

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



**Juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución
Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Guillen Viera, Jellitza Evelyn

Asesora

(ORCID: 0000-0003-2623-2056)

Martínez Sánchez, Teresa

Chimbote – Perú

2024

Índice General

Índice	ii
Índice de tablas.....	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras clave	v
Líneas de investigación.....	v
Constancia de originalidad.....	vi
Título	vii
Resumen	viii
Abstract.....	ix
Introducción.....	1
Metodología.....	10
Resultados.....	12
Análisis y discusión.....	15
Conclusiones.....	18
Recomendaciones	19
Agradecimiento.....	20
Referencias Bibliograficas.....	21
Anexos.....	26

Índice de Tablas

Tabla N°01 Nivel de participación en juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.....	12
Tabla N°02 Nivel de participación en juego de roles en la dimensión intrínseca en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.....	13
Tabla N°03 Nivel de participación en juego de roles en la dimensión extrínseca en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.....	14

Índice de Figuras

Figura N°01 Nivel de participación en juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.....	12
Figura N°02 Nivel de participación en juego de roles en la dimensión intrínseca en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.....	13
Figura N°03 Nivel de participación en juego de roles en la dimensión extrínseca en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.....	14

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



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.**" del (a) estudiante: **GUILLEN VIERA JELLITZA EVELYN**, identificado(a) con Código N° **1114101262**, 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 abril de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



Título

Juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución
Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.

Role-playing in four-year-old children of Educational Institution
No. 82187, Arcay, Parcoy, 2023.

Resumen

La presente investigación buscó determinar el nivel de participación en juego de roles en los niños de 04 años de la I.E. N°82187, Arcay, Parcoy, 2022. Fue una investigación de tipo descriptiva con un diseño no experimental descriptivo. La población muestral estuvo conformada por 17 niños de cuatro años. La técnica utilizada fue la observación, el instrumento una guía de observación, al culminar la investigación, según el objetivo general planteado, se determinó el nivel bajo de participación en juego de roles en los niños de 04 años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023, con el 70%, un nivel moderado con el 12% y un nivel alto con el 18%.

Abstract

The present research sought to determine the level of participation in role play in children aged 04 years from I.E. N°82187, Arcay, Parcoy, 2022. It was a descriptive research with a non-experimental descriptive design. The sample population consisted of 17 four-year-old children. The technique used was observation, the instrument an observation guide, at the end of the research, according to the general objective proposed, the low level of participation in role play was determined in children of 04 years of age of the Educational Institution No. 82187 Arcay - Parcoy, 2023, with 70%, a moderate level with 12% and a high level with 18%.

Introducción

En primer lugar, presentare los estudios que antecedieron a mi investigación pero que tienen relación con la variable de estudio:

Saucedo (2020) realizó una investigación con fines de titulación, la misma que estuvo orientada a establecer el nivel de influencia que ejercen las actividades de juegos de roles en el desarrollo de las habilidades socializadoras de los y las estudiantes del aula de 3 años, para lo que se ha utilizado un diseño de tipo experimental, que a través de dicho estudio pueda generar que los niños logren y refuercen sus habilidades sociales mediante una secuencia de actividades con el acompañamiento del docente pero no intervenir en el desenvolvimiento espontáneo de los niños, estas actividades estuvieron divididas en 20 sesiones con la utilización de diversos materiales y aplicando las 6 dimensiones de evaluación. El autor concluyó determinando la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años.

Mendoza (2019) su investigación con fines de obtención de grado, la misma que tuvo como propósito determinar la influencia que tiene el desarrollo del Taller “Juego de Roles” en el proceso socializador de los niños y niñas del aula de cuatro años de una institución de educación inicial. En el trabajo se hizo uso de los procesos que implica la investigación cuantitativa aplicada y el diseño a utilizar fue el cuasi experimental. En esta investigación se contó con la participación de dos grupos de estudiante, los mismos que fueron seleccionados de manera intencional, se trata de los grupos de muestra y control. Éste último integrado por un total de 11 niños de ambos sexos. Al término de la puesta en ejecución el Taller “Juego de roles” y gracias al estadísticos de Rangos de Wilcoxon se pudieron procesar los datos e información, los mismos que muestran que los estudiantes analizados del grupo experimental y el control respectivamente; durante la evaluación diagnóstica ambos grupos alcanzaban niveles insatisfactorios en relación a su proceso socializador; Mientras que, en la evaluación de salida, el grupo control evidencia una ganancia pedagógica muy significativa, ya que los estudiantes mejoran su proceso socializador. Esto permite a la investigadora concluir que el taller denominado: Juego de Roles mejora significativamente la socialización de los niños y niñas del grupo control.

Campos y Quispe (2019), desarrollaron un trabajo de investigación con fines de titulación, el mismo que estuvo orientado a establecer la influencia ejercida por el Programa Juego de roles como estrategia pedagógica en el desarrollo y mejoramiento del lenguaje oral en niños y niñas de aula de 5 años de una institución educativa inicial. Se trabajó con la metodología cuantitativa, con la investigación aplicada y con diseño pre experimental; en el mismo que participaron un total de 24 estudiantes de ambos sexos, los que forman parte del grupo de muestra seleccionada de manera intencional a quienes se le sometió a una evaluación de pre test y pos test respectivamente, tanto antes como al finalizar de la ejecución de la propuesta. Las dimensiones evaluadas fueron el lenguaje no verbal y lingüístico. Al término de la aplicación de la estrategia, se concluye que el Programa Juego de Roles ayuda de manera muy satisfactoria en el desarrollo de la oralidad de los niños de la muestra, permitiendo aceptar la hipótesis propuesta.

Tuyume (2020) desarrolló una investigación con fines de obtención de título, la misma que estuvo orientada a establecer, en qué medida la estrategia pedagógica del Trabajo con juego de roles influye en la construcción de la autonomía en los niños y niñas de un Kínder. Aplicando para dicha investigación la metodología cuantitativa de tipo explicativa, con su diseño experimental, en la misma que se aplica como técnica e instrumento a la observación directa y a la Escala de Madurez de Vineland; instrumento aplicado en la evaluación diagnóstica o pre test y en la de salida o pos test. Este instrumento fue aplicado a 18 niños que integran el grupo poblacional y muestra al mismo tiempo. Al término de la aplicación de la propuesta y luego de procesar la información obtenida, se logra concluir que la estrategia de Juego de Roles aplicada bajo el título “Yo quiero ser...”, resulta otorgar grandes beneficios pedagógicos en favor del desarrollo de la autonomía en los niños que integran el grupo muestral.

Leyva y Quispe (2019) realizaron una investigación con fines de obtención de grado, el mismo que tiene como propósito principal determinar el nivel de influencia entre los juegos de roles como estrategia pedagógica para desarrollar y fortalecer las habilidades comunicativas orales en los niños del aula de 5 años de una entidad educativa del nivel pre escolar. Para el desarrollo de este estudio se hizo uso de la metodología experimental con diseño lineal de un Pre y pos test. En la investigación participan un total de 22 estudiantes de ambos sexos como grupo poblacional y grupo

muestra, la misma que fue seleccionada de manera no probabilística conforme a los intereses de las investigadoras. Para el recojo de la información y la verificación de la hipótesis planteada se hizo uso de la evaluación mediante la Prueba de Wilcoxon, evaluación planteada en aspectos fundamentales como el lingüístico, no lingüístico o no verbal y el sociolingüístico. Entendiendo que existen muchos niños pese a tener 5 años, evidencian mucha dificultad para poder expresarse oralmente con fluidez, claridad, volumen de voz adecuada, modulación entonación, etc., sin temor para expresar sus sentimientos, emociones, posturas e ideas en torno a diferentes contextos comunicativos. En este sentido, esta problemática motivó a las investigadoras desarrollar este estudio. Al término de la aplicación de la propuesta, la misma que se organizó en 15 sesiones de aprendizaje, y luego de procesar la información obtenida, se tiene que, durante el Pre test, se tiene a un 82% de niños en un nivel de inicio, y al 18% en nivel de proceso, ninguno de los niños observados presenta un nivel satisfactorio de oralidad. Sin embargo; en el Pos test, los resultados mejoran considerablemente, pues se evidencia que el 14% del total, alcanzan el nivel satisfactorio; el 77% se encuentra en proceso y únicamente el 10% no logra mejora en el desarrollo de su oralidad. Los resultados obtenidos permiten finalmente corroborar y comprobar la hipótesis planteada: El juego de Roles como estrategia pedagógica influye de manera positiva en la mejora y desarrollo de la comunicación oral de los estudiantes del aula de 5 años de una Institución inicial de Villa Paxa en la Región de Puno.

Rubio (2019), su investigación desarrollada tiene como objetivo fundamental establecer el nivel de influencia que tiene el Programa denominado “Taller de Juego de Roles en el proceso de la socialización de estudiantes del aula de 4 y 5 años” durante el año lectivo 2018. La metodología utilizada en este estudio es la aplicada en el nivel pre experimental. En el estudio se cuenta con la participación de 17 estudiantes de ambos sexos y de las edades antes especificadas, los que integran el grupo de muestra. Para el estudio de la muestra se hace uso de la técnica de la observación y el instrumento de la Ficha de observación, instrumento elaborado por la investigadora y debidamente verificada y valorada por un juicio de Expertos. Al término de la aplicación del Taller se logra concluir que Los Juegos de Roles otorgan una ganancia pedagógica muy favorable para el desarrollo del proceso socializador de

los niños y niñas del grupo de muestra; esta conclusión, permite dar a la hipótesis propuesta la validez y aceptación.

En cuanto a la fundamentación científica, muchos son los autores que han direccionado su atención a las actividades conocidas como Juego de roles dentro del campo pedagógico. Dentro de estos autores tenemos a los siguientes:

Jackson (1991) nos dice que las actividades de juego de roles, no son más que representaciones escénicas de diferentes situaciones previamente establecidas, en las que los participantes ejercen el papel de manera libre y espontánea, tratando de acercarse con su actuación de acercarse o aproximarse al papel real. Estas actividades de juego de roles pueden ser consideradas como parte de un taller pedagógico para ganancias pedagógicas o para sensibilizar sobre diversas posturas y conductas dentro de campañas de sensibilización y concientización.

Karl Groos (1902) citado por Blanco (2012) al referirse al juego propiamente dicho, expresa que éste, ha sido y es objeto de una investigación psíquica, siendo este autor uno de los pioneros en comprobar que el rol que cumple el juego o lúdica como desarrollo del pensamiento y la actividad. Los estudios y aportes de este autor se sustentan en las investigaciones realizadas por Darwin; estudios que precisan que las especies con mejores expectativas de vida y sobrevivencia son los que mejor logran adaptarse a condiciones variables y cambiantes. En este sentido el papel del juego es en definitiva una preparación para enfrentarse y prepararse para las diferentes circunstancias de la vida cuando se llegue a adultos.

Piaget (1956) señala que las actividades lúdicas o de juego, forman parte del desarrollo de la inteligencia de los sujetos, pues es una representación de la asimilación funcional o de la manera cómo se reproduce la realidad objetiva, la misma que se adecúa de acuerdo a las etapas de desarrollo de los niños. Las diferentes habilidades y capacidades sensoromotoras y de razonamiento como elementos fundamentales del desarrollo de los sujetos, son las que logran determinar y condicionar tanto el origen como la evolución de las actividades lúdicas. Jean Piaget, por ejemplo, expresa que, en el juego, intervienen tres estructuras fundamentales que participan en la evolución del pensamiento humano. (Blanco, 2012).

Vygotsky (1924) añade que el juego es una necesidad de representar lo que le rodea o lo que tienen los niños en su entorno. Al mismo tiempo señala que tanto la

naturaleza, origen y trasfondo del juego es su particularidad “social” que posee. En el proceso de desarrollo del juego, existen momentos o líneas conocidas como líneas evolutivas en cada individuo: la biológica y la del aspecto sociocultural. (Blanco, 2012).

Blanco (2012) y Vygotsky establecen que las actividades del juego, son actividades eminentemente sociales, en las que se producen actividades cooperativas y de apoyo entre los participantes del juego y que sin duda fortalecen no sólo sus capacidades de aprendizaje sino también de socialización. Este autor se ocupa también del juego conocido como Juego simbólico, el mismo que se produce cuando los niños, por ejemplo, transforman diferentes objetos y de acuerdo al desarrollo de su creatividad e imaginación en objetos de diferente significado de acuerdo a sus intereses de juego. Una caja de cartón puede ser un carro, un palo su caballo; sus brazos agitando las alas de un ave o de un avión, o se visten con prendas de los adultos para simular que son el papá, la mamá, etc., estas actividades constituyen el desarrollo del juego simbólico. González, Solovieva y Quintanar (2014) y Vygotsky (1984, p. 74) mencionan que los juegos de roles sociales representan una temática en la que el niño y la niña se reconoce como parte de una zona próxima cercana a él o ella. En este tipo de actividades lúdicas los niños adquieren conductas que sobrepasan su edad, sus características y sus responsabilidades o tareas. Si estas actividades realizadas son apoyadas por los adultos, entonces su zona de desarrollo próximo se amplía y de hecho sus aprendizajes se verán incrementados de manera gratificante. Por esta razón estos autores concluyen que los juegos de roles, son actividades transitorias de la imaginación a la realidad, de la dependencia a la independencia y que cada vez se tornan más complejas.

González (2014) indica que las actividades de juegos de roles que se realizan con previa planificación temática como parte de una actividad previamente estructurada permite a los niños construir sus relaciones sociales con su entorno y su cultura. En este sentido se considera que en las actividades de Juego de Roles, los niños van adquiriendo la dinámica de las diferentes formas de relaciones sociales sintiéndose como un ente protagonista dentro de su contexto y de las actividades de su vida cotidiana..(p. 294).

González et al. (2014) expresa que el niño en su participación activa en el juego de roles imagina las características del personaje que él representa asumir este rol a nivel

social en la interacción comunicativa. En un primer paso, requiere el apoyo de y luego logra mostrar su representación inventando rasgos sofisticados y creativos. En el juego de roles, los niños personifican diversos imaginarios que forman parte de la vida real y fantástica. (p. 302). La imaginación está directamente relacionada con la riqueza y variedad de experiencias acumuladas por el hombre. Es decir, cuanto más rica es la experiencia humana, más imaginación de la materia.

Según Baquero (1997) los juegos de roles son actividades placenteras, son actividades libres, espontáneas, totalmente voluntarias, tienen fines en sí mismos, se desarrollan en realidades ficticias, tienen limitaciones espaciales, temporales, son actividades propias de la niñez, los juegos de roles son innatos, hacen conocer las etapas evolutivas en las que se ubican los niños, permite que los niños afirmen su identidad, favorece los procesos socializadores, cumplen funciones compensadoras de desigualdad, integradoras, rehabilitadoras, así mismo no necesita de los objetos.

En cuanto a las teorías de juego de roles; sabemos que cada niño tiene un comportamiento único ya que crea su propio mundo ordenándolo de una forma agradable para él. Lo que caracteriza de este mundo de juegos es que experimenta placer al unir situaciones u objetos imaginarios con la vida y cosas reales; esta unión es lo que hace diferente la fantasía de un juego ya que la actividad del juego siempre está condicionada por un deseo, que a través de la imitación expresan la vida adulta no ocultando su deseo de ser como ellos. Freud (como se citó en Cercado, 2018)

Entre las particularidades de la psicodinámica del juego se tiene al placer o gusto por el juego, el paso de lo pasivo al activo, donde el niño a través de la vivencia y dominio de sus experiencias y la gratificación por repetir aprendizajes genera logros y aprendizajes a través de repetición. Freud (como se citó en Cercado, 2018)

Vygotsky (citado por Cercado, 2018). Creador y defensor de la teoría del socioculturalismo, manifiesta que los sujetos se constituyen como un todo social en la interacción con su entorno más próximo, dependerá de la calidad de esta interacción para lograr niveles satisfactorios en su formación integral, la misma que implica el desarrollo de diferentes capacidades psicológicas conocidas como capacidades superiores, entre las que predominan las siguientes:

El Juego como valor socializador; esto implica que el desarrollo de los individuos, es determinado por las características y particularidades del entorno o medio en el que se desarrolla o donde vive.

Socialización: es el proceso en el que los sujetos se integran con otros de su entorno con la finalidad fundamental de compartir vivencias, deseos, opiniones, etc.

El juego como factor de desarrollo; el juego es considerado como una necesidad de conocer, dominar, entender y comprender el entorno; de manera que no sólo es un factor que predomine en la vida de los infantes y niños, sino que es un factor imprescindible a lo largo de la vida y que, en el caso de los estudiantes, ayuda a perfilar y construir la personalidad de los mismos.

Moreno (1978), manifiesta que toda actividad de juego de roles que va a ser utilizado como estrategia o recurso pedagógico a ser trabajo dentro del aula, debe seguir de manera cuidadosa el siguiente procedimiento:

- Elección del tema, considerando el propósito de aprendizaje que se quiere lograr.

- Investigación del tema por parte del docente, a fin de tener los conocimientos solventes para direccionar las actividades de los estudiantes.

- Creación de la historia, es opcional porque en algunos casos es mejor sólo expresar el propósito y dejar que los estudiantes sean libres para crear la historia con imaginación y creatividad.

- Distribución de juego de roles en los participantes, conviene también que sean los estudiantes quienes elijan el rol que deseen desempeñar y los materiales que deben utilizar; sin embargo; esto no significa que se les deje trabajar deliberadamente; el docente tiene que estar continuamente monitoreando.

- Representación del tema por parte de los estudiantes.

- Reflexión conjunta de participantes y espectadores en relación a la temática y papeles o funciones desempeñadas.

En el caso de esta investigación, es necesario aclarar que cada actividad desarrollada, se ha realizado teniendo en consideración una secuencia metodológica, la misma que tienen los momentos siguientes:

- Introducción; considerada como el inicio de la actividad, en la que influye mucho los saberes o conocimientos previos de los estudiantes en relación con la actividad y propósito que se desea alcanzar.
- Modelado; el docente o algún participante de manera voluntaria debe servir como de muestra para que los demás participantes observen y a partir de ello plantear su participación. La actuación de otro, sirve en muchas ocasiones como estímulo o motivación para que los estudiantes intenten copiar e incluso superar lo que observaron.
- El ensayo conductual; momento en el que es aprovechado por el docente para reforzar las conductas o actuaciones de los niños, hacerlos reflexionar buscando de ellos mismos formas de mejora y superación para el desarrollo de su papel. Este momento resulta fundamental para garantizar el éxito del trabajo, es momento también para aprovechar el reforzamiento positivo a los niños, pues cuando ellos escuchan algo halagador o satisfactorio en relación al papel que representará, son estimulados para esforzarse y hacer una mejor representación.
- La representación. El momento mismo de la participación o actuación. Se debe fomentar en todo momento el respeto por la participación de los demás, la comunicación asertiva, etc. Esto afianzará su aprendizaje y fomentará el deseo de participar en futuras ocasiones y en otros contextos.

Se propone las siguientes dimensiones de los juegos de roles, son los expertos Cobo y Valdivia (2017), consideran que se tienen dos que son la dimensión intrínseca y la dimensión extrínseca.

La Dimensión intrínseca, la misma que se determina por todos los aspectos internos de los sujetos, por ejemplo, pertenecen a esta dimensión, la motivación para realizar la actividad, así como la satisfacción que se siente al hacerlo o las aspiraciones que se tengan para poder participar de manera activa y asertiva. En otras palabras, esta dimensión constituye la fuerza interior, las metas o propósitos personales que se desean alcanzar o lograr.

Dimensión extrínseca, cuando hablamos de esta dimensión nos referimos a todos los aspectos exteriores que se encuentra en el contexto o realidad que rodea a los sujetos. Esta realidad o contexto circundante permitirá que los sujetos se vayan involucrando en la participación de acuerdo a las tareas programadas y a las metas propuestas.

Mientras el entorno ofrezca mayores posibilidades, entonces más y mejores logros se obtendrán en la participación de juego de roles de los estudiantes.

Se realiza este trabajo de investigación con la finalidad de determinar el nivel de participación en el juego de roles en los niños de 04 años.

Justificación Teórica: Teóricamente nos permitirá ahondar estudios con respecto a los enfoques de Piaget, quien nos da sus aportes con respecto al desarrollo del juego en educación inicial. Ante los diversos estudios revisados en los cuales observamos la influencia de estos juegos en el desarrollo de las habilidades sociales, en el desarrollo de la expresión oral entre otros, es conveniente realizar un diagnóstico para conocer cuánto se participa en el juego de roles en los niños.

Justificación práctica: Somos conscientes del gran trabajo que se debe desarrollar en educación inicial, que el juego es el inicio de los grandes aprendizajes significativos, que los juegos de roles desarrollan la creatividad y la función simbólica en los niños a través del sector de juego y trabajo y a través de las actividades literarias. En la práctica este estudio permitirá fomentar el desarrollo de juegos de roles en las aulas de educación inicial, de manera específica en los niños de 04 años.

Justificación social: Socialmente sus resultados permitirán hacer llegar las recomendaciones para mejorar el nivel de participación en el juego de roles en los niños de 04 años.

Justificación Metodológica: Metodológicamente será un estudio descriptivo, pues no se manipulará la variable de ninguna manera y solo se describirá la problemática como tal, la técnica será la observación y el instrumento una guía de observación.

Justificación Científica: Científicamente, sus resultados serán aportes para futuras investigaciones, dado que hasta el momento no se han encontrado estudios descriptivos con el variable juego de roles.

Cada niño tiene un comportamiento único ya que crea su propio mundo ordenándolo de una forma agradable para él. Lo que caracteriza de este mundo de juegos es que experimenta placer al unir situaciones u objetos imaginarios con la vida y cosas reales; esta unión es lo que hace diferente la fantasía de un juego ya que la actividad del juego siempre está condicionada por un deseo, que a través de la

imitación expresan la vida adulta no ocultando su deseo de ser como ellos. Freud (como se citó en Cercado, 2018).

Encontramos en muchos lugares del mundo ya se observa el desarrollo del juego de roles, se observan aulas totalmente equipadas para tal fin, incluye hasta teatros, en donde los niños se desenvuelven de manera autónoma e independiente.

Aquí en Perú, el Ministerio de Educación a través de la entrega de los diversos materiales a las aulas de educación inicial se ha logrado implementar las aulas en las diversas áreas, muchas de ellas hacen uso adecuado y correcto de los materiales y en otras no se observa ello.

El juego de roles desarrolla aprendizajes significativos, según Vigotsky; en la teoría del socioculturalismo; señala que los sujetos se van formando o perfeccionando de acuerdo al nivel de interacción que tenga tanto con su propio “yo” o mundo interior, así como con el mundo que le rodea del exterior; en las que se utiliza diferentes instrumentos naturales y culturales; los mismos que les permite desarrollar diversas capacidades psicológicas conocidas como superiores. En este sentido, las actividades lúdicas o juegos como actividades socializadoras, ejerce una influencia significativa, pues permite el desarrollo, el mismo que se determina por las diferentes particularidades del entorno en el que se desenvuelve. Así como el proceso de socialización; es considerado como la integración de los sujetos con el propósito de compartir sus diferentes experiencia y donde el juego ejerce su papel socializador y de desarrollo, en este sentido el juego no sólo constituye un elemento indispensable en la vida de los niños e infantes sino es un aspecto fundamental y básico para la formación integral de la persona y que puede permanecer presente en la vida aún de adultos.

En la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2022; específicamente en el aula de 04 años, se detectó que los niños participan muy poco en los juegos de roles, por tanto, se observa mucha falta de autonomía y seguridad en los niños de 04 años. Ante ello se plantea la siguiente problemática:

¿Cuál es el nivel de participación en juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023?

Conceptualmente definimos a los juegos de roles como las actividades en las que se escenifican diferentes situaciones de manera libre, espontánea o previamente

estructuradas y definidas. En estas actividades, los participantes desempeñan un papel en la que deberán enfrentar situaciones diversas conocidas por ellos tratando de acercarse o aproximarse lo más que puedan a la realidad o situación propuesta. Estas actividades pueden estar consideradas como parte de un taller previamente planificado con la finalidad de desarrollar aprendizajes, construir conductas o para sensibilizar en favor de alguna campaña que favorecerá a todos y todas. (Jackson, 1991)

Operacionalmente el nivel de juego de roles se midió con un instrumento creado por la investigadora y debidamente validado por un Juicio de Expertos, la misma que estuvo orientada a evaluar dos dimensiones, tanto la dimensión Intrínseca como la extrínseca, para lo que se plantearon un total de siete ítems para cada una de estas dimensiones. En este instrumento se consideró una escala, la misma que tiene las siguientes valoraciones: nivel alto de 32 a 42 puntos, nivel moderado de 22 a 31 puntos y nivel bajo de 3 a 21 puntos.

La hipótesis: Existe un nivel bajo de participación en juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.

El objetivo general: Determinar el nivel de participación en juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.

Como objetivos específicos:

Identificar el nivel de participación en juego de roles en la dimensión intrínseca en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.

Identificar el nivel de participación en juego de roles en la dimensión extrínseca en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.

Metodología

El desarrollo de esta investigación, se ajusta al tipo de investigación descriptiva, la misma que según Hernández, Fernández y Baptista (2014) y de acuerdo a la implicancia del término, consiste en observar al fenómeno para ser descrito en su estado natural y real, sin ser sometido a ningún tipo de manipulación.

De acuerdo a lo expuesto líneas anteriores, el diseño a seguir es el diseño lineal, el mismo que tiene como propósito indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población con una sola variable. Hernández, Fernández y Baptista (2014). Su esquema es el siguiente:

M-----O

Dónde:

M: Niños de 04 años

O: Nivel de participación en el juego de roles.

El grupo de población, y al mismo tiempo de muestra se constituyó por 17 niños y niñas del aula de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
04 años	Única	09	08	17

Al grupo de muestra se aplicó la técnica de la observación directa, la misma que permitió al a investigadora verificar de manera objetiva el nivel de participación que tienen los observados.

Para la técnica de la observación, se empleó como instrumento la Guía de observación, a misma que fue elaborada y diseñada por la investigadora; la misma que se orientó a recoger la información en dos dimensiones, la dimensión intrínseca y la dimensión extrínseca; con un total de siete ítems planteados por cada dimensión. Para ello se asignó una escala valorativa, la misma que considera los valores siguientes: nivel alto de 32 a 42 puntos, nivel moderado de 22 a 31 puntos y nivel bajo de 3 a 21 puntos.

Instrumento creado por la autora. Se contó con una fiabilidad de alfa de cronbach de ,855; validado por juicios de expertos.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,855	14

Con la finalidad procesar la información recogida mediante el instrumento antes explicado; se tuvo que organizar la información recopilada mediante el aplicativo de Excel, para luego ser procesada mediante el estadístico SPSS V.15, que permitió generar las respectivas tablas de frecuencias y porcentajes, con sus respectivos gráficos, los cuales dieron los resultados de la presente investigación.

RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de participación en juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	3	18
Moderado	2	12
Bajo	12	70
Total	17	100,0

Fuente: Resultados de la guía de observación

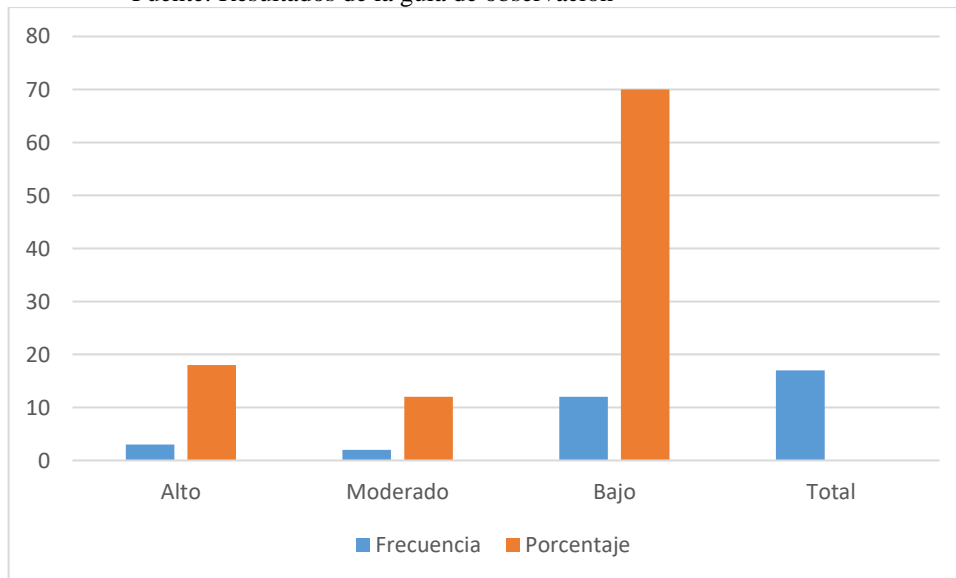


Figura 1: Nivel de participación en juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.

Según lo observado en la tabla y figura 1, el 70% de los niños de 04 años muestran un nivel bajo de participación en juego de roles, luego el 12% un nivel moderado y por último el 18% de los niños presentan un nivel alto, entonces los niños de 04 años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023, presentan un nivel bajo de participación en juego de roles con el 70%.

Tabla 2

Nivel de participación en juego de roles en la dimensión intrínseca en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	3	18
Moderado	4	25
Bajo	10	57
Total	17	100,0

Fuente: Resultados de la guía de observación

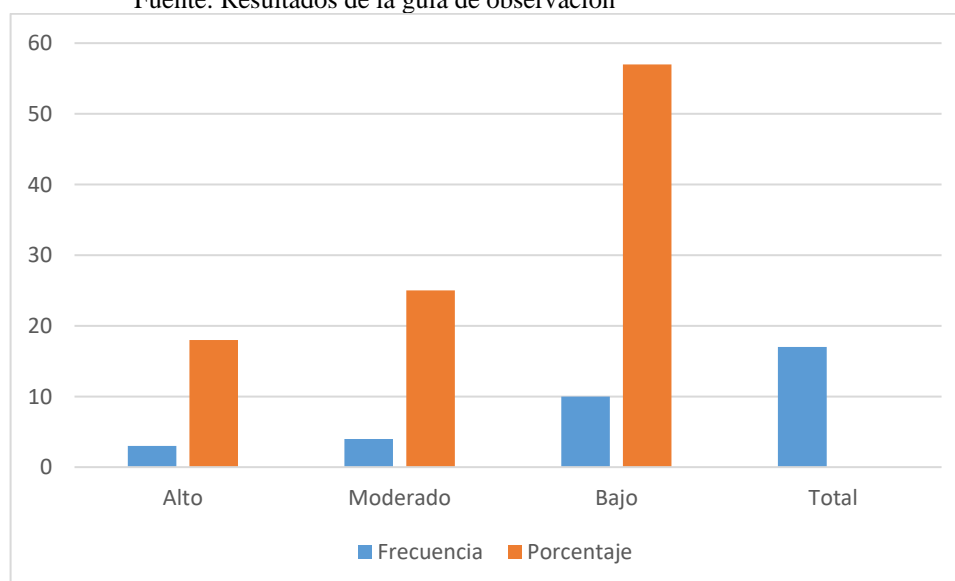


Figura 2: Nivel de participación en juego de roles en la dimensión intrínseca en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.

Según lo observado en la tabla y figura 2, el 57% de los niños de 04 años muestran un nivel bajo de participación en juego de roles en la dimensión intrínseca, luego el 25% un nivel moderado y por último el 18% de los niños presentan un nivel alto, entonces los niños de 04 años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023, presentan un nivel bajo de participación en juego de roles en la dimensión intrínseca con el 57%.

Tabla 3

Nivel de participación en juego de roles en la dimensión extrínseca en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	2	12
Moderado	3	18
Bajo	12	70
Total	17	100,0

Fuente: Resultados de la guía de observación

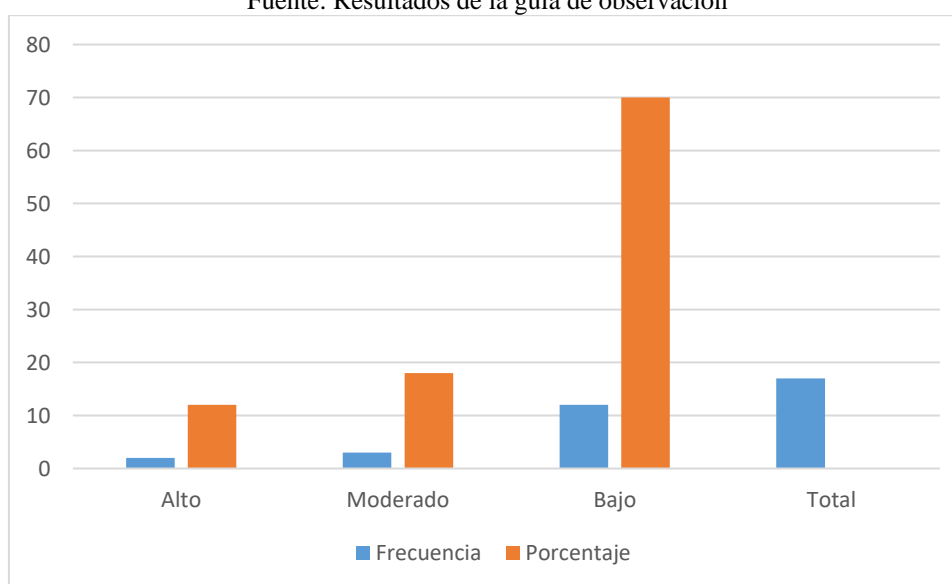


Figura 3: Nivel de participación en juego de roles en la dimensión extrínseca en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.

Según lo observado en la tabla y figura 3, el 70% de los niños de 04 años muestran un nivel bajo de participación en juego de roles en la dimensión extrínseca, luego el 18% un nivel moderado y por último el 12% de los niños presentan un nivel alto, entonces los niños de 04 años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023, presentan un nivel bajo de participación en juego de roles en la dimensión extrínseca con el 70%.

Análisis y Discusión

Según o planteado en el objetivo general de la presente investigación, se determinó el nivel bajo de participación en juego de roles en los niños de 04 años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023, con el 70%, un nivel moderado con el 12% y un nivel alto con el 18%. Al revisar los diversos antecedentes presentados si bien es cierto no se encontró investigaciones con la sola variable, pero si la influencia de los juegos de roles por ejemplo en el desarrollo de habilidades sociales según Saucedo (2020), cuyo propósito fue determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años; utilizando un diseño de tipo experimental, que a través de dicho estudio pueda generar que los niños logren y refuercen sus habilidades sociales mediante una secuencia de actividades con el acompañamiento del docente pero no intervenir en el desenvolvimiento espontáneo de los niños, estas actividades estuvieron divididas en 20 sesiones con la utilización de diversos materiales y aplicando las 6 dimensiones de evaluación. El autor concluyó determinando la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años, luego Mendoza (2019) su investigación con fines de obtención de grado, la misma que tuvo como propósito determinar la influencia que tiene el desarrollo del Taller “Juego de Roles” en el proceso socializador de los niños y niñas del aula de cuatro años de una institución de educación inicial. En el trabajo se hizo uso de los procesos que implica la investigación cuantitativa aplicada y el diseño a utilizar fue el cuasi experimental. En esta investigación se contó con la participación de dos grupos de estudiante, los mismos que fueron seleccionados de manera intencional, se trata de los grupos de muestra y control. Éste último integrado por un total de 11 niños de ambos sexos. Al término de la puesta en ejecución el Taller “Juego de roles” y gracias al estadísticos de Rangos de Wilcoxon se pudieron procesar los datos e información, los mismos que muestran que los estudiantes analizados del grupo experimental y el control respectivamente; durante la evaluación diagnóstica ambos grupos alcanzaban niveles insatisfactorios en relación a su proceso socializador; Mientras que, en la evaluación de salida, el grupo control evidencia una ganancia pedagógica muy significativa, ya que los estudiantes mejoran su proceso socializador. Esto permite a

la investigadora concluir que el taller denominado: Juego de Roles mejora significativamente la socialización de los niños y niñas del grupo control.

Rubio (2019), su investigación desarrollada tiene como objetivo fundamental establecer el nivel de influencia que tiene el Programa denominado “Taller de Juego de Roles en el proceso de la socialización de estudiantes del aula de 4 y 5 años” durante el año lectivo 2018. La metodología utilizada en este estudio es la aplicada en el nivel pre experimental. En el estudio se cuenta con la participación de 17 estudiantes de ambos sexos y de las edades antes especificadas, los que integran el grupo de muestra. Para el estudio de la muestra se hace uso de la técnica de la observación y el instrumento de la Ficha de observación, instrumento elaborado por la investigadora y debidamente verificada y valorada por un juicio de Expertos. Al término de la aplicación del Taller se logra concluir que Los Juegos de Roles otorgan una ganancia pedagógica muy favorable para el desarrollo del proceso socializador de los niños y niñas del grupo; en cuanto a la influencia del juego de roles en el desarrollo de la autonomía tenemos Tuyume (2020) desarrolló una investigación con fines de obtención de título, la misma que estuvo orientada a establecer, en qué medida la estrategia pedagógica del Trabajo con juego de roles influye en la construcción de la autonomía en los niños y niñas de un Kínder. Aplicando para dicha investigación la metodología cuantitativa de tipo explicativa, con su diseño experimental, en la misma que se aplica como técnica e instrumento a la observación directa y a la Escala de Madurez de Vineland; instrumento aplicado en la evaluación diagnóstica o pre test y en la de salida o pos test. Este instrumento fue aplicado a 18 niños que integran el grupo poblacional y muestra al mismo tiempo. Al término de la aplicación de la propuesta y luego de procesar la información obtenida, se logra concluir que la estrategia de Juego de Roles aplicada bajo el título “Yo quiero ser...”, resulta otorgar grandes beneficios pedagógicos en favor del desarrollo de la autonomía en los niños que integran el grupo muestral. También se encontró estudios sobre la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de la expresión oral, como tal Campos y Quispe (2019), quienes tuvieron como objetivo, determinar la influencia de los juegos de roles como recurso para estimular y mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años, se tiene como variable dependiente a la expresión oral y como variable independiente al juego de roles, se llevó a cabo un estudio pre-experimental con un solo grupo utilizando un

pre y post test para medir el aprendizaje de los niños y niñas en los aspectos: lingüístico, lenguaje no verbal y sociolingüístico, se aplicó el método inductivo, para probar la hipótesis se empleó la prueba de Wilcoxon. Finalmente se concluye que el juego de roles si influye positivamente para la estimulación de la expresión oral de los niños de 5 años; Leyva y Quispe (2019) realizaron una investigación con fines de obtención de grado, el mismo que tiene como propósito principal determinar el nivel de influencia entre los juegos de roles como estrategia pedagógica para desarrollar y fortalecer las habilidades comunicativas orales en los niños del aula de 5 años de una entidad educativa del nivel pre escolar. Para el desarrollo de este estudio se hizo uso de la metodología experimental con diseño lineal de un Pre y pos test. En la investigación participan un total de 22 estudiantes de ambos sexos como grupo poblacional y grupo muestra, la misma que fue seleccionada de manera no probabilística conforme a los intereses de las investigadoras. Para el recojo de la información y la verificación de la hipótesis planteada se hizo uso de la evaluación mediante la Prueba de Wilcoxon, evaluación planteada en aspectos fundamentales como el lingüístico, no lingüístico o no verbal y el sociolingüístico. Entendiendo que existen muchos niños pese a tener 5 años, evidencian mucha dificultad para poder expresarse oralmente con fluidez, claridad, volumen de voz adecuada, modulación entonación, etc., sin temor para expresar sus sentimientos, emociones, posturas e ideas en torno a diferentes contextos comunicativos. En este sentido, esta problemática motivó a las investigadoras desarrollar este estudio. Al término de la aplicación de la propuesta, la misma que se organizó en 15 sesiones de aprendizaje, y luego de procesar la información obtenida, se tiene que, durante el Pre test, se tiene a un 82% de niños en un nivel de inicio, y al 18% en nivel de proceso, ninguno de los niños observados presenta un nivel satisfactorio de oralidad. Sin embargo; en el Pos test, los resultados mejoran considerablemente, pues se evidencia que el 14% del total, alcanzan el nivel satisfactorio; el 77% se encuentra en proceso y únicamente el 10% no logra mejora en el desarrollo de su oralidad. Los resultados obtenidos permiten finalmente corroborar y comprobar la hipótesis planteada: El juego de Roles como estrategia pedagógica influye de manera positiva en la mejora y desarrollo de la comunicación oral de los estudiantes del aula de 5 años de una Institución inicial de Villa Paxa en la Región de Puno.

Conclusiones

Se determinó el nivel bajo de participación en juego de roles en los niños de 04 años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023, con el 70%, un nivel moderado con el 12% y un nivel alto con el 18%.

Se identificó el nivel bajo de participación en juego de roles en la dimensión intrínseca con el 57%, en los niños de 04 años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.

Se identificó el nivel bajo de participación en juego de roles en la dimensión extrínseca con el 70%, en los niños de 04 años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.

Recomendaciones

Que la directora de la I.E. tome en cuenta los resultados de la investigación y realice el monitoreo correspondiente para encontrar las fallas en las docentes en cuanto a la participación de los niños en el juego de roles.

Que la directora de la I.E. haga llegar las observaciones a las docentes en cuanto a la falta de estrategias para mejorar la participación de los niños en el juego de roles.

Que las docentes asuman su rol con responsabilidad y tomen en cuenta las recomendaciones para mejorar la participación de los niños en el juego de roles.

Referencias bibliograficas

- Argyle y Kendon (1967). “*El Análisis Experimental del Desempeño Social*”, en L. Berkowitz (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology*, Nueva York, Academic Press, 3, 55-98. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/001872676802100101>
- Antonio (2018). *Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018*. [Tesis para optar la licenciatura en educación inicial. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.] Recuperado de <http://bibliotecavirtualoducal.uc.cl/vufind/Record/oai:localhost:123456789-1597981>
- Baquero (1996). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique. Recuperado de http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/6PE_Baquero_2_Unidad_2.pdf
- Blanco (2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vygotsky, Groos*. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Cercado (2018). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018* (Tesis de pregrado). Universidad San Pedro, Ancash – Perú.
- Campos y Huaranca (2018). *El juego de roles en el desarrollo de liderazgo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 192 de la ciudad de Puno -2018* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Altiplano. Puno – Perú.] Recuperado de <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf>
- Campos y Quispe (2019) *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxa de la Ciudad de Puno*

Cobo y Valdivia (2017). *Juego de roles*. [Colección Materiales de Apoyo a la Docencia #1 ©Pontificia Universidad Católica del Perú Publicación del Instituto de Docencia Universitaria Av. Universitaria 1801, Lima 32, Perú Teléfono: (511) 626 2000 J]. Recuperado de <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Crespo (2006). *Comportamiento social en la infancia. Trabajo presentado en el V Congreso Internacional "Educación y Sociedad"*. Recuperado de: http://congreso.codoli.org/area_3/Crespo-Rica3.pdf

Del Castillo (2022). *Juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una Institución Educativa de Aija. 2021*. [Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo. Lima – Perú. 2022] Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Del%20Castillo_CER-SD.pdf

Fernández (2020). *Juego de roles y expresión oral en niños de 4 y 5 años de la ciudad de Aguaytía, Padre Abad – 2020* (Tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Ancash – Perú.

Flavell (1993). *El desarrollo cognitivo*. Madrid: Visor.

González (2014). *Las Habilidades Sociales y Emocionales en la infancia* (Tesis de pregrado). Universidad de Cádiz, Cádiz – España.

González, Solovieva y Quintanar (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar*. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308. DOI: [dx.doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08](https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08)

Gottman (1983). *How children become friends. Monograph of the Society for Research in Child Development*, 48 (3, Serial No. 108).

Griffa, M. & Moreno, J. (2005). *Claves para una Psicología del Desarrollo. Vida prenatal. Etapas de la niñez*. Buenos Aires: Lugar Editorial. Volumen 1

Hernández, Fernández y Baptista (2014). *Metodología de la investigación*. 6ta.

Edición. México. Ed: Mc Graw Hill/INTERAMERICANA EDITORES S.A.
DE C.V.

Huambachano y Huiare (2018). Desarrollo de habilidades sociales en contextos universitarios. *Horizonte de la Ciencia*, 8(14),123-130

Lacunza y Contini (2009). *Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. Ciencias Psicológicas*, III(1),57-66.[fecha de Consulta 1 de Noviembre de 2020]. ISSN: 1688-4094. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4595/459545419006>

Leyva R. y Quispe N. (2019), *El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxa de la Ciudad de Puno.*

Monjas (2000). *Programa de enseñanza de las habilidades sociales*. Buenos Aires: Limusa.

Muñoz (2009). *La importancia de la socialización en la educación virtual*. Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas. 14(01-2009). https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/JOSE%20MARIA_MUNOZ_1.pdf

Mamani (2018). *Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. “322”– Puno del 2017* [Tesis presentada para optar el Título Profesional de: Licenciada en Educación Inicial Puno – Perú. 2018. Universidad Nacional del Altiplano – Puno] Recuperada de <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00002843-Borr.pdf>

McMillan y Schumacher (2005). *Investigación educativa. Una introducción conceptual*. 5.a edición. Madrid- España. Ed: PEARSON EDUCACIÓN, S. A.

Mendoza (2019). *Programa “juego de roles” para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa inicial N° 471 de Yacusisa, Tocache, San Martín-2019*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad Católica los

Ángeles Chimbote. Huánuco – Perú 2019].

MINEDU. (2013). *Estudio de Educación Inicial: un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad*. Obtenido de Ministerio de Educación del Perú - Lima: <http://umc.minedu.gob.pe/wpcontent/uploads/2016/08/archivo-final.pdf>

Moreno (1978). *Psicodrama*. Hormé. Buenos Aires. Recuperado de <https://www.ucipfg.com/Repositorio/MSCG/MSCG-11/BLOQUE-ACADEMICO/Unidad-1/lecturas/Documento-2-Introduccion-Psicodrama-Moreno.pdf>

Papalia, Wendkos Olds & Feldman (2001) *Psicología del desarrollo*. Colombia: Mc Graw- Hill (8° edición).

Pacheco & Osorno (2006). *Incidencia de competencias parentales en el desarrollo de habilidades sociales en hijos únicos*. Interdisciplinaria, 38(1),101-116. ISSN: 0325-8203.

Piaget (1956). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Tabla 1. Prieto (2000). Variables psicológicas relevantes en el estudio de los menores con trastornos psíquicos. Ponencia presentada en el I Congreso Hispano- Portugués de Psicología, 21 al 23 de setiembre, Santiago de Compostela. Recuperado de: <http://www>.

Tabla 2. Salas, Asún y Zúñiga (2020). *Construcción de un Cuestionario de Habilidades Sociales para el Contexto Académico (CHS-A)*. Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliação Psicológica, 2(55),89-106. ISSN: 1135-3848.

Tabla 3. Saucedo (2020), *Influencia del programa “Juego de roles”, para desarrollar habilidades sociales en los niños de 3 años de la I.E.P. Villasol – 2017.Trujillo*. [Para obtener la licenciatura de profesora en Educación Inicial. Universidad Nacional de Trujillo] Recuperado de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2699427>

Skinner (1938). *El comportamiento de los organismos 01: Un análisis experimental*. Nueva York: Appleton-Century-Crofts,

Torres y Caballero (2018). *Habilidades Sociales: Detección en alumnos del primer curso de la carrera de Contabilidad en la Facultad Ciencias Económicas de la Universidad Nacional del Este en Ciudad Este, Paraguay*.

Tuyume (2020). “*Juego de roles para estimular la autonomía en niños de dos años de la Institución Educativa Villa Catarina- Pimentel*”. [Tesis para obtener el título profesional de: Licenciada en Educación Inicial. Universidad César Vallejo. Chiclayo- Perú] Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48091/Tuyume_ZNM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vygotsky (1924). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Editorial Paidós.

Wellman (1990). *The child's theory of mind*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Anexos y apendices

1. Matriz de operacionalización de variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juego de roles	Se define el juego de roles como una escenificación en la que los participantes toman un papel de una situación establecida con miras a enfrentar una situación similar o acercarse a una situación lejana o antigua. La actividad puede ser parte de un taller educativo para adquirir nuevas actitudes o incluso para preparar una campaña de actividades. (Jackson, 1991)	Se medirá con una guía de observación con respecto a las dimensiones Intrínseca, con un indicador y 7 ítems, y la dimensión Extrínseca, con un indicador y 7 ítems. Para esto se tomará la siguiente escala: nivel alto de 32 a 42 puntos, nivel moderado de 22 a 31 puntos y nivel bajo de 3 a 21 puntos. Instrumento creado por la autora.	Dimensión intrínseca Dimensión extrínseca	Se siente feliz de participar en el juego de roles. Se siente aprobado, reconociendo la importancia del juego de roles.	1 - 7 8 - 14	Alto Moderado Bajo

2. Matriz de Consistencia

Problema	VARIABLES	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Cuál es el nivel de participación en juego de roles en los niños de 04 años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023?	Juego de roles	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar el nivel de participación en juego de roles en los niños de los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Identificar el nivel de participación en juego de roles en la dimensión intrínseca en los niños de los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.</p> <p>Identificar el nivel de participación en juego de roles en la dimensión extrínseca en los niños de los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.</p>	Existe un nivel bajo de participación en juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.	<p>Tipo de investigación</p> <p>El tipo de investigación de acuerdo a la orientación de la investigadora es descriptivo. Hernández, Fernández y Baptista (2014).</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>El diseño de estudio de este trabajo de investigación es un diseño de tipo descriptivo, este tiene como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población con una sola variable. Hernández, Fernández y Baptista (2014). Su esquema es el siguiente:</p> <p style="text-align: center;">M ----- O</p> <p>Dónde:</p> <p>M: Niños de 04 años.</p> <p>O: Nivel de participación en el juego de roles.</p> <p>Población y Muestra</p> <p>La Población muestral estará constituida por los 17 niños de 04 años de la Institución Educativa N°82187, Arcay, Parcoy, 2023.</p>

3. Instrumento de recolección de datos

GUIA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DE ROLES

I. Datos informativos:

1.1. Institución Educativa Inicial N°82187

1.2. Lugar: Arcay

1.3. Edad: 4 años Aula: _____

II. Finalidad

Determinar el nivel de participación en juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.

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	32 – 42 ptos.
Moderado	22 a 31 ptos
Bajo	3 a 21 ptos.

N°	ITEMS	A	M	B
		3	2	1
Dimensión Intrínseca				
1	Muestra satisfacción luego de su participación en el juego de roles.			
2	Le gusta participar con sus compañeros en los juegos.			
3	Muestra empatía en todo el momento del juego.			
4	Muestra espontaneidad para realizar el juego de roles.			
5	Muestra autonomía y seguridad cuando juega.			
6	Planifica con alegría su juego de roles.			
7	Hace conocer su agrado o desagrado sobre su participación en el juego de roles.			
Dimensión Extrínseca				
8	Es aceptado por sus compañeros en sus juegos de roles.			
9	Siente que reconocen sus aciertos dentro del juego de roles.			

10	Muestra felicidad ante la aprobación de sus amigos.			
11	Muestra satisfacción de los elogios recibidos luego de su participación.			
12	Siente seguridad de que será reconocido luego de jugar con sus amigos.			
13	Logra sus propósitos propuestos.			
14	Se siente seguro de los logros a obtener.			

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,855	14

4.Evaluación de Juicio de expertos

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Teresa Isabel Martínez Sánchez

Fecha: 30/03/2023

Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación para conocer el 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 los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023”**

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?				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)						90	

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:

El instrumento es adecuado y aplicable.

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

$$\boxed{180} = \boxed{0.9}$$

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



DNI N° 32888242

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Meza Rojo Beatriz Marlene

Fecha: 30/03/2023

Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación para conocer el 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 los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023”**

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?				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)						90	

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:

El instrumento es adecuado y aplicable.

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

$$\boxed{180} = \boxed{0.9}$$

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



DNI N° 32986592

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Varas Boza Lucy Joanet

Fecha: 30/03/2023

Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación para conocer el 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 los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023”**

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?				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)				90		

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:

El instrumento es adecuado y aplicable.

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

$$\boxed{180} = \boxed{0.9}$$

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


DNI N°-32773567

5.Base de datos

N°	Dimension Intrinseca								Dimension extrinseca								PT
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	Ptje	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	Ptje	
1	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	14
2	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	14
3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	14
4	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	28
5	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	14
6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	14
7	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	2	2	14	28
8	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	21	42
9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	14
10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	14
11	2	2	2	2	2	2	1	13	1	1	1	1	1	1	1	7	20
12	3	3	3	3	3	3	3	21	3	3	3	3	3	3	3	21	42
13	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	14
14	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	14
15	3	3	3	3	3	3	2	20	2	2	2	2	2	2	2	14	34
16	2	2	2	2	2	2	1	13	1	1	1	1	1	1	1	7	20
17	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	14

6. Constancia de Originalidad



USP

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
GUILLEN VIERA, JELLITZA EVELYN		71233245	jellitzaguillenviera60@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
<p>"Juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023."</p>			
5. Programa Académico			
EDUCACION INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ¹ (Info en: repo/bancomics/openAccess/)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido ¹ (Info en: repo/bancomics/restrictedAccess/) ²	
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ³

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁴

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	24	04	2024

Huella Digital





Firma

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 009-2019-SUNEDU-CE, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2
- Ley N° 30858 Ley que regula el Repositorio Institucional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 009-2019-PCM
- Si el autor elige el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de firma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2019-CONCYTEC-DICC/Innovación 1.2 y 1.5, que norma el funcionamiento del Repositorio Institucional Digital
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 1.2.2, del artículo 1.º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RONAO "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los insertados en sus repositorios institucionales prestando el uso de acceso abierto y restringido, los cuales serán permanentemente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota: - En caso de fallecimiento en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, núm. 32.5)

7. Reporte de Similitud

Juego de roles en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N°82187 Arcay - Parcoy, 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	6%
3	vriunap.pe Fuente de Internet	2%
4	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
8	1library.co Fuente de Internet	1%
9	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	

		1 %
10	www.scielo.org.co Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
12	repositorio.monterrico.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.udch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
20	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	

		<1 %
21	archive.org Fuente de Internet	<1 %
22	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
23	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
24	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
25	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Universidad Nacional de Colombia Trabajo del estudiante	<1 %
27	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
28	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
29	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.uandina.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	www.tra.gva.es Fuente de Internet	