estudio que el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla significativamente ($p=0,001$) las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años.

Luego, Aquino (2020), tuvo como objetivo determinar en qué medida los juegos de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años. El estudio fue cuantitativo su enfoque, pre experimental, aplicado con nivel explicativo. La población fue de 51 infantes de 05 año, de los cuales la muestra para el estudio fue de 18 infantes. Se aplicó la observación como técnica. Los resultados en el pretest detallaron en el nivel de habilidades fue de 45%, después de intervenir con la variable independiente se logró un 42%. Concluyó que los juegos de roles mejoran las habilidades sociales básicas debido a que la prueba de Wilcoxon resulto ser del 0.000 menor al 0.05.

Así mismo, Caldas (2020), cuya finalidad fue determinar la relación entre el juego de roles y expresión oral de infantes de nivel inicial. No experimental fue su diseño,

correlacional descriptivo y transaccional, con un tipo básico. La población muestral fue de 21 sujetos de 05 años. La observación y la guía de observación fueron la técnica y el instrumento respectivamente. Los resultados del estudio fueron que el coeficiente de Rho Spearman = 0.860 y valor Sig (0.000) < 0.05, esto indica que si existe relación en ambas variables.

También Gaspar (2020), cuyo fin fue determinar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en niños de 5 años. Adicionalmente brindó la información que en el sector de la educación se ha globalizado la modalidad virtual y presencial, debido a ello existe que se emplee el juego de roles para mejorar la sociabilización de los estudiantes. El estudio se centró en un diseño pre experimental, cuantativo de enfoque. La muestra fueron 30 infantes del aula de 05 años, la técnica fue el cuestionario, para ello se realizó la prueba Alfa de Cronbach que fue 0,760, altamente fiable. Los resultados hallados permiten afirmar que se halló una mejora sustancial al pasar del 86% de mala socialización en el pretest, al 82% en el postest, por lo que mejoraron notablemente su socialización. Asimismo, al ser la t calculada (tc) de 11.110 mayor que la t tabulada (tt) de 1.699, y el valor de significancia $\alpha = 0.000 < 0.05$, esto indica que el juego de roles mejora la socialización en los infantes.

También Hidalgo (2020), su objetivo identificar la influencia del juego de roles en el desarrollo de habilidades socioafectivas y favorecer el trabajo cooperativo de niños de 4 años, pre experimental fue la indagación, la muestra fueron los niños de una I.E., la técnica fue la observación y el instrumento una ficha de observación, al culminar se concluye que el juego de roles influye en el desarrollo de habilidades socioafectiva, adicionalmente tambien favorece a los infantes de 4 años en el trabajo cooperativo.

Por último, Tejada (2020), tuvo el objetivo determinar la relación entre la participación en el juego de roles y el nivel de expresión oral en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 288 Divino Niño Jesús del distrito de Yarinacocha – Pucallpa. No experimental fue su diseño, correlacional – descriptivo fue el estudio. La muestra fueron infantes de 04 años; la observación y la ficha de observación se empleó como técnica e instrumento. Los datos detallaron que el 80% de los individuos evaluados participan de una manera buena en los juegos de roles, consiguientemente el 45% cuenta con un nivel alto de expresión oral y otro 45% nivel medio. Se concluyó que ambas variables se relacionan el Coeficiente Pearson fue del 0.588 y el Pvalor (0.006)

<0.05, por lo que la variable se relaciona de manera positiva pero moderada.

El juego de roles es un aspecto central dentro de la convivencia diaria de los infantes. Durante la infancia, el juego de roles es ciertamente un gran organizador, las relaciones con los compañeros y con los adultos a menudo se configuran a través de los juegos de roles que los niños jugarán en el futuro. (p.19). Para (Gálvez, 2013), sostienen que dentro de la labor docente el teatro y el juego de roles significan una experimentación y lleva a los educandos dentro del aula a establecer habilidades y lograr la madurez psicológica que se plasmará en el establecimiento de responsabilidad, acorde a lo que se espera dentro de la labor educativa. (pág. 02). Según (Tineo, 2010): Los juegos de roles inciden directamente en el desarrollo esencial de los menores, en vista que por ellos mismos van descubriendo el mundo que los rodea [...] entonces en los procesos educativos asumen una función vital los juegos de roles, ya que hacen uso de todo su potencial, entonces es importante que el menor juegue en la escuela para que ponga en movimiento su estructura ósea y plantee sus funciones psíquicas, es importante dentro de la interacción social. Mediante este juego logra despertar el ingenio y ejercita la vista, el tacto y la audición (p. 15). Brevemente descrito, el juego de roles es una manifestación dentro de lo que se plasma un juego fantasioso como la común participación de hacer "policías y mafioso", "madre y padre", "comunicarse por celular", "jugar a los mensajes de texto digital", "muñecas", "autos", "a la enfermera", "al doctor", etc. Pero, ¿cuál es el significado de este juego? "El manifiesto de un actor: asume diversos papeles como la actuación teatral". Para Piaget, referido por Tineo (2010:16), "El juego consiste en respuestas repetitivas, simplemente para lograr diversión funcional". Por su parte, Montoya Arce, también citado por Tineo, juega "entendiendo por tal toda actividad que realiza una persona por el placer que le produce, sin importar el resultado final" (p.16). El (Ministerio de Educación, 2006), establece como una actividad que incluye a los niños realizando comportamientos y comunicándose en diferentes roles (artista, padre, joven, autoridades, maestros, etc.). Experiencia adaptando su expresión lingüística. Además, es relevante que los educandos puedan entender que se debe respetar las opiniones y formas de expresarse. Por ejemplo, un estudiante hace el papel de un maestro y un estudiante irresponsable. Después de un tiempo, se cambiaron los roles y continuaron en sus posiciones de acuerdo a los nuevos roles que asumieron.

En cuanto a las teorías que sustentan este estudio, tenemos: La teoría sociocultural de Vygostky puede resumirse en lo siguiente: los procesos psíquicos de los niños se forman por influencia de sus pares, maestros y entorno social. Toda vez que, “es el ambiente social el que va a determinar su conciencia” (Ramos, 2016, pág. 38). Según (La Torre & Seco, 2010), sobre la base de las ideas de Vygotsky, establece: Las consolidaciones de los aprendizajes se canalizan teniendo en cuenta los ambientes sociales, en donde va fortaleciendo su expresión oral y una manifestación lingüística aceptable según la edad del menor, lo cual fortalecerán su intelecto, es decir el infante se través del encuentro y la interacción con el mundo circundante. La postura del ser humano es un cumulo de procesos históricos que se ha estructurado dentro de la interacción social (pág. 26). Eso significa que el ser humano va adaptándose según las circunstancias que le toca experimentar en la sociedad, sean procesos cognitivos, culturales o psicológicas y el mismo lenguaje que se establece socialmente y que se usan herramientas y signos. El intelecto es, por tanto, un producto de la sociedad

Según Baquero (1997), Sobre la base de las suposiciones de Vygotsky, sugirió que mediante los juegos se daba respuesta al estrés y que la misma funcionalidad se daba con la adquisición de los nuevos aprendizajes. Luego la Teoría de la convivencia de Illich (1926-2002), citado por Ramos (2016), sostiene que el jardín de niños debe promover entornos escolares significativos, donde se permita aprender mejor “metiendo la cuchara”, refiere el autor. El filósofo y ensayista pedagogo Illich también expresa su crítica que los valores solidaridad, igualdad, cooperación, entre otros, se pretende enseñar anacrónicamente desde las cuatro paredes del aula; cuando éstos deberían aprenderse sin programaciones esquematizadas, burocráticas y amordazadas, más por el contrario, la escuela debería promover aprendizajes libres, creativos y más entusiastas. Recordemos que la educación debería asumirse como práctica de la libertad, en términos de Freire. Esto implica, por ejemplo, que profesor y alumnos escojan el contenido a aprender, y no sea como actualmente sucede, que el profesor escoge el tema, impone su autoridad profesional, los alumnos se someten y se adaptan. En efecto, para lograr este tipo de pedagogía, Illich propuso la pedagogía de la convivencia, que busca la participación espontánea y voluntaria de los aprendices. Por consiguiente, una estrategia pedagógica para llevar a la praxis los presupuestos de la convivencia viene a colación los juegos de roles. En la pedagogía de la convivencia

también es importante engarzar las ideas de Salazar Bondy (1925-1974), quien está convencido que “Educar es, actuar sobre un sujeto para evitar que se mal forme o para evitar sus deformaciones y, sobre todo, para lograr que adquiera su forma propia” (Ramos, 2016:165). Luego la Teoría instrumental de Feuerstein; Latorre y Seco (2010), después de examinar las ideas de Feuerstein, afirma que: Cuando se especifica el proceso de la inteligencia, indica que se da como el resultado de la interacción del cuerpo orgánico con los contextos en el cual vive, entonces el menor puede lograr aprender a ser inteligente, siempre que logre encontrar su equilibrio de estabilidad emocional é intelectual. (pág. 32). En este enfoque, las personas pueden usar experiencias previas para adaptarse a nuevas situaciones. Asimismo, el discípulo Vygotskyano, De Zubiría, integrando las ideas de Vasili Davidov, establece que la entidad debería proyectarse a enseñar a manejar el pensamiento, es decir hay que saber pensar para poder actuar y querer saber actuar requiere organizar las materias escolares para que su asimilación sea concurrente dentro de su formación integral y de desarrollo de las diversas capacidades. Por otro lado, la parte motivacional está presente dentro de los aprendizajes y es darle una razón al menor para que logre satisfactoriamente estos aprendizajes, es decir estar preparado para el accionar. (Woolfolk, 1990).

Con respecto al juego de roles y educación, para (Carrillo, Rodríguez, Gutiérrez, & Pertuz, 2019), cuando se tienen en consideración los juegos se puede evidenciar que existe un potencial asertivo en el mundo educativo. Por ello es relevante que se tenga en cuenta todos los aspectos que puedan ayudar en la sociedad actual, los continuos cambios ayudan que mediante la transformación se detallen nuevos desafíos por afrontar, sobre todo en las nuevas generaciones. De manera internacional las personas saben que se está en constante cambio, esto se ha notado considerablemente en el transcurrir de los años gracias a la tecnología de la información. Las instituciones educativas en la sociedad son demasiado importantes por que permiten esparcir conocimiento académico y social en los estudiantes para formar personas de bien. Sin embargo algunas de ellas no se actualizan y quedan atrasados en la gestión educativa, debido a ello se debe tener en cuenta diversas estrategias para mejorar la educación (Villamil, 2018).

(Carrillo, Rodríguez, Gutiérrez, & Pertuz, 2019), manifiestan que se deben tener cuenta diversas recomendaciones para utilizar los juegos de roles una de ellas son que la situación no debe ser imaginaria sino real así como los personajes, es decir se debe tener cuenta una acción de la vida real. No se debe imponer diálogos preestablecidos, pues se pretende que entre los estudiantes y los organizadores surja la espontaneidad y creatividad. Es conveniente cierto grado de ambigüedad que refleje las condiciones de la vida real. En la descripción no se deben incluir elementos evaluativos que parcialicen negativamente a los que interpretan ni a los sujetos.

En lo que se refiere a las ventajas del juego de roles: Evalúa los que son problemas en la interacción humana. Adicionalmente explora todas las soluciones o situación que tengan una excesiva carga emocional con la finalidad de afrontar situaciones de conflictos o tensión. La comprensión se ve incrementada de manera positiva mediante la interpretación de papeles donde implica asumir situaciones de la vida cotidiana. Identifica diversos patrones que se relacionan con la conducta. Así mismo también ayuda a mejorar la habilidad de la comunicación, también da soluciones ante posibles problemas que puedan suscitarse. Interactuando se aprende, y cambia actitudes a manera favorables.

En lo que se refiere a las desventajas del juego de roles: No existe una planeación definida para poder desarrollar el método. Lo inventado en la situación puede que se de resultados no favorables. Los sujetos pueden no meterse en el personaje con la seriedad que corresponde. Se pueden herir la sensibilidad de personas que están involucradas. La mayoría tienen temor de expresarse en público.

La herramienta didáctica de juego de rol es importante ya que esta permite tener contacto con los demás integrantes de la sociedad y así mismo con la naturaleza, para que ella considere origen y fondo del juego de acuerdo a que son fenómenos de tipo social a través del juego como tal. Vygotsky (1933) citado en (Carrillo, Rodríguez, Gutiérrez, & Pertuz, 2019), menciona que en el juego, las ideas de los niños funcionan de manera escalonada más allá de todas las serias, éstas se vuelven rígidas por las propias formalidades, adicionalmente los juegos de los niños son área de desarrollo futuro; considera que en el juego se unen las dos líneas de desarrollo por

él propuestas: la natural y la socio histórica. Asimismo, el juego de rol tiene un sentido funcional práctico, previamente sustentado por diferentes teóricos del aprendizaje, en este caso, por (Vygotsky, 2003), y sus teóricas relativas al juego como estrategia educativa. Muñoz (2009) nos menciona que la socialización es la capacidad de interrelacionarse con los demás ya que las personas no se desarrolla solo, sino otros sujetos de la misma característica; por lo que si no existiera dicha relación en la evolución no se hubiera humanizado.

Las siguientes son las dimensiones del juego de roles: -Juegos de roles controlados: Aquí se localizan aquellos juegos como el trabajar con materiales como el uso de los cuentos, la narración y con ellos la selección de sus personajes y el educador le hace saber cuál será su postura en el juego, en la cual hará uso de todos sus recursos como su propio cuerpo o cogerá algunas cosas de su medio como, tierra, hojas, flores etc. (Calero, 1999), expresa que se debe realizar el juego de roles post practica del diálogo ya que permite a las distintas parejas de estudiantes puedan improvisar con diálogos que tenga similitud; por otro lado también se puede dividir las parejas en clases para que todos pueda realizar una improvisación al mismo tiempo. Adicionalmente el juego de rol basado en una redacción, ayuda a que los estudiantes puedan personificar uno de esa misma redacción. Complementando sus compañeros realizan preguntas. La siguiente dimensión Juego de roles libres: (Caneque, 1993), señala que los juegos de roles competentes en aulas: permite la discusión en toda el aula debido a que los colaboradores puedan mencionas y escriban en la pizarra, luego haga que los infantes ejerzan el juegos de roles pero como primer paso en pareja Consiguientemente se debe realizar que estas parejas realicen el juego de roles con todos sus compañeros, una vez preparado en el aula o en casa: separa el aula en grupos. Los grupos diferentes situaciones con sus respectivos roles. Cada agrupación práctica sus juegos de roles en el aula basándose en un tiempo necesario; las agrupaciones representan sus juegos de roles por turnos. Otra dimensión planteada es el Juego del rol como medio de aprendizaje: Al poder que los juegos se puedan relatar como medio educativo del cual el aprendizaje se fomenta mediante ese proceso de acuerdo a Imeroni, (1990) citado por (Flores & Pinedo, 2020) ,expresa que el juegos que se realiza es algo que trata de desarrollarse como un concepto como palabra, por otro lado la palabra educación se puede relacionar con la agrupación de diversos instrumentos

que una sociedad pueda garantizar diversas transferencias en diversos conocimientos y fundamentales valores. Los juegos de roles son esenciales en la educación. El juego de rol permite al niño acceder al conocimiento de forma significativa, pues reconcilia en relevantes informaciones que serían absurdas de otra manera. Pues a partir de ahí reflexionamos el juego de rol como parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego de rol permite al docente incentivar y hacer que sus estudiantes se motiven, por otro lado para complementar conceptos, valores y procedimientos desde otro punto de vista se sugiere como no relevantes para los estudiantes, para ello se debe evaluar el rol que pueda desempeñar los roles como tal teniendo en cuenta todo el currículo actual. La orientación del juego nace a partir de la escuela, esto debe servir de manera necesaria, para que pueda existir de manera autónoma el juego. Para desarrollar el juego de roles; pedir al aula que se establecerá el juego de roles en grupo de 2 y luego se solicita que interactúen entre 2 o 3 pares, posterior divide al aula en grupos más grandes, así mismo se le asigna a cada grupo asignaciones diferenciadas y cada grupo se va alistando para jugarlo, cada grupo tiene que prepararse en horario adverso a sus actividades académicas. (Calero, 1999)

Teóricamente, (Carrillo, Rodríguez, Gutiérrez, & Pertuz, 2019), expresaron que los tipos de juegos es una estrategia del cual permite el desarrollo de los estudiantes, por lo que permite que se pueda evaluar hasta llegar a un buen nivel educativo.

En la práctica, se realizó este trabajo con el fin de determinar el nivel de participación en juego de roles en niños de cuatro años de la I.E.P San José Obrero, 2024.

Metodológicamente, fue un estudio de tipo descriptivo, no experimental fue el diseño, con una población muestral constituida por 26 infantes de 04 años, la técnica será observativa y ficha de observación el instrumento.

El beneficio social se verificó al obtener los resultados de la investigación, pues eso permitió plantear las recomendaciones y estrategias de mejora, de tal manera que se pueda mejorar el nivel de participación en juego de roles en los niños de 04 años.

Científicamente, sus aportes servirán de soporte para estudios futuros relacionados con el tema de estudio aquí planteado.

Internacionalmente, está demostrado que la participación de los niños en los juegos de roles mejora significativamente muchos aspectos, tales como la autoestima, autonomía, los valores, el desarrollo psicomotor, el desarrollo oral de la expresión entre muchos más, debido a ello, se incide en que los infantes tengan mayores oportunidades de participación en dichos juegos.

A nivel nacional, en los ciclos I y II, de educación inicial, se observa poco o nada sobre esa participación en los juegos de roles, siendo su mayor porcentaje en las entidades privadas, los cuales cuentan con un presupuesto específico en ellos a través de sus diversos talleres.

En la I.E.P San José Obrero, 2024, se observa que los niños de cuatro años tienen una baja colaboración en los juegos de roles, ellos prefieren jugar en los sectores de construcción, juegos tranquilos o cuentos, cuando sugerimos que realicen esos juegos simplemente se apartan manifestando su desagrado o señalan que no lo quieren hacer porque no les gusta, se observa poca iniciativa, posiblemente, por la falta de motivación por parte de la docente o es que simplemente no se toman en cuenta las estrategias a utilizar para incentivar en los infantes desarrollar el juego de roles entre ellos. Observando la situación expuesta, se plantea la siguiente problemática: ¿Cuál es el nivel de participación en juego de roles en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.?

Conceptualmente, el juego de roles es una estrategia fundamental para poder tener la participación de los alumnos y puedan aprender mediante este tipo de trabajo, además simulan como es el contexto real y permiten afrontar nuevas situaciones antes problemáticas establecidas. Es decir es una forma representativa que se realiza a través de actuaciones para evaluar lo que se vive a diario en aula. (Carrillo, Rodríguez, Gutiérrez, & Pertuz, 2019)

Operacionalmente, el nivel de participación en el juego de roles se medirá con una ficha de observación, teniendo en cuenta 15 ítems distribuidas en tres dimensiones: Para esto se tomará la siguiente escala: nivel alto de 34 a 45 puntos, nivel moderado de 23 a 33 puntos y nivel bajo de 0 a 22 puntos.

Se planteó la siguiente hipótesis: Existe un bajo nivel de participación en juego de roles en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

El objetivo general fue: Determinar el nivel de participación en juego de roles en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

Y los objetivos específicos: Identificar el nivel de participación en juego de roles controlados en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024. Identificar el nivel de participación en juego de roles libre en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024. Identificar el nivel de participación en juego de roles como medio de aprendizaje en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

Metodología

Básica fue el estudio según su finalidad debido a que busca el conocimiento y está orientada de acuerdo a su alcance a un trabajo de tipo descriptivo por que determina cualidades y características. Hernández et al. (2014)

No experimental descriptivo fue el estudio, su propósito es conocer las incidencias o el nivel de la variable. Hernández, Fernández y Baptista (2014). Su esquema es el siguiente:

M ----- O

Donde

M = Los niños de 04 años

O = Nivel de participación en juego de roles

La población y muestra estará constituida por 26 niños de 4 años de la Institución Educativa de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

.Grado	Sección	N de estudiantes		
		Hombres	Mujeres	Total
04 años	Única	10	16	26

Fuente: Información recogida de la Dirección de la IE Privada San José Obrero.

La observación fue la técnica, esta nos llevará a la recolección de información del nivel de participación en juego de roles en niños de cuatro años.

El nivel de participación en el juego de roles se medirá con una ficha de observación, teniendo en cuenta 15 ítems distribuidas en tres dimensiones: Para esto se tomará la siguiente escala: nivel alto de 34 a 45 puntos, nivel moderado de 23 a 33 puntos y nivel bajo de 0 a 22 puntos. El instrumento fue validado por juicios de expertos, y la fiabilidad fue de de ,820 utilizando Alfa de Cronbach. Es un instrumento creado por la autora.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,820	15

En el análisis del estudio, las informaciones de las fichas observativas, fueron organizadas en bases de datos, las cuales fueron depuradas, codificadas, generando cada tabla de frecuencia, porcentaje, presentando los gráficos correspondientes a cada resultado del presente estudio, la estadística fue descriptiva.

Resultados

Tabla 2

Nivel de participación en juego de roles en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

Nivel	Porcentaje
Bajo	62
Moderado	15
Alto	23
Total	100
26	

Fuente: Construida por la autora

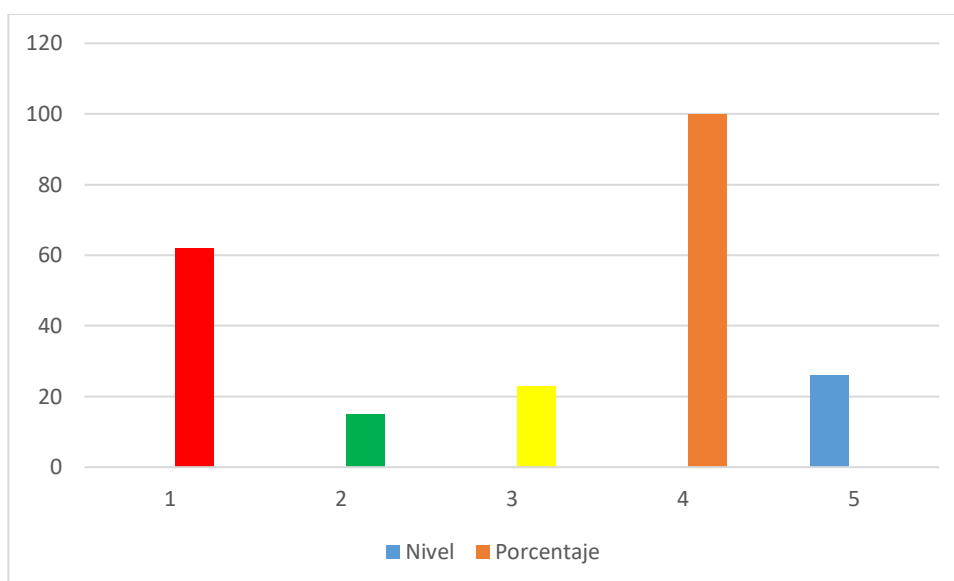


Figura 1: Nivel de participación en juego de roles en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

Si observamos la tabla 2 y Figura 1, podemos afirmar que el 62% de los niños presentan niveles bajos de participación en juego de roles, así mismo el 15% de los niños muestran un nivel moderado y por último el 23% de los niños presentan un nivel alto, entonces concluimos que se determina el bajo nivel de participación en juego de roles en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024, con el 62%.

Tabla 3

Nivel de participación en juego de roles controlados en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

Nivel	Porcentaje
Bajo	69
Moderado	19
Alto	12
Total	100

Fuente: Construida por la autora

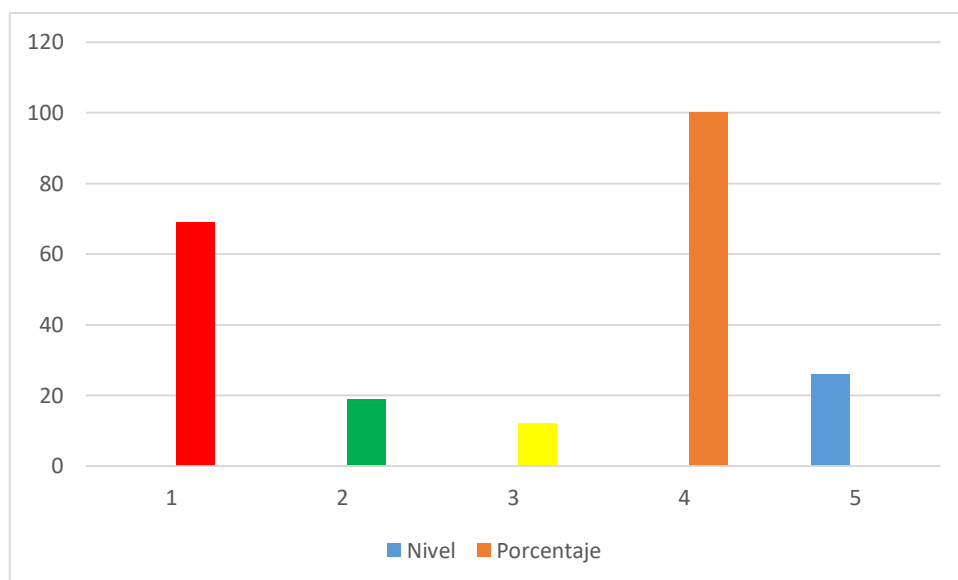


Figura 2: Nivel de participación en juego de roles controlados en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

Si observamos la tabla 3 y Figura 2, podemos afirmar que el 69% de los niños presentan niveles bajos de participación en juego de roles controlados, así mismo el 19% de los niños muestran un nivel moderado y por último el 12% de los niños presentan un nivel alto, entonces concluimos que se identificó el bajo nivel de participación en juego de roles controlados en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024, con el 69%.

Tabla 4

Nivel de participación en juego de roles libre en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

Nivel	Porcentaje
Bajo	62
Moderado	23
Alto	15
Total	100

Fuente: Construida por la autora

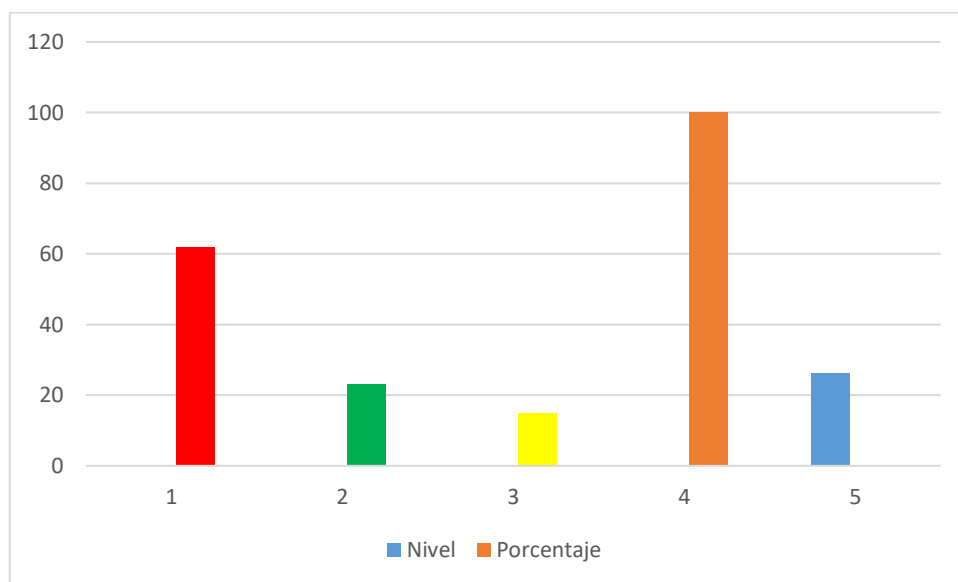


Figura 3: Nivel de participación en juego de roles libre en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024

Si observamos la tabla 4 y Figura 3, podemos afirmar que el 62% de los niños presentan niveles bajos de participación en juego de roles libre, así mismo el 23% de los niños muestran un nivel moderado y por último el 15% de los niños presentan un nivel alto, entonces concluimos que se identificó el bajo nivel de participación en juego de roles libre en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024, con el 62%.

Tabla 5

Nivel de participación en juego de roles como medio de aprendizaje en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

Nivel	Porcentaje
Bajo	54
Moderado	27
Alto	19
Total	100

Fuente: Construida por la autora

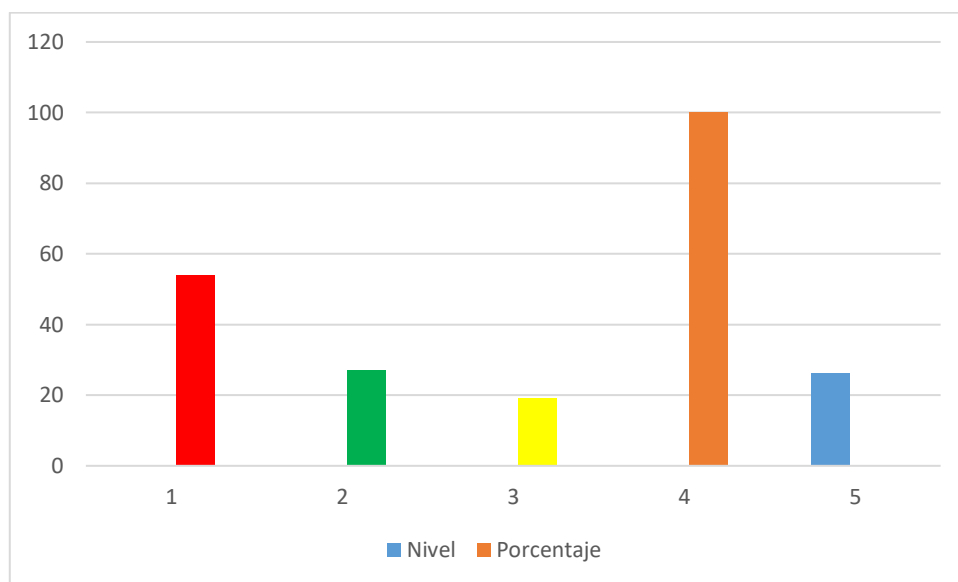


Figura 3: Nivel de participación en juego de roles como medio de aprendizaje en niños de la de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

Si observamos la tabla 5 y Figura 4, podemos afirmar que el 54% de los niños presentan niveles bajos de participación en juego de roles como medio de aprendizaje, así mismo el 27% de los niños muestran un nivel moderado y por último el 19% de los niños presentan un nivel alto, entonces concluimos que se identificó el bajo nivel de participación en juego de roles libre como medio de aprendizaje en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024, con el 54%.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Terminando los resultados, pasamos al análisis de resultados y con ello podemos confirmar que se determina el bajo nivel de participación en juego de roles en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024, con el 62%, así mismo el 15% de los niños muestran un nivel moderado y por último el 23% de los niños presentan un nivel alto.

Se realizó una revisión de los antecedentes y a pesar de que no se encontraron estudios similares si tenemos estudios de correlación con la socialización, tales como Fernández (2022), del cual evidencio que el juego de roles y la socialización tienen una relación significativa fuerte debido a que el Pvalor (0.000) < 0.05 y el coeficiente de Pearson fue de 0.960 , adicionalmente sus resultados fueron que el 43% de los alumnos presenta un nivel medio con respecto al juego de roles, así mismo el 24% un nivel bajo y el 33% alto, consiguientemente el 40% en la variable socialización tuvo un nivel medio, 31% alto y la diferencia un nivel bajo. Luego la investigación realizada por (Pérez, 2021) pudo determinar la relación entre los juegos de roles y la expresión oral en los infantes; cuya metodología aplicada fue de tipo cuantitativa descriptiva con diseño descriptivo correlacional, que fueron trabajados en una muestra de 40 infantes de 5 años de la Institución Educativa N°216 Caritas Felices de la provincia de Ferreñafe; para recoger información empleó como instrumento dos listas de cotejo, una para la variable de juegos de roles que tiene dos dimensiones y la otra para la segunda variable; quien llegó a la siguiente conclusión: De acuerdo a los resultados obtenidos en dicha investigación se estableció que existe correlación entre ambas variables de estudio. De la misma forma Caldas (2020), en su estudio tuvo resultados complementarios donde el valor de Rho de Spearman (0.860) y Pvalor (0.000) < 0.05 . Y por último Tejada (2020) obtuvo que el 80% de los infantes cuenta con un nivel bueno de juegos de roles, consiguientemente el 45% cuenta con un nivel alto en la expresión oral y un 45% nivel medio, finalmente en su prueba inferencial Coeficiente de Pearson fue de 0.588 y Pvalor (0.006) menor al 0.005 , por lo que demostró que existe relación entre ambas variables de su estudio.

Así mismo se obtuvieron estudios pre experimentales en donde se denota la influencia de los juegos de roles, como tal Hidalgo (2020) su objetivo identificar la influencia del juego de roles en el desarrollo de habilidades socioafectivas y favorecer

el trabajo cooperativo de niños de 4 años, pre experimental fue la indagación, la muestra fueron los niños de una I.E., la técnica fue la observación y el instrumento una ficha de observación, al culminar se concluye que el juego de roles influye en el desarrollo de habilidades socioafectiva, adicionalmente tambien favorece a los infantes de 4 años en el trabajo cooperativo. También Gaspar (2020), Los resultados hallados permiten afirmar que se halló una mejora sustancial al pasar del 86% de mala socialización en el pretest, al 82% en el postest, por lo que mejoraron notablemente su socialización. Asimismo, al ser la t calculada (t_c) de 11.110 mayor que la t tabulada (t_t) de 1.699, y el valor de significancia ($0.000 < 0.05$), esto indica que el juego de roles mejora la socialización en los infantes.. Así mismo Aquino (2020), sus resultados en el pretest detallaron en el nivel de habilidades fue de 45%, después de intervenir con la variable independiente se logró un 42%. Concluyó que los juegos de roles mejoran las habilidades sociales básicas debido a que la prueba de Wilcoxon resulto ser del 0.000 menor al 0.05. Luego, Rojas (2021), en su datos la evaluación donde los resultados fueron que existe diferencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales. Concluyo el estudio que el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla significativamente ($p=0,001$) las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años. Por último, Blanco (2021), en su estudio los resultados del estudio demostraron que el 38% de los sujetos evaluados tuvieron un nivel bajo. En base a este diagnóstico inicial se tuvo en cuenta el diseño de diez sesiones de aprendizaje. Consiguientemente después de aplicar las sesiones se evaluó nuevamente donde 42% de estos mismos sujetos lograron subir a un nivel regular y la diferencia un nivel alto. Pudo concluir que el juego de roles mejora las habilidades sociales de los infantes de 5 años.

CONCLUSIONES

Se determinó el bajo nivel de participación en juego de roles en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024, con el 62%, así mismo el 15% de los niños muestran un nivel moderado y por último el 23% de los niños presentan un nivel alto.

Se identificó el bajo nivel de participación en juego de roles controlados en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024, con el 69%.

Se identificó el bajo nivel de participación en juego de roles libre en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024, con el 62%.

Se identificó el bajo nivel de participación en juego de roles libre como medio de aprendizaje en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024, con el 54%.

RECOMENDACIONES

El juego de roles permite que el niño comunique sus sentimientos emociones, siendo este recurso tan importante se sugiere que la autoridad de la entidad educativa tome en cuenta las conclusiones y convoque a reunión a sus docentes para plantear las estrategias que permitan mejorar la colaboración de los infantes en los juegos de roles. La autoridad correspondiente, debe plantear talleres con especialistas que planteen estrategias para mejorar la colaboración en los niños de juego de roles.

Se recomienda insertar a los padres de familia en el trabajo pedagógico para incrementar la participación de los niños en los juegos de roles.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aquino, N (2020). *El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial San Judas Tadeo de Huánuco.*
- Barberá, V. (2001). *La responsabilidad. Cómo educar en la responsabilidad.* . Madrid: Aula XXI Santillana.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de investigación.* Colombia: Pearson.
- Blanco J. (2021), *El juego de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial “Barrio Rinconada” del distrito y provincia de Huancané, Puno.*
- Calero, P. (1999). *Educar jugando, colección para educadores.* (3ra ed. ed.). Lima.: San Marcos.
- Caldas Y. (2020) *Juegos de roles y expresión oral en niños de educación inicial de la Institución Educativa Liman, Supe*
- Calvo C. y Molina A. (2019), *Juego de roles en la autonomía de niños del ciclo II.*
- Caneque, M. (1993). *Juego y vida.* (3ra ed. ed.). Buenos aires.: El ateneo.
- Carrillo, M., Rodríguez, M., Gutiérrez, O., & Pertuz, C. (2019). *Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. Cultura Educación y Sociedad, 9*
- Escámez, J., & Gil, R. (2001). *La educación en la responsabilidad.* . Barcelona: Paidós.
- Febres, R. (2007). El valor de la responsabilidad. *Revisat Educación en Valores.*
- Fernández B. (2022), *Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una institución educativa pública, Mórrope*
- Fernández, A., Idoate, J., Izal, C., & Labarta, I. (2019). *Desarrollo de conductas responsables de 3 a 12 años.* Navarra: Gobierno de Navarra. Departamento de Educación y Cultura. Obtenido de <http://dpto.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/conductas.pdf>
- Flores, J., & Pinedo, K. (2020). *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*. Universidad Nacional de la amazonía Peruana. Iquitos-Perú: Repositorio Institucional.
- Gálvez, J. (2013). *Métodos y Técnicas de Aprendizaje. Teoría y Práctica*. (Quinta Edición. ed.). Chota.: Editorial Valeria.
- Gaspar Y. (2020) *Juego de roles para desarrollar la socialización en niños de 5 años de una Institución de Lima Sur*.
- García, S., & Dolan, S. (1997). *La Dirección por Valores: el cambio más allá de la dirección por objetivos*. España.: Editorial McGraw Hill. Madrid.
- Guevara, M. (2019). *Juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao*. Universidad San Ignacio de Loyola, Facultad de pos grado, Lima.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hidalgo M. (2020), *El juego de roles como estrategia para desarrollar habilidades socioafectivas y favorecer el trabajo cooperativo de niños de 4 años en una institución educativa privada del distrito de Surco*
- Juárez, M. (2020). *Práctica del valor de la responsabilidad en los estudiantes del cuarto grado de primaria del C.E.P. Miguel Grau de la Provincia de Sechura, 2019*. Universidad César Vallejo, Facultad de Derecho y Humanidades, Piura.
- La Torre, M., & Seco, C. (2010). *Paradigma socio – cognitivo – humanista: Desarrollo y evaluación de Capacidades y Valores en la Sociedad del Conocimiento para “aprender a aprender”*. Lima.: Primera Edición.
- Ministerio de Educación. (2006). *Propuesta Pedagógica para el Desarrollo de Capacidades Comunicativas* (Primera Edición ed.). Lima.: MINEDU.
- Parra, J. (2003). *La educación en valores y su práctica en el aula*. . España.: Universidad Complutense de Madrid.
- Pérez, M. (2021). *Juego de roles y la expresión oral en los niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Nro 216 Caritas Felices de la*

- Provincia de Ferreñafe, 2021. Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Trujillo.*
- Preciado, P. (2021). *El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños de Nivel Preparatoria*. Universidad Técnica de Machala, Facultad de Ciencias Sociales, Machala, Ecuador.
- Ramos, A. (2016). *Cultura Pedagógica su filosofía, epistemología y psicología*. Lima: Editores Corporación Branding S.A.C.
- Rojas, S. (2021). *El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la institución educativa particular Augusto Cardich de Pillco Marca, Huánuco*
- Tejada K. (2020) *Juego de roles y expresión oral en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 288 Divino Niño Jesús del distrito de Yarinacocha – Pucallpa*
- Tineo, L. (2010). *Eduque con juegos con una estrategia metodológica activa y dinámica*. . Lima: Ediciones y Representaciones B. Honorio J. .
- Villamil, K. (2018). *La técnica juegos de roles aplicada al emprendimiento*. Bogotá: Universitaria Agustina O.A.R.
- Vygotsky, L. (2003). *Imaginación y creación en la edad infantil* (Vol. 100). Nuestra América.
- Woolfolk, A. (1990). *Psicología educativa. Segunda Edición*. . México.: Editorial Prentice Hall Hispanoamericana.

Anexo. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juego de roles	El juego de roles es una estrategia que se ha venido utilizando como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia y el desarrollo de los estudiantes debido a que busca que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. Es una forma de representar a través de la actuación las situaciones y realidades que de una u otra forma se viven a diario en el aula de clases. (Carrillo, Rodríguez, Gutiérrez, & Pertuz, 2019)	El nivel de participación en el juego de roles se medirá con una ficha de observación, teniendo en cuenta 15 ítems distribuidas en tres dimensiones: Para esto se tomará la siguiente escala: nivel alto de 34 a 45 puntos, nivel moderado de 23 a 33 puntos y nivel bajo de 0 a 22 puntos. El instrumento fue validado por juicios de expertos, y cuenta con una fiabilidad de alfa de cronbach de ,820. Es un instrumento creado por la autora.	Juego de roles controlados.	Interactúa con sus coetáneos, para decidir que juego realizar.	1 – 5	Nominal
			Juego de roles libre	Interactúa espontáneamente en los juegos de roles en su aula.	6 – 10	
			Juego de roles como medio de aprendizaje	Muestra lo que aprende al participar en los juegos de roles.	11 – 15	

Anexo 2. Matriz de consistencia metodológica

Problema de investigación	Variables	Objetivos	Hipotesis	Metodología de la Investigación
<p>¿Cuál es el nivel de participación en juego de roles en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024?</p>	<p>Juego de roles.</p>	<p>6.1. Objetivo General</p> <p>Determinar el nivel de participación en juego de roles en niños de 4 años de la Educativa Privada San José Obrero, 2024.</p> <p>6.2. Objetivos Específicos</p> <p>Identificar el nivel de participación en juego de roles controlados en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.</p> <p>Identificar el nivel de participación en juego de roles libre en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.</p> <p>Identificar el nivel de participación en juego de roles como medio de aprendizaje en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.</p>	<p>Existe un nivel bajo de participación en juego de roles en niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024</p>	<p>Tipo de Investigación: El tipo de investigación según la orientación será descriptivo. Hernández, Fernández y Baptista (2014).</p> <p>Diseño de la Investigación: El diseño de estudio de este trabajo es no experimental descriptivo, este tiene como objetivo analizar a la variable o variables tal como se presenten. Hernández, Fernández y Baptista (2014), siendo su esquema:</p> <p style="text-align: center;">M ----- O</p> <p>Donde M = Muestra de los niños de 04 años. O = Nivel de participación en juego de roles.</p> <p>Población y Muestra La población muestral estará constituida por 26 niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.</p>

FICHA DE OBSERVACIÓN

I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa Privada San José Obrero.

1.2. Lugar: Chimbote

1.3. Edad: 4 años Aula: _____

II. Finalidad

Determinar el nivel de participación en juego de roles en niños de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

III. Instrucciones: Marcar con un aspa (x) los ítems de acuerdo a las acciones que realizas.

Variable de estudio: “Juego de roles”

BAREMOS

ESCALA	PUNTAJE
Alto	34 – 45 pts.
Moderado	23 - 33 pts
Bajo	3 - 22 pts.

N°	ÍTEMS			
		A	M	B
Juego de roles controlados				
01	Plantean acuerdos antes de iniciar los juegos de roles.			
02	Hacen uso de espacios seleccionados.			
03	Su participación es limitada y controlada.			
04	Hacen conocer a la docente sobre el juego de roles que realizarán.			
05	Realizan sus juegos de roles por tiempos limitados.			
Juego de roles libre				
06	Es espontaneo para realizar sus juegos de roles.			
07	El niño decide el personaje que representará.			
08	Selecciona los recursos de acuerdo al juego que realizará.			
09	Dialogan en forma espontánea durante su juego de roles.			
10	Muestra disfrute cuando participa en los juegos de roles.			

Juego de roles como medio de aprendizaje				
11	Realizan sus juegos de roles según la sesión del día.			
12	Cuando interactúa lo hace con un lenguaje claro.			
13	Responden a interrogantes al término de su participación en el juego de roles.			
14	Incrementa su vocabulario al dialogar con sus coetáneos.			
15	Desarrolla su imaginación al momento de participar en el juego de roles.			

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,820	15

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

L- Información General:

Nombres y apellidos del validador: *Florencia Barreto Periche*

Fecha: *18.03.2025*

Especialidad: *Inicial*

Nombre del instrumento evaluado: *Guía de observación para conocer el nivel de nivel de participación en juego de roles.*

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **"Nivel de participación en juego de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024."**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente (1-9)	Regular (10-13)	Buena (14-16)	Muy Buena (17-18)	Excelente (19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial					180	
Sumatoria Total					180	
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)					0.90	

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:

El instrumento es adecuado.

III.- Calificación global:

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez

180 = 0,90

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Barbara
Mag. Patricia Barreto Perich
PROFESORA EDUC. INICIAL

DNI N° 42941926

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

L- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **JENNY CRUZADO LEYTON**

Fecha: **18/04/2025**

Especialidad: **Inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Guía de observación para conocer el nivel de nivel de participación en juego de roles.**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **"Nivel de participación en juego de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024."**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente (1-9)	Regular (10-13)	Bueno (14-16)	Muy Bueno (17-18)	Excelente (19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				15	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				15	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				15	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				15	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				15	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				15	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				15	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				15	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				15	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				15	
Sumatoria parcial					150	
Sumatoria Total				150		
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0,005)				0,90		

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:

El instrumento es adecuado.

III.- Calificación global:

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{120} = \boxed{0.80}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


DRI N° 43005978

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: *Laura Ines Leiva Pascual*

Fecha: *18/03/2025*

Especialidad: *Inicial*

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación para conocer el nivel de nivel de participación en juego de roles.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: "Nivel de participación en juego de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024."

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente (1-9)	Regular (10-13)	Buena (14-16)	Muy Buena (17-18)	Excelente (19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				<i>18</i>	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				<i>18</i>	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				<i>18</i>	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				<i>18</i>	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				<i>18</i>	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				<i>18</i>	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				<i>18</i>	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				<i>18</i>	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				<i>18</i>	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				<i>18</i>	
Sumatoria parcial					<i>180</i>	
Sumatoria Total				<i>180</i>		
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)				<i>0.90</i>		

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:

El instrumento es adecuado.

III.- Calificación global:

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez

$$\boxed{130} = \boxed{0,90}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Leonor
M^g. Lorena Jéssica Torres Pizarro
Docente Inicial
DNI: 47242088

DNI N°

BASE DE DATOS

N°	Jgo de roles contr.						Jgo. De roles lib.					Jgo. De rol. Ap.					PT		
	I1	I2	I3	I4	I5	Ptje	I6	I7	I8	I9	I10	Ptje	I11	I12	I13	I14		I15	Ptje
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
3	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30
4	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	2	2	2	2	2	10	21
8	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
11	1	1	1	1	2	6	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	26
12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	19	39
13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
15	1	1	1	1	2	6	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	26
16	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	30
17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
18	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	2	2	2	2	2	10	21
20	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45
21	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
22	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
23	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	11	3	3	3	3	3	15	36
24	2	2	2	2	3	11	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	41
25	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15
26	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15

Participación en juego de roles en niños de cuatro años de la Institución Educativa Privada San José Obrero, 2024.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	2%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1%
	repositorio.unu.edu.pe	

9	Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	1 %
11	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	1 %
12	apirepositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	core.ac.uk Fuente de Internet	1 %
14	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
15	virtual.urbe.edu Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
17	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Técnica de Machala Trabajo del estudiante	<1 %

20	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	dominiodelasciencias.com Fuente de Internet	<1 %
22	network.bepress.com Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
24	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	catalonica.bnc.cat Fuente de Internet	<1 %
26	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
27	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
28	repository.javeriana.edu.co Fuente de Internet	<1 %
29	revistascientificas.cuc.edu.co Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo