

GASPAR

por Gaspar Henostroza Gaspar Henostro

Fecha de entrega: 29-may-2023 04:14p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2104790068

Nombre del archivo: TESIS_GASPAR_HENOSTROZA_YENY_A_2.docx (26.25M)

Total de palabras: 16280

Total de caracteres: 88304

1
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE
EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN DE LIMA SUR, 2020.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Br. Yeny Abigail Gaspar Henostroza.

ASESOR

Mg. Luis Joel Chávez Castillo.

1 ORCID

0000-0002-7637-9403

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO - PERÚ

2022

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Espinoza Polo Francisco Alejandro

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Reátegui Marín Teresa Sofía

Secretaria General

APROBACIÓN DEL ASESOR

Yo, **Chávez Castillo Luis Joel**, identificado con **DNI N° 71306916**, en calidad de asesor de la tesis titulada: **“Juego e roles para desarrollar la socialización en los niños de 5 años de una Institución de Lima Sur, 2020”** elaborado por la Br. Yeny Abigail Gaspar Henostroza, con DNI N° 46273867, egresada de la Facultad de Humanidades de la carrera de Educación Inicial. Estimo que este informe de tesis reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y responde con las normas de presentación de trabajo de la escuela de pregrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Mg. Luis Joel Chávez Castillo
DNI N° 71306916

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico de manera muy especial a las personas que más amo en esta vida, mis padres quiénes siempre estuvieron brindándome su apoyo, su amor y sus atenciones. Gracias por todos sus sabios consejos, sin ellos no lo habría logrado.

A mis hermanos por todas sus muestras de cariño, por confiar en mí siempre y motivarme a que no me rinda hasta llegar a ser una profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a mi amado Dios,
por todas sus bendiciones y por permitirme
culminar esta hermosa carrera.


Dios ha sido bueno por acompañarme en esta
bella etapa de mi vida profesional, el cual he
concluido con éxito. Asimismo, agradecer a
mis maestros por sus enseñanzas.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Yeny Abigail Gaspar Henostroza, con DNI 46273867, egresada del Programa de Estudios de pregrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: **“Juego e roles para desarrollar la socialización en los niños de 5 años de una Institución de Lima Sur, 2020”**, el cual consta de un total de 83 páginas, en las que se incluye 06 tablas y 04 figuras, más un total de 24 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad. Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora



Yeny Abigail Gaspar Henostroza
D.N.I. 46273867

ÍNDICE

Autoridades universitarias	iii
APROBACIÓN DEL ASESOR	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vii
ÍNDICE	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
1 RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Formulación del Problema	3
1.2.1 Problema General	3
1.2.2. Problemas Específicos	3
1.3. Formulación de objetivos	3
1.3.1. Objetivo General	3
1.3.2. Objetivos Específicos	3
1.4. Justificación de la Investigación	4
Capítulo II: MARCO TEÓRICO	5
2.1. Antecedentes de la Investigación	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales	6
2.1.2. Antecedentes Regionales	8
2.2. Bases Teóricas Científicas	8
2.3. Definición de Términos Básicos	19
2.4. Formulación de hipótesis	20
1 2.5. Operacionalización de variables	21
Capítulo III: METODOLOGÍA	22
3.1. Tipo de Investigación	22
3.2. Método de Investigación	22

3.3. Diseño de Investigación	22
3.4. Población, Muestra y Muestreo	23
3.5. Técnicas e Instrumentos de Recojo de Datos	24
3.6. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos	26
3.7. Ética Investigativa	26
Capítulo IV: RESULTADOS	27
4.1. Presentación y análisis de resultados.....	27
4.2. Prueba de hipótesis	31
4.3. Discusión de resultados	34
Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	39
5.1. Conclusiones.....	39
5.2. Sugerencias.....	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
ANEXOS	46
Anexo 1: Guía de observación.....	46
Anexo 2: Ficha técnica	47
Anexo 3: Validez y fiabilidad del instrumento.....	48
Anexo 4: Base de datos	49
Anexo 5: Matriz de consistencia	50
Anexo 6: Fichas de validación	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población estudiantil	23
Tabla 2. Muestra estudiantil	23
Tabla 3. Nivel de la variable socialización en el pretest y postest	27
Tabla 4. Nivel de la dimensión autoestima en el pretest y postest	28
Tabla 5. Nivel de la dimensión comportamiento en el pretest y postest	29
Tabla 6. Nivel de la dimensión identificación en el pretest y postest	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de la variable socialización en el pretest y postest	27
Figura 2. Nivel de la dimensión autoestima en el pretest y postest	28
Figura 3. Nivel de la dimensión comportamiento en el pretest y postest	29
Figura 4. Nivel de la dimensión identificación en el pretest y postest	30

RESUMEN

El propósito del trabajo de investigación fue ² determinar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en niños de 5 años de una institución de Lima sur, 2020. Estando atravesando el mundo como el sector educativo, un proceso de globalización presencial y virtual, como consecuencia existe la necesidad que actividades como ⁶ el juego de roles se empleen constantemente en la mejora de aspectos como ³ la socialización, para que el niño se desempeñe mejor. Así el enfoque del estudio fue cuantitativo, con diseño pre- experimental de un solo grupo experimental, con pre y postest. Siendo la muestra 30 niños pertenecientes al aula de 5 años, empleándose un cuestionario adaptado y respectivamente validado, contando con alto nivel de fiabilidad, siendo el resultado del Alfa de Cronbach de 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 $\alpha = 0.000 < 0.05$, ¹ la hipótesis alterna es aceptada, por lo tanto, ² el juego de roles influye en el desarrollo de la socialización de los niños.

Palabra Clave: Juego, rol, socialización

ABSTRACT

The purpose of the ¹⁴ research work was to determine to what extent the role play develops socialization in 5-year-old children from an institution in southern Lima, 2020. While going through the world as the educational sector, a process of face-to-face and virtual globalization, as Consequently, there is a need for activities such as role-playing to be constantly used to improve aspects such as socialization, so that the child performs better. Thus, the focus of the study was quantitative, ³ with a pre-experimental design of a single experimental group, with pre and posttest. The sample being 30 children belonging to the 5-year-old classroom, using an adapted and respectively validated questionnaire, with a ³ high level of reliability, the result of Cronbach's Alpha being 0.760, highly reliable. The results found allow us to affirm that a substantial improvement was found when going from 86% of bad socialization in the pretest, to 82% in the posttest, for which their socialization was significantly improved. Likewise, since the calculated ⁵ t (tc) of 11.110 is greater than the tabulated t (tt) of 1.699, and the significance value $\alpha = 0.000 < 0.05$, the alternative hypothesis is accepted, therefore, the role play influences the development of children's socialization.

Key Word: Game, role, socialization

2 Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

La educación en la etapa preescolar es un tema de mucho interés tanto para el ámbito familiar como para la sociedad. Desde el punto de vista de las necesidades educativas de hoy en día, podemos detectar las dificultades que presentan los estudiantes del nivel inicial en su proceso de socialización. El desarrollo social y general de muchos infantes se ha visto afectado por este problema, que les ha impedido asimilar información y capacidades durante la primera infancia. (Carroll, 2016)

Asimismo, la socialización se da a través de un proceso, donde el individuo aprende a interiorizar normas y valores en una sociedad, permitiéndole desarrollar habilidades sociales y capacidades para que pueda desempeñarse con éxito en el entorno social. Clavijo (2004, como se citó en Gallardo, 2017)

La aparición y desarrollo de la tecnología en el mundo, ha ocasionado ventajas notables, pero a la vez también desventajas, siendo una de ellas un alarmante incremento respecto a la disminución de la conversación física entre las personas como consecuencia de la existencia de las redes sociales, afectando el adecuado desarrollo de las habilidades sociales en los niños. Quienes están creciendo prácticamente interrelacionados con los aparatos tecnológicos, lo cual limita su desarrollo natural tanto social como académico; mostrando un fuerte desinterés por tener un contacto real con sus semejantes; por lo tanto, se van a ver alterados los aspectos asertivos y cognitivos, elementos fundamentales para adquirir los conocimientos (InteriusPerú, 2017).

A nivel de América Latina, los niños(as) mayormente ven televisión o juegan en la computadora en sus ratos libres, porque ven en ellos elementos de diversión y entretenimiento. Pero, lamentablemente esta vía les conduce a dejar de lado las relaciones interpersonales, aspecto de vital importancia para que logren su autonomía al interactuar, expresando sus opiniones, propuestas y necesidades; siendo todos estos elementos integrantes de las competencias sociales. Esto les ocasiona a presentar problemas de integración social, al integrarse a un grupo o cuando desempeñan cualquier actividad comunal (Clifford, 2017).

En el Perú, el sector de la niñez es el más vulnerable en lo que respecta a la presencia de cualquier elemento que afecte su entorno emocional, psicológico y físico, ya sea en el interior del hogar o dentro de su entorno social. Según estadísticas dadas a conocer, éstas muestran que existe un porcentaje considerable de adultos que agreden a sus hijos (Dirección

General de la Promoción de la Salud, 2018), ya sea en el aspecto psicológico, usando adjetivos denigrantes o amenazas que afectan su estabilidad emocional; o físico, mediante el castigo. Todo esto origina la presencia del elemento antisocial en el hogar, es decir, los niños se vuelven antisociales en alguna manera. Asimismo, la UNICEF (2019) a través de un estudio realizado, no hace más que reafirmar lo hallado en nuestro país, dando a conocer que aproximadamente un 40% de los infantes reciben maltrato psicológico y físico en sus hogares, siendo la actora principal la madre. Toda esta problemática, unida al problema que está ocasionando el uso de las TICs en la actualidad, propician un ambiente negativo para que los niños desarrollen adecuadamente sus habilidades sociales afectándoles socialmente y académicamente.

Asimismo, el ser hábil en alguna clase de juego es una característica que poseen los niños en general, es decir, se relacionan entre sí teniendo buena autoestima, jamás se sienten disminuidos frente a otros, resultando todo esto en la presencia de clima socialmente auténtico. Por lo tanto, los niños aprenden acerca de la solidaridad, porque sus juegos lo hacen con niños, no importando su color o dificultades físicas o psíquicas. Así el entorno lúdico es escenario de valores personales: A través del juego, estos valores se interiorizan y comprenden tanto individual como colectivamente. El juego se convierte en una herramienta metodológica que el profesor puede utilizar para abordar la diversidad en el aula de una manera fácil de entender mientras realiza actividades en grupo con todos los niños.

En la Institución Educativa Inicial N° 6032 Miguel Grau Seminario de Villa María del Triunfo, se observan la presencia de situaciones dificultosas como: Baja autoestima, dificultad para expresarse, dificultad para entablar relación con sus compañeros, presencia de temor, son inseguros, entre otros. Todos ellos afectan que se desarrollen las habilidades sociales en los infantes, tan fundamentales para que desarrollen sus actividades educativas, dentro de ellas, las lúdicas, las cuales es necesario ejecutarlas. Asimismo, hay niños que jamás juegan con sus compañeros de clase, por lo que es necesario atacar esta problemática de una débil integración social.

Siendo necesario hallar una técnica o estrategia, que como recurso tenga como objetivo que el proceso de la socialización se mejore, sólo así el niño irá poco a poco, adaptándose en su ambiente educativo y su desenvolvimiento será positivo desde todo punto de vista. Todo esto, será posible por la adopción del juego de roles, el cual ayudará sobremanera en la estimulación del aprendizaje, sus competencias sociales, aspectos psicológicos y emocionales, promoviendo la imaginación y la creación.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

- ¿En qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 6032 “Almirante Miguel Grau Seminario”, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿En qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión autoestima en los niños de 5 años de la I.E. N° 6032 “Almirante Miguel Grau Seminario”, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020?
- ¿En qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión comportamiento en los niños de 5 años de la I.E. N° 6032 “Almirante Miguel Grau Seminario”, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020?
- ¿En qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión identificación en los niños de 5 años de la I.E. N° 6032 “Almirante Miguel Grau Seminario”, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo General

- Determinar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 6032 “Almirante Miguel Grau Seminario”, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Verificar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión autoestima en los niños de 5 años de la I.E. N° 6032 “Almirante Miguel Grau Seminario”, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.
- Verificar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión comportamiento en los niños de 5 años de la I.E. N° 6032 “Almirante Miguel Grau Seminario”, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.
- Verificar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión identificación en los niños de 5 años de la I.E. N° 6032 “Almirante Miguel Grau Seminario”, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

1.4. Justificación de la Investigación

Investigación que se realizó para analizar el proceso donde se mejora la socialización de los niños(as) de 5 años mediante la aplicación de diversas estrategias de juegos, que estimulan al humano a mejorar sus habilidades sociales y promover elementos importantes para su desarrollo como son la autoestima, identificación y comportamiento y así que se presenten problemas lingüísticos. Lo mencionado anteriormente se fundamenta y justifica de la siguiente manera:

- Teórica: Se realizó con el fin de mejorar en los niños la socialización mediante el uso del juego de roles, los resultados pueden ser de gran ayuda para los docentes para que puedan incluirlas en sus actividades, sesiones, proyectos o actividades diarias. Ya que al momento de implementar esta estrategia ayudó a que los infantes adquieran un desarrollo adecuado del proceso socializador, mediante el juego. Por lo que, el juego de roles contribuye para que la socialización mejore.
- Práctica: Se realizó para que la socialización en los infantes mejore, para lo cual se dio a conocer el respectivo aporte para desarrollarla, el cual se debe iniciar desde la temprana infancia, lo cual permite, a los infantes que no presenten algún tipo de dificultad para relacionarse con la docente, compañeros (as) o personas de su entorno, los juegos de roles estimulan la creación, el sentirse libre, a mejorar la interconexión y que las personas adquieran valores, solo así se formaran niños seguros de lo que hacen.
- Metodológica: La investigación propuesta siguió el enfoque metodológico respectivo, justificándose su aplicación porque como guía contribuirá con los docentes respectivos para que logren una mejora sustancial en los niños respecto a sus habilidades sociales, siempre considerando que éstos participen de manera vivencial.

2 Capítulo II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Polo (2018) en su artículo: “Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia”, Colombia. La metodología es cualitativa, siendo la población 100 estudiantes, comprendido entre los 14 a 16 años. Se recurrió a la observación y al diario de campo como la técnica e instrumento, respectivamente. Los resultados hallados evidenciaron que los juegos fueron importantes en cuanto a su aplicación, pues fortalecieron la convivencia en los alumnos. Concluyendo que éstos, vienen a ser una metodología didáctica de mucha utilidad, al mejorar la aptitud, el aspecto cognitivo y el comportamiento.

Moreno y Pallo (2017) en su estudio “El juego de roles sociales en educación inicial”, Ecuador. La metodología que emplearon fue cualitativa cuantitativa, de enfoque crítico, propositivo, descriptivo. Siendo la muestra 26 niños. Usaron la encuesta como técnica y la ficha de observación como instrumento. Los resultados indicaron: El 67% de los docentes de manera ocasional aplican juegos donde interviene la expresión oral. Asimismo, el 15% de niños se desempeñan plenamente en el juego de manera excelente, 12% muy buena, el 12% buena y el 61% regular. Así los niños se sienten partícipes del rol que llevan a cabo en el juego, de no hacerlo sienten que su potencialidad respecto a la expresión oral disminuye notablemente. Concluyendo, que el juego de roles viabiliza su desarrollo social y por lo tanto refuerza sus habilidades sociales y su imaginación y lenguaje.

Vergara (2018) quien realizó su estudio de “La lúdica en el proceso de socialización de los estudiantes del grado transición”, Barranquilla, Colombia. Investigación de tipo cualitativo. Empleando como instrumento la observación directa. La población fue 30 niños menores de 6 años de ambos géneros y 5 docentes del nivel inicial. Concluyendo que los docentes emplearon estrategias lúdicas para que la socialización se desarrolle.

Ochoa (2019) en su investigación “Juegos cooperativos como estrategia para fortalecer socialización de los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Alonso de Mercadillo, de la ciudad de Loja”. Su investigación fue inductiva, descriptiva, analítica sintética y deductiva. Con diseño correlacional y descriptivo, y enfoque mixto. Se aplicó una encuesta como técnica, siendo el instrumento un cuestionario, que fue aplicado, y medido por una escala de habilidades sociales aplicada a 18 niños. Los resultados indicaron: Incremento de 71%, luego de ejecutarse “Gincanas Cooperativas”. Concluyendo que las

actividades respecto al juego cooperativo, favorecen que el proceso socializador se desarrolle en los niños, siendo favorable que estas actividades se planifiquen continuamente, porque es una herramienta de convivencia buena para los niños(as).

⁵ Chuiza (2019) en su investigación “El juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, Provincia de Chimborazo, año lectivo 2018-2019”, Ecuador. De metodología cuantitativa, ⁵ nivel descriptivo-explicativo, ⁵ diseño cuasi experimental, la población y ⁵ muestra la integraron 40 niños. La técnica usada fue la ⁵ observación. Los resultados permitieron corroborar mediante la prueba t-student, que luego de aplicada la propuesta, aumentaron los niños sin retraso respecto a su edad y al ser la significancia mayor al 95%, fue aceptada la hipótesis alternativa. ² Concluyendo que aplicar estos juegos ocasiona que las habilidades mejoren notablemente ² en los niños.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Cárdenas (2020) ² en su estudio “Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°018, Tingo María, 2018”, Huánuco. Diseño pre experimental, siendo la ² muestra de 18 ² estudiantes para el grupo experimental, y 27 ² estudiantes conformaron el grupo control. Los resultados indicaron: El 29.9% se sociabilizan entre ellos, 80.1% presentan dificultades cuando interactúan entre ellos. En el postest, 81.9% interactúan sociabilizándose, tan solo el 18.1% presentan deficiencias. Concluye afirmando que los juegos de roles positivamente influyen en la mejora de la socialización.

¹ León (2018) en su investigación “El juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de ¹ 5 años de Institución Educativa Inicial Jesús Sabiduría, Castillo Grande, 2018”, Huánuco. ¹ De tipo cuantitativo, explicativo y ¹ diseño pre experimental. Siendo ¹ la muestra 41 participantes. Usándose ¹⁰ como técnica la observación y de ¹⁰ instrumento una ¹⁰ guía de observación. Los resultados de socialización: Niveles “Regular” y “Deficiente” superiores a “Bueno” y “Muy bueno” (58% y 42%). En el postest, niveles “Bueno” y “Muy bueno” superiores a “Regular” y “Deficiente (73% y 27%). En la dimensión cognitivo, niveles “Bueno” y “Muy bueno” mayores a “Regular” y “Deficiente” (68% y 32%). Respecto al postest, los niveles “Regular” y “Deficiente” mayores a “Bueno” y “Muy bueno” (63% y 37%). Para la dimensión social, los niveles “Bueno” y “Muy bueno” fueron superiores a “Regular” y “Deficiente (64% y 36%). En el postest, niveles “Bueno” y “Muy bueno” superiores a “Regular” y “Deficiente” (64% y 36%). Siendo los resultados de la

dimensión emocional: niveles “Bueno” y “Muy bueno” mayores a “Regular” y “Deficiente” (73% y 27%). Concluyendo que es positivo hacer uso de los juegos estructurados como metodología activa.

⁵ Mamani y Paja (2018) en su estudio “Juego de roles para mejorar desarrollo de habilidades sociales de niñas y niños de 5 años de I.E.I. 322 – Puno del 2017”, Puno. La metodología fue experimental y con diseño cuasi experimental. Siendo la muestra 23 niños del grupo experimental y 25 para el grupo control. Hicieron uso de la observación y una prueba, como técnica e instrumento, aplicados en el pre y postest. Para el grupo experimental, se observó reducción pasando de 56% a 0% los estudiantes que desarrollaron habilidades sociales con poca frecuencia, aumentando al contrario de 0% a 56%, los estudiantes poseedores de habilidades sociales con bastante frecuencia. Obteniéndose una significancia de 0.000, entonces es aceptada la hipótesis alterna. Por lo que, concluye afirmando que el taller aplicado, contribuyó a que se desarrollen las habilidades sociales.

² Infante (2018) en su investigación “Juego de roles para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I. N° 417 Vista Alegre - 2018”, Universidad San Pedro. Empleando metodología cuantitativa, explicativa y diseño preexperimental. La población fueron 25 niños. Los resultados fueron: En el pretest más del 90% presentaban nivel bajo respecto a las habilidades de socialización, en el postest, disminuyó a un 5%. Concluyendo que emplear como estrategia al juego de roles significa mejorar la socialización, además de avanzar en el logro de las relaciones interpersonales y sociales, tanto en el interior como exterior del salón de clases.

Quispe (2017) en su investigación “Juego de roles para socialización y mejora del aprendizaje de los infantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 083 Túpac Amaru UGEL Carabaya, 2017”, Puno. Tipo cuantitativo, explicativa y diseño preexperimental. Siendo la población muestral de 20 niños. Los resultados indicaron: Luego de aplicadas las sesiones, el 95 % se socializan de modo fácil, a través de diversos juegos de roles, y un 5% no lograron adaptarse empleando la socialización. Concluyendo que el juego de roles influye favorablemente en la socialización de los niños.

Guevara y Saavedra (2018) en su investigación “Desarrollo del proceso de socialización mediante la técnica de juego de roles en el área de personal social, en niños de 5 años, de la I.E.I. N° 328, distrito y provincia de Cutervo, Cajamarca, 2017”. El enfoque fue cuantitativo y diseño pre-experimental. Siendo la muestra de 20 niños. Los resultados

fueron: Luego de aplicadas las sesiones de aprendizaje, 95 % de niños(as) se socializan a través de diversos juegos de roles, y el 5% no lograron adaptarse fácilmente. Concluyendo que el juego de roles de modo positivo influye en la socialización de los niños.

2.1.2. Antecedentes Regionales

Rojas (2018) presentó su investigación “Influencia del juego en desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I 130 “Vida y Alegria” en el distrito de Ventanilla-Callao 2017.”. Lima. De nivel explicativo y diseño cuasi-experimental, siendo la muestra 60 estudiantes (30 para cada grupo). Se usaron la observación y la lista de cotejo como técnica e instrumento. Los resultados hallados mediante el programa “Juega conmigo”, demostró su eficacia para desarrollar la socialización, hallándose una significancia de Sig = 0.617, mayor a la significancia teórica $\alpha = 0.05$. Concluyendo que la socialización se desarrolló de manera diferente en el postest, obteniendo una significación Sig = 0.00, menor al teórico $\alpha = 0.05$, así se concluye que este programa influye para desarrollar la socialización en los niños.

2.2. Bases Teóricas Científicas

2.2.1. Juego de roles

2.2.1.1. Definición de juego de roles

Según Dosso (2018) “el juego de roles es considerado la situación donde el niño, asume la representación de una persona o personaje, así toma su lugar simbólico en su lugar para poder imitarle y asumir un punto de vista diferente al suyo propio” (p. 108). Así los niños tienen la capacidad de poder representar diferentes personajes y hacer distintos roles. Esto favorece a su nivel personal, les ayuda a ser autónomos y a que puedan resolver sus problemas frente a alguna dificultad enriqueciendo sus aprendizajes. En la etapa infantil, los niños disfrutan del juego, actividad por la que se desarrollan social y fortalecen su personalidad.

Jackson (2015), menciona que “el juego de roles es el elemento que ayuda a enfrentar situaciones cotidianas de la vida, además de dar la oportunidad para en condiciones de bajo presión tomar las decisiones respectivas” (p. 14). Por ello, es un juego de interpretación, en el que el niño asumirá un rol o personaje imaginario, donde representará diálogos y describirá acciones. Se puede decir que contribuye ayudando a los niños en su enfrentamiento a situaciones de la vida diaria, permitiendo así, que ellos expresen sus ideas, opiniones y tomen sus propias decisiones frente a los casos que se les presente.

Finalmente, Cassany (citado en Vázquez, 2019) explica que “el juego de rol es el

camino para dar a conocer en el salón de clases, las clases respecto a la comunicación, no siendo necesario prepararse”. Por tanto, facilita el camino para que los niños puedan asumir un personaje o rol de acuerdo a su contexto. A través de la recreación de las escenas ellos ampliarán sus conocimientos, tratando de imitar a diversos personajes. En la etapa preescolar es esencial la aplicación de esta actividad.

2.2.1.2. Importancia del juego de roles

Prado (2017) indica que el infante del momento en que viene al mundo, se manifiesta a través del juego, lo hace con su propio cuerpo, y conforme crece ya lo realiza con juguetes y demás objetos que le dan, sintiendo placer cuando los escucha u observa sus características. Asimismo, el infante disfruta con el juego, porque es una vía que le permite crear, siendo además un instrumento necesario en su formación social, emocional, física y de aprendizaje.

Además, cuando el infante ya asiste a su primera etapa escolar, el juego varía, ya no solo lo hace con juguetes, sino que emplea otros elementos, además de hacer uso de objetos imaginarios, limitándose también a imitar a los adultos. Es aquí donde aparece este juego, el cual se transforma en una particularidad dentro de la actividad realizada por los niños(as). Así el niño, lo ve dentro de su contenido como una manera de relacionarse física y ficticiamente.

Mamani (2018) refiere que “en la etapa preescolar se convierte en una actividad esencial el juego de roles, principalmente al adoptar el niño una especie de comportamiento adulto, pues se limitan a realizar lo que él hace” (p. 61). Así, hace su aporte positivo para que el niño se desarrolle integralmente, a través del lenguaje, la imaginación y el pensamiento.

2.2.1.3. Beneficios del juego de roles

En la etapa infantil, el juego tiene una importancia fundamental, porque que permite que los niños(as) exploren el entorno, interactúen y se relacionen con otras personas. Todo esto contribuye al desarrollo de sus capacidades y habilidades.

Abad y Ruiz (2017) refieren que “el juego se vuelve para los niños un mundo aparte que los desvincula de la realidad”.

Por lo tanto, diremos que en la etapa infantil el juego proporciona placer en los infantes. Es una actividad interesante porque permite que los niños socialicen a través del juego colectivo, ellos aprenden de manera divertida.

Asimismo, Piaget (1946, ¹ como se citó en Prado, 2017) menciona que “el juego es la vía al que los niños recurren prácticamente para comunicarse, expresarse y construir su aprendizaje”. El niño hace uso de él, en forma voluntaria, con total libertad; expresando allí sus emociones, representando una actividad cognitiva, pues es encaminado a integrarse a un mundo ficticio. Resaltando lo siguiente:

- ³ – El juego es un instrumento muy importante en el aprendizaje para los infantes.
- Ayuda al niño a relacionarse con los demás mediante la socialización.
- Genera un estado emocional positivo.
- Ayuda a potencializar su creatividad e imaginación.
- Promueve el aprendizaje y refuerzan normas y valores.
- Mejora el lenguaje.
- Genera confianza consigo mismo.

Finalmente, Peñarrieta y Faysse (2017) explican “que si el niño necesita consolidar las relaciones con sus compañeros durante el transcurso de su período infantil, tiene que hacer uso del juego de roles” (p. 81). Porque es el camino que le lleva a realizar actividades mentales ya sea complejas o no, haciéndoles poner interés en algo, además de estimular su aprendizaje, participando en juegos grupales.

El juego es muy importante y significativo en la vida de los niños y niñas porque ayuda a facilitar el aprendizaje. Jugar ayuda al niño a que entienda, a que retenga aprenda y reproduzca mejor sus aprendizajes. Los niños y niñas aprenden jugando.

2.2.1.4. Tipos de juegos

2.2.1.4.1. Juego simbólico

Piaget (1978, como se citó en Rojas, 2016) menciona que “es una actividad la cual se lleva a cabo espontáneamente, propiciando un rompimiento de la funcionalidad de los objetos, adjudicando cualidades especiales” (p. 24). Por ello, el juego simbólico se hace presente cuando los niños empiezan a hacer uso del lenguaje oral, esto permite a los infantes expresar sus ideas, opiniones, sentimientos y puedan manifestar sus experiencias de manera espontánea.

Por tanto, el juego es natural en la etapa preescolar, favorece el aprendizaje y enriquece el conocimiento. Así los niños logran desarrollar sus habilidades creativas, estimulando su imaginación y expresión.

2.2.1.4.2. Juego de expresión

Moreno (2017) dice que “el niño a través de su imaginación es capaz de evolucionar la realidad proporcionándole de un modo ficticio las características respectivas que escapan a la realidad física existente (niño que vuela, silla es un caballo, entre otros)” (p. 82).

Por ello, se dice que los juegos de expresión inducen el desarrollo de la creatividad, imaginación y la fantasía del infante, de esta manera ellos pueden transformar ficticiamente personajes, objetos y lugares.

Para Sánchez (2017) el juego permite la expresión libre, aumenta el estado de ánimo, supone un refugio y amortiguación en el enfrentamiento a conflictos y dificultades. Por tanto, el juego de expresión favorece la seguridad y autonomía del niño, brindándole confianza en sí mismo, para que en un momento determinado pueda afrontar situaciones de la vida cotidiana.

2.2.1.4.3. Juego de roles

Los niños tienen la capacidad de poder representar diferentes personajes y hacer distintos roles. Esto favorece a su nivel personal, les ayuda a ser autónomos y a que puedan resolver sus problemas frente a alguna dificultad enriqueciendo sus aprendizajes. En la etapa infantil, los niños disfrutan del juego, como actividad que le permite desarrollo social y fortalecimiento de su personalidad.

Para Forero (2016) constituye un ejercicio, una especie de ejercicio de descenteración, debido a que el infante toma la decisión de representar a una persona o personaje, de manera simbólica y así lo imita de la mejor manera, además de asumir un punto de vista que no tiene nada que ver con el suyo propio. (p. 108).

Por ello, decimos que el juego de roles es un juego de interpretación, porque allí asume el niño un rol o personaje imaginario, donde representará diálogos y describirá acciones.

Podemos decir que este juego contribuye a que los niños puedan enfrentarse a situaciones de la vida diaria, permitiendo así, que ellos expresen sus ideas, opiniones y tomen sus propias decisiones frente a los casos que se les presente.

Finalmente, Cassany (2009, como se citó en Moreno, 2016) explica que “a medio camino entre el drama y la escenificación, el juego de rol permite introducir en el aula cualquier tipo de situación comunicativa, y no necesita la preparación” (p. 22).

Por tanto, diremos que este juego permite que los niños asuman un personaje o rol de acuerdo a su contexto. A través de la recreación de las escenas ellos ampliarán sus

conocimientos, tratando de imitar a diversos personajes. En la etapa preescolar es esencial la aplicación de esta actividad.

2.2.1.4.4. Juego dramático

Para Cervera (2008, como se citó en Jover, 2018), precisa señalando que “el juego dramático es una actividad lúdica que realizan los niños a través de la que reproduce acciones conocidas y las convierten en la trama de su juego, siendo algo espontáneo”

Por ello decimos que el juego dramático es fundamental porque a través de esta actividad lúdica, los niños interactúan de manera colectiva y espontánea. (p. 19).

Asimismo, Barret (como se citó en López, 2010) nos dice que gracias al “juego dramático, el niño puede ejercer una tendencia creadora (invención, imaginación) inherente a cada ser humano, hasta el punto de constituir una necesidad vital” (p. 21). Fortaleciendo sus habilidades comunicativas. Posibilita la comunicación entre pares.

Finalmente, Sevillano (2018) afirma que “la institución educativa al recurrir al juego dramático, lo realiza con el objetivo que el estudiante aprenda a ser espontáneo en su expresión, y a la vez usar el cuerpo, integrando el gesto y la voz de manera conjunta” (p. 108). Por lo que, constituye una estrategia completa que permite que los niños actúen de forma natural, explorando su entorno y favoreciendo la capacidad de imitar personajes y situaciones reales. Es una actividad en la que los infantes son espontáneos para expresarse, empleando movimientos corporales y gestos.

5 2.2.1.5. Dimensiones del juego de roles

Según Sperling (2016) las dimensiones que enmarcan al juego de roles, son:

2.2.1.5.1. Desempeño del rol

Donde el niño tiene que asumir su responsabilidad conforme al papel que asume, siendo su desempeño su total responsabilidad. Conectándose así con el logro de la eficiencia y el éxito, cuando se desenvuelve socialmente en los diferentes acontecimientos y así poder solucionar, sus conflictos personales, con toda responsabilidad y solidaridad.

2.2.1.5.2. Caracterización del personaje

Referido al niño, cuando va a caracterizar un personaje, en primer lugar tiene que estudiarlo detenidamente (rasgos principales), adoptando su voz, su postura; como se desenvuelve, gestos. Para así, involucrarse plenamente con el personaje al que va a caracterizar.

2.2.1.5.3. Emisión del mensaje

Se refiere a sus características personales, los cuales trasmite, esperando su recepción por parte de sus pares; los cuales se formarán una idea y juzgarán, si es empático o no, si es

estable o inestable, si siente miedo o no, si es hiperactivo o no, si está siempre de buen humor, si expresa bondad, entre otros.

12

2.2.2. Socialización

2.2.2.1. Definición de socialización

Es el proceso por el cual el ser humano aprende a interiorizar normas y valores en la sociedad. Les permite desarrollar los aprendizajes y sus capacidades para una buena interacción social.

Según Fernández et al. (2016), señalan que “la socialización es la adquisición de conocimientos, formación de vínculos (actitudes y valores) y patrones de conducta propios del entorno social” (p. 41). Por ello, la socialización se da a través de un proceso, donde el individuo aprende a interiorizar normas y valores en una sociedad, permitiéndole desarrollar habilidades sociales y capacidades para que pueda desempeñarse con éxito en el entorno social.

Asimismo, Clavijo (2010, como se citó en Gallardo, 2017) nos dice que “el proceso de la socialización es aquel en el que el niño adquiere e interioriza los valores, normas, costumbres y conductas que son propias de la sociedad en la que vive” (p. 42). Por tanto, la socialización es un proceso evolutivo, que transforma al ser humano y hace que adquiera capacidades para su desarrollo social, introduciéndolo a un grupo como miembro de la sociedad.

Finalmente, Gallardo (2017), afirma que “El proceso de socialización va a estar influenciado tanto por el propio juego como por los padres, familia, amigos, profesores, compañeros de colegio y sociedad en general” (p. 42). Por ello, el juego es parte de la socialización porque a través de este proceso, el ser humano desarrollará habilidades sociales, interactuando con la familia, amigos, docentes y compañeros.

2.2.2.2. Agentes de la socialización

Sin una sociedad el ser humano no podría desarrollarse, desde que nace un individuo ya pertenece a una sociedad. Uno de los objetivos de la socialización es promover que los seres humanos convivan y se desarrollen dentro de un entorno social.

Según Fernández et al. (2016), menciona que “Los agentes de la socialización más importantes son: la familia, el grupo de iguales, los medios de comunicación y la escuela infantil” (p. 41). Por tanto, los agentes sociales contribuyen al desarrollo de la socialización. La socialización se da en diversos ambientes, permitiendo así, la interacción con muchas personas.

Asimismo, Vicente y Caldera (2008, como se citó en Picornell, 2016) definen a los “agentes como integrantes sociales del sistema correspondiente, el cual satisfacen a los niños sus diversas necesidades; enseñándoles a cómo integrarse, los valores, las normas y los valores sociales; para que además socializarse, adquieran los aprendizajes respectivos” (p. 63). Por ello, los seres humanos pueden desarrollarse y convivir con otros de su mismo entorno, integrándose a un grupo de personas para que pueda desarrollar sus actividades sociales. Aprendiendo a interiorizar normas y valores dentro de una sociedad.

2.2.2.2.1. La familia

En la familia es donde encontramos a los primeros individuos que protagonizan un papel importantísimo para que el niño adquiera su desarrollo social. Para Fernández et al. (2016), tienen un objetivo común “tanto la escuela como la familia, correspondiente a la formación del niño en los aspectos cognitivos y formativos, durante las diversas etapas de su vida y también en lo académico” (p. 69). Todo esto aunado a otros elementos, permiten que el niño se integre completamente a la sociedad. Por lo cual, la familia cumple la función principal de formar y educar a los hijos y tiene la responsabilidad frente a la sociedad, permitiendo así, que los hijos se desarrollen socialmente.

Según, Gallardo (2017), la familia “es el principal agente socializador y condicionará gran parte de las actitudes que el niño adopte ante la sociedad” (p. 42). Así, el núcleo familiar brinda la protección social a sus miembros y lo acoge generando y desarrollando la personalidad del ser humano como actitudes y comportamiento. El niño adquirirá valores, normas y acuerdos en la sociedad en el que vive.

Asimismo, Picornell (2016), señala que “las familias asumen valores sociales comunes de desarrollo personal y relacional que desean transmitir a sus hijos- autonomía, libertad, respeto a los demás, tolerancia” (p. 36). Es evidente que la familia juega un rol primordial durante la infancia porque es ahí donde desarrollan las primeras relaciones interpersonales.

Finalmente, Reher (2004, como se citó en Picornell, 2012) afirma que, en el tiempo transcurrido hasta la actualidad, siempre la familia está presente; contribuyendo en la formación de sus integrantes, en los aspectos educativo y socializados. Haciendo presente, que esta influencia, a veces se disminuida como consecuencia de estar presentes otros factores negativos, los cuales dificultan de alguna manera la socialización.

2.2.2.2.2. Los grupos de pares

Es grupo de pares, llamado también grupo de iguales, es sumamente fundamental en

la etapa infantil y tiene una gran importancia en la educación inicial.

Según Fernández et al. (2016) afirman que “es la primera oportunidad donde el niño puede elegir un compañero y relacionarse con los de su misma edad” (p. 41). Por consiguiente, el grupo de amigos se considera que es uno de los agentes sociales más clásicos, porque se agrupan por edades y comparten los mismos intereses. Este grupo de pares o iguales tiene la capacidad de desarrollar las conductas y actitudes de sus integrantes. Los niños aprenden lo que hace y dice la mayoría, se hace la norma más común.

Picomell (2016) señala que “a medida que el niño crece, surge en él el deseo de pertenecer a otros grupos y relacionarse con personas de fuera de su ámbito familiar” (p. 44). Por lo que, el niño es un ser activo porque actúa de manera espontánea. En el grupo de pares comparten experiencias que les ayuda en sus habilidades sociales, contribuyendo con su desarrollo integral.

2.2.2.2.3. Los medios de comunicación

Según Fernández et al. (2016), mencionan que “los medios sociales desempeñan un importante papel en la socialización del niño dada su amplia difusión en nuestra sociedad sobre todo la televisión” (p. 42). Es decir, los medios de comunicación son conocidos agentes socializadores, ya que cada vez va adquiriendo mucha más importancia en nuestra vida diaria, permitiéndonos relacionarnos e interactuar con otros individuos.

Según Picornell (2016), la Convención de los Derechos del Niño afirma que “reconoce también la importante función de los medios de comunicación social en la formación de los niños” (p. 42). Concluyéndose que estos medios cumplen con su fin de transmitir información, comunicar, educar y entretener. El párrafo último del artículo 14 de la CP del Perú, que señala: “los medios de comunicación social deben colaborar con el Estado en la educación y en la formación moral y cultural”.

2.2.2.2.4. La escuela

La escuela es el segundo hogar para cada niño, allí ampliará sus conocimientos y sus relaciones sociales. En esta casa de estudio irá adquiriendo hábitos de manera formal.

Para Fernández et al. (2016) “la escuela es considerada respecto a la socialización como su segundo contexto. El mismo que no es igual al de la familia, lo cual implica tener el respectivo aprendizaje de otras normas de conductas y hábitos de convivencia” (p. 42). Por lo tanto, la escuela es el lugar donde el niño comienza a relacionarse con sus demás compañeros, participando en actividades de acuerdo al contexto familiar. El lenguaje que empleará en la escuela será totalmente diferente al que utilizará en el hogar. Asimismo, aprenderá y respetará nuevas normas y acuerdos.

Asimismo, Gallardo (2017), nos dice que “el mundo social del niño aumenta al establecer nuevas relaciones con su grupo de iguales al entrar en la guardería o en el colegio. La principal figura va a ser el profesor, que va a jugar el rol de padre o madre” (p. 43). Como consecuencia, el ser humano aprenderá normas y valores dentro de la sociedad en el que habita. En la actualidad, la escuela y los profesores han asumido estas enseñanzas y la familia ayuda en las capacidades, fortaleciendo las actitudes de la personalidad de los niños.

Finalmente, Picornell (2016), afirma que “la escuela tiene una doble función: educativa o transmisora de conocimientos, actitudes e intereses, como institución formal que es, y socializadora, porque provee un ambiente que basado en normas de convivencia facilita el establecimiento de relaciones como adulto- niño” (p. 65). Siendo, la escuela un agente importante porque permite que los niños tengan experiencias en las aulas de clases. La escuela contribuye en el desarrollo social, posibilita la autonomía y la interacción del niño.

⁴ **2.2.2.3. Tipos de socialización**

2.2.2.3.1. Socialización primaria

Es un proceso de aprendizaje, mediante el cual el niño realiza su proceso de integrarse al medio social. Marín (2017) refiere que “La socialización se inicia con el nacimiento del individuo y durará hasta la muerte, es decir, todos estamos siendo continuamente socializados” (p. 332). Por lo tanto, podemos decir que es aquella que el ser humano recibe desde la etapa de su infancia, ya que se relacionan con sus padres, con su familia. Es muy importante para su desarrollo personal, porque de ello dependerá su desenvolvimiento y seguridad al incorporarse a una sociedad.

2.2.2.3.2. Socialización secundaria

Su propósito es favorecer al ser humano a que tenga una manera distinta de ver la realidad, por lo cual ya no influenciarán la visión de su familia, sino que ampliará su capacidad de conocimientos en diferentes agentes de la socialización. De esta manera empezará a relacionarse con amigos, maestros, personas que no están dentro de su vínculo familiar. Por ello, podemos decir que en la socialización secundaria se involucran nuevos agentes de socialización y empieza luego de la etapa infantil. Posteriormente se aprende nuevas habilidades sociales y conocimientos que esta fuera de la familia.

Marín (2017) sostiene que en “Toma una importancia adecuada la socialización secundaria, en todas las diversas secuencias de cualquier actividad: saber (tener conocimientos), habilidad (ser capaz) y motivación (sentirse impulsado)” (p. 332).

La socialización secundaria inicia al finalizar la etapa de la niñez. Los niños y niñas interactúan con más frecuencia y en distintas situaciones, es ahí donde empiezan a adquirir

conocimientos más sólidos y fortalecen sus habilidades sociales. Se desenvuelven de una manera autónoma en la escuela, con sus pares y con todas las personas que le rodean.

2.2.2.4. Dimensiones de la socialización

Castillo (2018) refiere que la socialización está dimensionada en tres componentes fundamentales y necesarios: autoestima, comportamiento e identificación.

2.2.2.4.1. Autoestima

La autoestima consiste en ser egoísta sin serlo, pues se trata de apreciarse y quererse a sí mismo, se trata de sentir una admiración de manera personal y positiva, lo cual una vez logrado conducirá al segundo paso que consiste en aprender a apreciar y querer a otros.

Quinteros (2016) menciona que es una forma de amarse uno mismo sin condición alguna y confiar en lo que uno se siente capaz de lograr y para lo que estamos dispuestos. La autoestima es la que mezcla las virtudes y defectos personales de una forma armónica con la intención de que se muestra un yo afirmativo y positivo dentro de los procesos de socialización personales. En conclusión, la autoestima se considera como un valor, el cual perfecciona la socialización, pues es la aptitud que permite al ser humano conocer sus defectos y habilidades, con las cuales llegan a formar su personalidad carga de actitudes positivas dentro de un grupo social. Es considerado el primer punto de partida para desarrollar el proceso socializador en la persona.

2.2.2.4.2. Comportamiento

Castillo (2018) sostiene que se trata de toda la acción que se realiza en el entorno, de manera consciente e inconsciente, de forma pública o privada. En el nivel inicial se comienza a desarrollar la conciencia y la adopción de normas conductuales, valores y actitudes, que al ser interiorizadas en la persona forma el autocontrol, en otras palabras, se dan cuenta de lo está bien y mal. Otro factor conductual que desarrolla la conciencia es la honestidad, obediencia de reglas, veracidad, no robar, y la no agresión a sus semejantes. El no cumplir dichas reglas o normas generan en los niños el atributo de la culpa, ansia y en muchas ocasiones conductas de autocastigo.

2.2.2.4.3. Identificación

Castillo (2018) plantea que la persona en su proceso de socialización, conceptualiza y ubica una posición dentro de la sociedad, haciendo de él un agente activo,

el cual deberá adaptarse a los patrones conductuales y a la forma en cómo actuar dentro de la sociedad para ser parte de ella.

Ramos (2020) sostiene que esto solo puede ser logrado a partir de los ejemplos, puesto que nuestra conciencia interna social se adaptará a los comportamientos que observará, hallará aquellos comportamientos que van acorde con su yo interno e ignorará los que no se acomodan a su prototipo, para formar una persona positiva e ideal.

2.2.3. Enfoques teóricos de la investigación

2.2.3.1. Enfoque del juego del Jean Piaget

Piaget (1986, como se citó en Gallardo, 2017) menciona en su teoría del desarrollo que los infantes poseen la habilidad de jugar, para relacionarse con la realidad, considera al juego como un factor importantísimo para el desarrollo cognitivo, enfáticamente en la niñez, pues ayuda a fortalecer las estructuras mentales, las cuales permitirán al infante socializar con sus iguales y el ambiente.

Según Piaget existen tres clases de juegos, el juego del ejercicio (0 a 2 años) se desarrolla en la etapa sensorio motor, el juego simbólico (2 a 6 años) en esta fase se presentan diversos simbolismos como lenguaje, imitación, dibujo y la imagen mental que permite al niño recrear sus vivencias y a través de ellas expresar sus pensar y sentir, y por último el juego reglado (4 años a más) se desarrolla en base a una organización y reglas (Piaget, 1986)

2.2.3.2. Teoría del aprendizaje social o vicario de Bandura

Bandura (1997, como se citó en Motos, 2016) expone en el libro de Psicología de la educación, en la que asegura que todo puede aprenderse de forma directa y a través de la observación, se obtiene nuevos hábitos observando a otros sujetos, conociéndole como aprendizaje por observación o imitación. Al igual que Vygotsky, también Bandura se enfoca en los procesos de aprendizaje a través de la interacción de aprendiz y el medio social.

2.2.3.3. Teorías de la socialización de Marcia

Marcia (2021) menciona que, es posible afirmar que la socialización, intenta exponer el proceso cognitivo y emotivo de los sujetos, esto es debido a la sinergia que posee para relacionarse con los demás. Algunas teorías que están relacionadas al proceso de socialización son, la Psicoanalítica, la Cognoscitiva, la Social-Cognitiva y la del

Interaccionismo Simbólico.

2.2.3.4. Enfoque emotivo-psicoanalítico de Marcia

Marcia (2021) expone que, a partir de la inspiración de Piaget, al intentar revisar el carácter de las técnicas que emplean los infantes para resolver sus problemas de diálogo. El padecimiento sobre el razonamiento le lleva a pensar, que los infantes pasan por lo cuantificable y pronosticable durante su vida. Los infantes no solo entienden la orientación, sino que además también la organizan y lo hacen de forma peculiar.

Piaget (1969, citado por Carroll, 2016) manifiesta que, el proceso que empieza desde la concepción, es fundamentalmente en una carrera evolutiva en dirección al equilibrio. Esta regulación es el cambio de motivación del infante que le hará pasar por incoherencia y trashumancia relativas, desde sus ensimismamientos infantiles incluyendo la consecuente imparcialidad adulta.

Piaget (1987) menciona que, existen seis etapas del desarrollo, que remarcen el nacimiento de estructuras continuamente construidas:

- El ruedo de los reflexivos, conocido por los impulsos instintivos y la alimentación.
- El ruedo de los delanteros, donde los frontales vienen a ser los de mayor diferenciación. Referido también a las primeras acciones vivientes.
- Se produce la regulación de las funciones afectivas, conocido como gimnasio de la cabeza sensorio-motriz. Además de las primeras fijaciones accesorias del interior.
- Referido a las sujeciones sociales, de la interiorización espontánea y del aspecto intuitivo (7 años).
- De los siete a doce años: Referido a la lógica y al aspecto moral y social de cooperación, es decir, operaciones inmateriales.
- Referido a las operaciones inmateriales abstractas, donde sucede la inserción afectiva e intelectual, además de la notabilidad. Todo durante la pubertad.

7 **2.3. Definición de Términos Básicos**

2.3.1. Juego

Piaget (1987) menciona que es un factor importantísimo para el desarrollo cognitivo, enfáticamente en la niñez, pues ayuda a fortalecer las estructuras mentales, las cuales permitirán al infante socializar con sus iguales y el ambiente.

2.3.2. Socialización

Según Fernández et al. (2016), mencionan que “la socialización es la adquisición de conocimientos, formación de vínculos (actitudes y valores) y patrones de conducta propios

del entorno social” (p. 41).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

H₀: No hay una distinción discernible entre el juego de roles y la socialización en los niños de 5 años de una institución de Lima Sur, 2020.

H₁: Si hay una distinción discernible entre el juego de roles y la socialización en los niños de 5 años de una institución de Lima Sur, 2020.

2.4.2. Hipótesis específicas

H₁: Si hay una distinción discernible en el desarrollo de la socialización en su dimensión autoestima con el uso del juego de roles en los niños de 5 años de una institución de Lima Sur, 2020.

H₁: Si hay una distinción discernible en el desarrollo de la socialización en su dimensión comportamiento con el uso del juego de roles en niños de 5 años de una institución de Lima Sur, 2020.

H₁: Si hay una distinción discernible en el desarrollo de la socialización en su dimensión identificación con el uso del juego de roles en niños de 5 años de una institución de Lima Sur, 2020.

2.5. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
Variable independiente: JUEGO DE ROLES	Según Dosso (2018), “el juego de roles es también un ejercicio de descentración, ya que cuando un niño representa a una persona o personaje tiene que ponerse simbólicamente en su lugar para poder imitarle y asumir un punto de vista diferente al suyo propio” (p. 108).	Los juegos de roles, usados como elementos intermedios constituyen una realidad representativa, donde no existen tensiones, pero sí lo lúdico. Lo integran objetos físicos y humanos, usados como medios para interactuar, empleando acciones para desempeñar el rol, caracterizar el personaje y finalmente poder emitir el mensaje respectivo.	Desempeño del rol	- Existe integración adecuada con sus compañeros.	No requiere de ítems por ser pre experimental	Nominal
			Caracterización del personaje	10 - Da a conocer sus emociones e intereses.		
			Emisión del mensaje	- Se acepta y valora tal como es.		
Variable dependiente: SOCIALIZACIÓN	La socialización es una serie de procesos, por los que el individuo asimila los componentes socioculturales de su contexto y a su vez los absorbe haciéndolos parte de él, para ajustarse a la sociedad. En otras palabras, socializar es un proceso en el que el infante, diferencia lo bueno de lo malo en su comportamiento. El proceso de socializar es de suma importancia y debe de fomentarse en los infantes desde muy pequeños (Calderón, 2015).	La socialización actúa mediante la activación de tres componentes fundamental que trabajan dentro de la persona y hacen posible que esta pueda desenvolverse en un medio interactivo, aceptando sus rasgos y autoestima y a su vez, manteniendo el debido respeto y la práctica de valores con los demás. Por ello, se consideran tres elementos fundamentales dentro de la socialización los cuales son: autoestima, comportamiento e identificación.	Autoestima	- Se reconoce como persona - Respeta a su persona - Se siente en la capacidad de hacer algo - Se integra con los demás - Pone en práctica acuerdos - Pide algo de manera agradable - Comparte cosas con los demás - Ayuda al necesitado	1 2 3, 4 5 6 7, 8 9 10	- Buena - Regular - Mala
			Comportamiento	- Respeta a sus semejantes - Agradece oportunamente - Reconoce sus errores - Se expresa de manera asertiva y agradable a los demás - Colabora en las actividades.	11 12 13 14 15	
			Identificación			

2 Capítulo III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

El tipo es cuantitativo. Según Hurtado y Toro (2008, como se citó en Del Canto y Silva, 2015) indica que “la investigación cuantitativa posee una concepción lineal, que involucra claridad entre los elementos que integran el problema, que deben ser limitados y saber con exactitud donde inician, también se debe reconocer qué tipo de incidencia existe entre sus elementos” (p. 28).

Por ello, podemos decir que en la investigación de tipo cuantitativo debe de existir claridad entre los elementos, teniendo en cuenta el inicio y el fin de nuestra investigación.

El nivel es explicativo, para Hernández et al. (2016) afirman que “se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p. 92). Por tanto, este nivel exclusivamente procura recoger información del concepto de las variables de manera individual o colectiva, teniendo en cuenta que el objetivo no es explicar su relación.

1 3.2. Método de Investigación

Utiliza el método científico cuya base fundamental, constituye la crítica, que no debe considerarse como un elemento que solamente limite su función a demostrar si un enunciado es respuesta a hechos empíricos, y así otorgarle el rango de conocimiento científico; sino viene a ser, un elemento orientador de la ciencia, la cual de algún modo debe facilitar al ser humano las condiciones respectivas para que sea mejor (Bernal, 2015).

3.3. Diseño de Investigación

Es pre-experimental. Según Domínguez (2016), se “observan los fenómenos, tal como se producen en su contexto natural y luego serán analizados. Se visualizan situaciones ya existentes en que la variable independiente ocurre y no se tiene control sobre ella” (p. 54).

$$1 \quad \boxed{GE: O1 \quad x \quad O2}$$

Donde:

GE: Grupo experimental

O1: Medición preexperimental variable dependiente

O2: Medición posexperimental variable independiente

X: Aplicación de la estrategia, juego de roles.

2

3.4. Población, Muestra y Muestreo

3.4.1. Población

La población la integraron 72 niños de la I.E. N° 6032 Miguel Grau - Villa María del Triunfo- Lima, 2020.

Lepkowski (2008, citado por Hernández et al. (2016, p. 174), indica la población “es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 29).

Tabla 1

Población estudiantil

Edad (años)	Varón	Mujer	Total
3	10	9	19
4	11	12	23
5	18	12	30
Total	39	33	72

1

Fuente: Nómina de matrícula. 2020.

3.4.2. Muestra

La conformaron 1 docente y 30 niños(as) de la I.E. N° 6032 Miguel Grau, Lima, 2020. Se determinó de manera intencionada la sección y la docente. El tipo de muestreo usado fue el intencionado.

Según Monje (2015), la muestra es “un conjunto de objetos y sujetos procedentes de una población; es decir un subgrupo de la población, cuando esta es definida como un conjunto de elementos que cumplen con unas determinadas especificaciones. De una población se pueden seleccionar diferentes muestras” (p. 45).

Tabla 2.

Muestra estudiantil

Edad	Varón	Mujer	Total
5 años	18	12	30
Total	18	12	30

Fuente: Nómina de matrícula. 2020.

3.4.3. Muestreo

Es no probabilístico, tomando en cuenta a los criterios:

Criterios de inclusión

- Los niños(as) que se matricularon en el año académico 2020.
- Niños(as) que cuentan con la respectiva autorización expedida por sus padres y así tomen participación en este estudio.

Criterios de exclusión

- Niños(as) cuya asistencia a clases no es regular
- Niños(as) que no están matriculados en el aula de 5 años.
- Niños(as) que no cuentan con la respectiva autorización para participar, la cual deben darla sus padres.

3.5. Técnicas e Instrumentos de Recojo de Datos

Se consideraron a las siguientes:

3.5.1. Técnica

Se hizo uso de la técnica de observación, para recolectar la información.

Campos y Lule (2015) definen que “la observación es un procedimiento que ayuda a la recolección de datos e información y que consiste en utilizar los sentidos y la lógica para tener un análisis más detallado en cuanto a los hechos y las realidades” (p. 8). Es decir, mediante acciones continuar lograr los datos a ser empleados por el observador.

3.5.2. Instrumento

Aplicándose la ficha de observación, preguntas a las que la persona puede responder de forma oral o por escrito, para analizar las dimensiones de la investigación. Según Tamayo (2005, como se citó Campos y Lule, 2015) la guía de observación la constituye un formato, construido para recoger datos de modo sistemático para luego registrarlos uniformemente. Es útil porque permite analizar los hechos, mediante una revisión objetiva, para esto los datos se los integra en función a las necesidades específicas de cada variable.

3.5.2.1. Confiabilidad del Instrumento

Descripción del instrumento

Prende medir y describir el nivel de socialización de los niños mediante el instrumento, una guía de observación, aplicada como pretest y postest, la cual integra indicadores e ítems por dimensiones, cuya prueba posee 15 ítems repartidos en tres dimensiones que posee la variable.

Norma de aplicación

El estudiante tiene que marcar la alternativa correspondiente de cada pregunta integrante del instrumento.

Norma de puntuación

Son repartidas en tres dimensiones los 15 ítems que conforman el instrumento para medir, siendo su escala de valores comprendida entre el 1 y el 3 de acuerdo al nivel de logro.

El instrumento aplicado tuvo la medición respectiva, posibilitando la demostración que es confiable y válido el estudio. Mediante el método juicio de expertos fue validado el instrumento para su respectiva aplicación.

EXPERTO	EVALUACIÓN	
	Ítems	Criterio
Mg. Ruth Peña Alvarado	15 ítems	Muy adecuado
Dra. Emperatriz Velásquez Pajares	15 ítems	Muy adecuado

Confiabilidad de prueba

La prueba fue aplicada a 30 estudiantes del nivel inicial divididos en 18 varones y 12 mujeres de la I.E.I. N° 6032 - Miguel Grau, Lima, 2020, hallándose una confiabilidad de 0.760 que es el indicador alfa de Cronbach, mediante el software SPSS V26.

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,760	15

	Autoestima	Comportamiento	Juego
ITEM1	0,727		
ITEM2	0,818		
ITEM3	0,773		
ITEM4	0,682		
ITEM5	0,773		
ITEM6		0,727	
ITEM7		0,727	
ITEM8		0,636	
ITEM9		0,636	
ITEM10		0,727	
ITEM11			0,727
ITEM12			0,591
ITEM13			0,727
ITEM14			0,636
ITEM15			0,818

3.6. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

La información fue procesada, luego de aplicado el instrumento (guía de observación) como pretest y postest a la muestra seleccionada, y posteriormente explicar la socialización al usar el juego de roles cumpliendo con todos los principios éticos. Para que se comprenda los datos, se mida y se explique efectivamente la variable y dimensiones, se consideró los baremos de acuerdo a los niveles de logro implantados por el MINEDU, los cuales permitieron que se procese la medición de la investigación y la descripción de las cifras estadísticas. Se manejó el esquema descriptivo para procesar la información y analizarla con el programa Excel (versión 2019), a su vez para crear las tablas y gráficos. Para la confiabilidad del instrumento y contrastar la hipótesis se usó el software SPSS V 26. Luego, a partir del análisis de resultados, se sacaron las conclusiones para las respectivas variables.

3.7. Ética Investigativa

Se aplicaron los respectivos principios éticos, que posibilitaron realizar una investigación plena y científica, considerando a los códigos éticos siguientes:

- Protección a las personas: Contiene el principio de participación voluntaria de las personas, pero que deben disponer de la información adecuada, involucrando el respeto de sus derechos fundamentales.
- Derecho a estar informado: Donde los sujetos deben estar adecuadamente informados, de las actividades investigativas realizadas; así como de sus objetivos, eso sí, haciéndolo por voluntad propia.
- Beneficencia no maleficencia: Es decir, los sujetos participantes deben tener el bienestar respectivo. Respondiendo a reglas establecidas, la conducta adoptada por el investigador, citando entre ellas a: de ninguna manera debe ser afectado, en lo posible los efectos adversos deben ser los mínimos, y siempre tratar que los beneficios se maximicen.

2 Capítulo IV: RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de resultados

4.1.1. Resultados comparativos del nivel de socialización

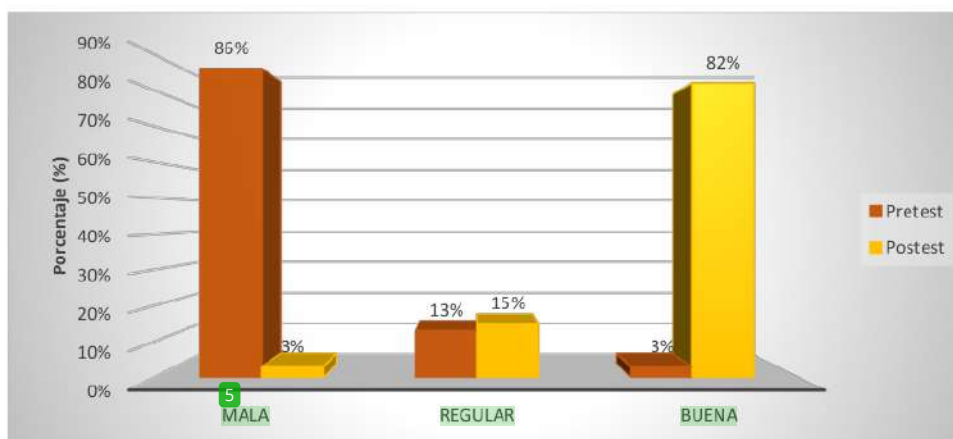
Tabla 3.

1
Nivel de la variable socialización en el pretest y postest

Nivel de logro	Rango	Pretest		Postest	
		f	%	f	%
Mala	15 - 24	25	83%	2	3%
Regular	25 - 34	4	13%	7	15%
Buena	35 - 45	1	3%	21	82%
Total		30	100%	30	100%

5
Fuente: Guía de observación.

Figura 1. Nivel de la variable socialización en el pretest y postest



Fuente: Tabla 3

Interpretación

La Tabla 3 muestra respecto al pretest: El 86% de los niños de 5 años tienen mala socialización, 15% regular y 3% buena. El postest, evidencia una clara evolución de los niños, así el 82% mejoró ostensiblemente su socialización, la variación fue mínima en el nivel regular, fue de 15% y solamente 3% tuvo mala socialización. Concluyendo que el proceso de socialización fue mejorado notablemente por la aplicación del juego de roles.

1
4.1.2. Resultados comparativos del nivel de la dimensión autoestima

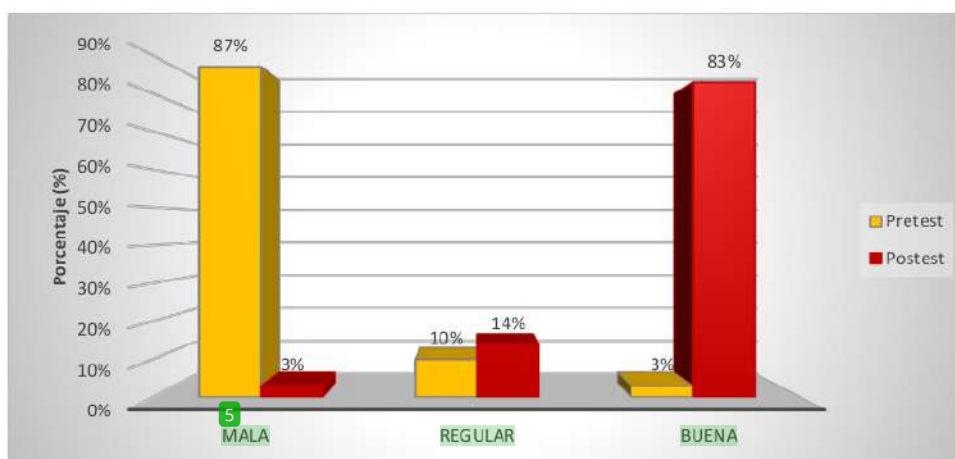
Tabla 4.

Nivel de la dimensión autoestima en el pretest y postest

Nivel de logro	Rango	Pretest		Postest	
		cantidad	%	cantidad	%
Mala	5 - 7	26	87%	1	3%
Regular	8 - 11	3	10%	6	14%
Buena	12 - 15	1	3%	23	83%
Total		30	100%	30	100%

Fuente: Guía de observación.

1
 Figura 2. Nivel de la dimensión autoestima en el pretest y postest



Fuente: Tabla 4

Interpretación

La Tabla 4 muestra respecto al pretest: El 87% de los niños de 5 años tienen mala socialización en su dimensión autoestima, 10% regular y 3% buena. El postest, evidencia una clara evolución de los niños, así el 83% mejoró ostensiblemente su socialización en la dimensión autoestima, la variación fue mínima en el nivel regular, de 14% y solamente 3% tuvo mala socialización. Concluyendo que el proceso de socialización en su dimensión autoestima fue mejorado notablemente por la aplicación del juego de roles.

1
4.1.3. Resultados comparativos del nivel de la dimensión comportamiento

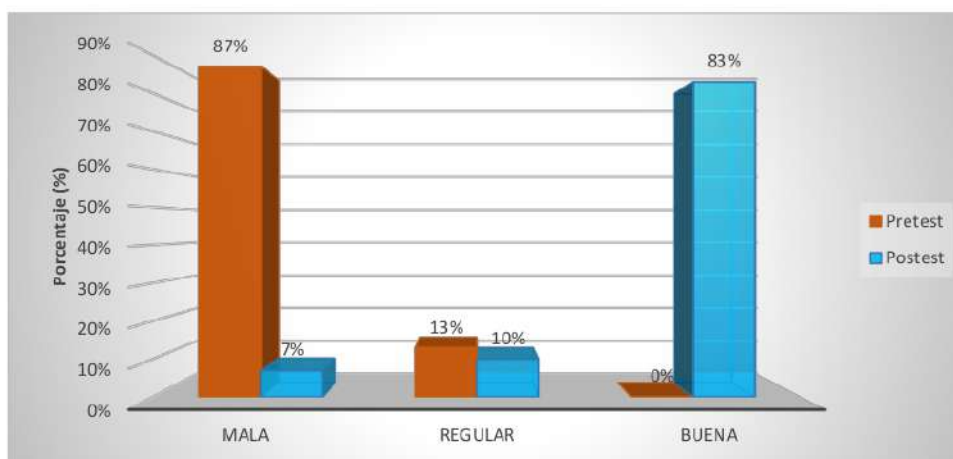
Tabla 5.

Nivel de la dimensión comportamiento en el pretest y postest

Nivel de logro	Rango	Pretest		Postest	
		cantidad	%	cantidad	%
Mala	5 - 7	26	87%	2	7%
Regular	8 - 11	4	13%	3	10%
Buena	12 - 15	0	0%	25	83%
Total		30	100%	30	100%

Fuente: Guía de observación.

1
 Figura 3. Nivel de la dimensión comportamiento en el pretest y postest



Fuente: Tabla 5

Interpretación

La Tabla 5 muestra respecto al pretest: El 87% de los niños de 5 años tienen mala socialización en su dimensión comportamiento, 13% regular y 0% buena. El postest, evidencia una clara evolución de los niños, así el 83% mejoró ostensiblemente su socialización en la dimensión comportamiento, la variación fue mínima en el nivel regular, de 10% y solamente 7% tuvo mala socialización. Concluyendo que el proceso de socialización en su dimensión comportamiento fue mejorado notablemente por la aplicación del juego de roles.

1
4.1.4. Resultados comparativos del nivel de la dimensión identificación

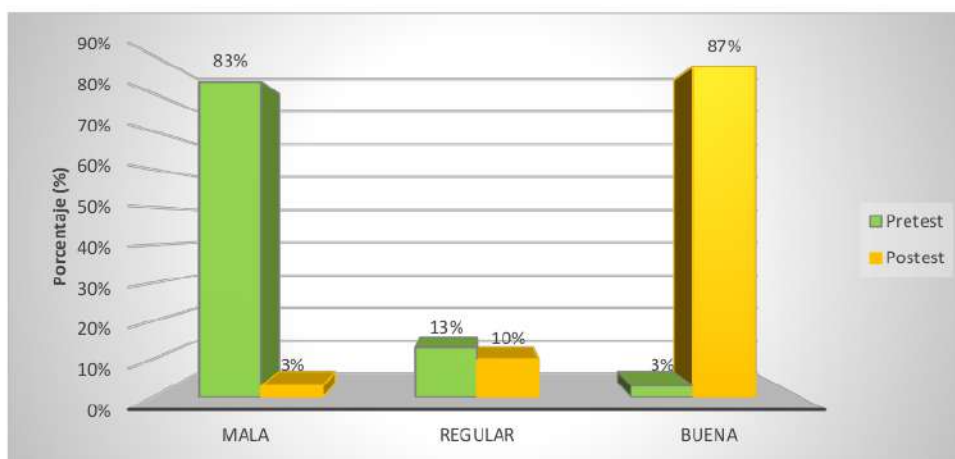
Tabla 6.

Nivel de la dimensión identificación en el pretest y postest

Nivel de logro	Rango	Pretest		Postest	
		cantidad	%	cantidad	%
Mala	5 - 7	25	83%	1	3%
Regular	8 - 11	4	13%	3	10%
Buena	12 - 15	1	3%	26	87%
Total		30	100%	30	100%

Fuente: Base de datos de la guía de observación.

1
 Figura 4. Nivel de la dimensión identificación en el pretest y postest



Fuente: Tabla 6

Interpretación

La Tabla 6 muestra respecto al pretest: El 83% de los niños de 5 años tienen mala socialización en su dimensión identificación, 13% regular y 3% buena. El postest, evidencia una clara evolución de los niños, así el 87% mejoró ostensiblemente su socialización en la dimensión identificación, la variación fue mínima en el nivel regular, de 10% y solamente 3% tuvo mala socialización. Concluyendo que el proceso de socialización en su dimensión identificación fue mejorado notablemente por la aplicación del juego de roles.

4.2. Prueba de hipótesis

Ha sido llevada a cabo considerando lo siguiente:

- La hipótesis estadística.
- Un nivel de significancia del 5% ($\alpha = 0.05$)
- Calculando estadístico de prueba: t de Student
- Regla de decisión:
Si $\alpha < 0,05$; Ho es rechazado
Si $\alpha > 0,05$; Ho es aceptado

Contrastación de hipótesis general

Ho: No hay una distinción discernible entre el juego de roles y la socialización en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Ha: Si hay una distinción discernible entre el juego de roles y la socialización en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par POS TEST I SOCIALIZACION PRE TEST SOCIALIZACION	9,381	2,390	,848	7,391	11,361	11,110	29	,000

Interpretación

La t calculada (tc) 11.110, es mayor a la t tabulada (ti) 1.699, además el valor de significancia es $\alpha = 0.000$, menor al error estimado $\alpha = 0.05$, concluyendo que la hipótesis alterna es aceptada, es decir, el juego de roles ayuda para que se desarrolle la socialización de los niños de esta Institución Educativa.

Contrastación de la hipótesis específica 1

Ho: No hay una distinción discernible entre el juego de roles y la socialización en su dimensión autoestima en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Ha: Si hay una distinción discernible entre el juego de roles y la socialización en su dimensión autoestima en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 POS TEST AUTOESTIMA PRE TEST AUTOESTIMA	2,380	1,063	,378	1,491	3,269	6,344	29	,000

Interpretación

Al ser la t calculada (t_c)= 6.344) mayor a la tabulada (t_t) 1.9648, siendo $\alpha < 0.05$, se concluye que la hipótesis alterna es aceptada, por lo tanto, el juego de roles ayuda a la socialización para que se desarrolle, en su dimensión autoestima en los niños.

Contrastación de la hipótesis específica 2

Ho: No hay una distinción discernible entre el juego de roles y la socialización en su dimensión comportamiento en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Ha: Si hay una distinción discernible entre el juego de roles y la socialización en su dimensión comportamiento en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 POS TEST COMPORTAMIENTO PRE TEST COMPORTAMIENTO	2,500	,789	,289	1,926	3,238	9,382	29	,000

Interpretación

La t calculada (tc) 9.382, es mayor que la tabulada (ti) 1.9648, con el $\alpha = 0.000 < 0.05$, aceptándose la hipótesis alterna, por lo tanto, el juego de roles influye ayuda a la socialización, para que se desarrolle en su dimensión comportamiento en los niños.

Contrastación de la hipótesis específica 3

Ho: No hay una distinción discernible entre el juego de roles y la socialización en su dimensión identificación en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

Ha: Si hay una distinción discernible entre el juego de roles y la socialización en su dimensión identificación en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

	Diferencias emparejadas					t	Gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par POS TEST 1 IDENTIFICACIÓN PRE TEST IDENTIFICACIÓN	2,100	,786	,286	1,968	2,834	7,691	29	,000

Interpretación

Al ser la t calculada (tc) 7.691, mayor que la tabulada (ti) 1.9648, siendo $\alpha = 0.000 < 0.05$, concluyendo que es aceptada la hipótesis alterna, es decir, el juego de roles ejerce influencia para que se desarrolle la socialización en los niños en su dimensión identificación.

4.3. Discusión de resultados

Los resultados hallados, respecto al objetivo general: Determinar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 6032 “Miguel Grau Seminario”, Villa María del Triunfo, Lima, 2020. Muestra la Tabla 3 respecto al pretest: El 86% de los niños de 5 años tienen mala socialización, 15% regular y 3% buena. El posttest, evidencia una clara evolución de los niños, así el 82% mejoró ostensiblemente su socialización, la variación fue mínima en el nivel regular, fue de 15% y solamente 3% tuvo mala socialización. Así estos resultados, permiten afirmar que el proceso de socialización fue mejorado notablemente por la aplicación del juego de roles. Asimismo, al ser la t calculada ($t_c = 11.110$) mayor que la t tabulada ($t_t = 1.9648$), y el valor de significancia $\alpha = 0.000 < 0.05$, se concluye la aceptación de la hipótesis alterna, así el juego de roles contribuye para que la socialización en los niños se desarrolle.

Los resultados hallados, son coherentes con Ochoa (2019) en su investigación, al hallar como resultados un incremento de 71%, en la socialización luego de ejecutarse “Gincanas Cooperativas”. Concluyendo que las actividades respecto al juego cooperativo, favorecen que el proceso socializador se desarrolle en los niños, siendo una herramienta de convivencia buena para los niños(as).

Asimismo, concuerdan con los resultados hallados por Chuiza (2019), donde los resultados permitieron corroborar mediante la prueba t-Student, que luego de aplicada la propuesta, aumentaron los niños sin retraso respecto a su edad y al ser nivel de significancia mayor al 95%, se aceptó la hipótesis alternativa. Concluyendo que aplicar estos juegos ocasiona que las habilidades mejoren notablemente en los niños.

También concuerda con el estudio de Cárdenas (2020) quien halló como resultados: En el pre test: el 29.9% sociabilizan entre ellos, 80.1% presentan dificultades cuando interactúan entre ellos. En el posttest, 81.9% interactúan socializando, tan solo el 18.1% presentan deficiencias. Concluyendo que los juegos de roles mejoran la socialización.

Piaget (1986) menciona en su teoría del desarrollo que los infantes tienen la habilidad de jugar, único camino para relacionarse con la realidad, considera al juego como un factor importantísimo para el desarrollo cognitivo, enfáticamente en la niñez, pues ayuda a fortalecer las estructuras mentales, las cuales permitirán al infante socializar con sus iguales y el ambiente. A su vez, Marcia (1976) menciona que, es posible afirmar que la socialización,

intenta exponer el proceso cognitivo y emotivo de los sujetos, esto es debido a la sinergia que posee para relacionarse con los demás.

Para el objetivo específico 1: Verificar ² en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización ² en su dimensión autoestima en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 6032 “Miguel Grau Seminario”, Lima, 2020. La Tabla 4 muestra respecto al pretest: El 87% de los niños de 5 años tienen mala socialización en su dimensión autoestima, 10% regular y 3% buena. El posttest, evidencia una clara evolución de los niños, así el 83% mejoró ostensiblemente su socialización en la dimensión autoestima, la variación fue mínima en el nivel regular, de 14% y solamente 3% tuvo mala socialización. Concluyendo que el proceso de socialización en su dimensión autoestima fue mejorado notablemente por la aplicación del juego de roles. Asimismo, Al ser la t calculada ($t_c = 6.344$) $>$ t tabulada o crítica ($t_t = 1.9648$) y significancia es $\alpha = 0.000 < 0.05$, se afirma que ¹ la hipótesis alterna es aceptada, por lo tanto el juego de roles incide para que se desarrolle ¹ la socialización en su dimensión autoestima en los niños.

Resultados que confirma León (2018) quien en su investigación, halló en la dimensión cognitivo, niveles “Bueno” y “Muy bueno” mayores a “Regular” y “Deficiente” (68% y 32%). Respecto al posttest, los niveles “Regular” y “Deficiente” mayores a “Bueno” y “Muy bueno” (63% y 37%). Para la dimensión social, los niveles “Bueno” y “Muy bueno” fueron superiores a “Regular” y “Deficiente” (64% y 36%). En el posttest, niveles “Bueno” y “Muy bueno” superiores a “Regular” y “Deficiente” (64% y 36%). Siendo los resultados de la dimensión emocional: niveles “Bueno” y “Muy bueno” mayores a “Regular” y “Deficiente” (73% y 27%). Concluyendo que es positivo hacer uso de los juegos estructurados como metodología activa.

Rojas (2018) los corrobora, pues en su investigación halló al comparar la dimensión categoría de integración, que el 33.3% estaban ¹⁵ en el nivel inicio, 40% y 43.30% ¹⁵ en el nivel proceso y ¹⁵ el 26.70% y 23.30% en el nivel logrado. Luego que el programa fue aplicado, se observó la mejora logrando el 66.60% ubicándose en el nivel logrado. Por lo que, el juego ayuda a lograrse integrarse en una buena socialización.

Asimismo, el estudio de Guevara y Saavedra (2018), halló resultados parecidos, que permiten afirmar que luego de aplicadas las sesiones de aprendizaje, 95 % de niños(as) se socializan a través de diversos juegos de roles, y el 5% no lograron adaptarse fácilmente. Concluyendo ⁶ que el juego de roles de modo positivo ⁶ influye en la socialización ⁶ de los niños.

Para el objetivo específico 2: Verificar ² en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización ² en su dimensión comportamiento ² en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 6032 “Miguel Grau Seminario”, Lima, 2020. La Tabla 5 muestra respecto al pretest: El 87% de los niños de 5 años tienen mala socialización en esta dimensión, 13% regular y 0% buena. El posttest, evidencia una clara evolución de los niños, así el 83% mejoró ostensiblemente su socialización en esta dimensión, la variación fue mínima en el nivel regular, de 10% y solamente 7% tuvo mala socialización. Concluyendo que el proceso de socialización en su dimensión comportamiento fue mejorado notablemente por la aplicación del juego de roles. Asimismo, al ser la t calculada ($t_c = 9.382$) mayor ¹ que la t tabulada ($t_t = 1.9648$), y $p = 0.000$ ³ < 0.05 , la hipótesis alterna es aceptada, influyendo ³ el juego de roles para que la socialización se desarrolle ³ en su dimensión comportamiento ³ de los niños.

La investigación realizada por Quispe (2017) halló resultados similares, los resultados indicaron: En su dimensión autoestima, que mejoró de un 23% a 75% la socialización, asimismo, luego de aplicadas las sesiones, el 95 % se socializan de modo fácil, a través de diversos juegos ⁶ de roles, y un 5% no lograron adaptarse empleando la socialización. Concluyendo ⁶ que el juego de roles afecta favorablemente ⁶ en la socialización de los niños.

También Guevara ⁶ y Saavedra (2018) en su investigación hallaron como resultados: Luego de aplicadas las sesiones de aprendizaje, 95 % de niños(as) se socializan a través ⁶ de diversos juegos de roles, y el 5% no lograron adaptarse fácilmente. Concluyendo ⁶ que el juego de roles de modo positivo ⁶ influye en la socialización de los niños. Lo mismo sucede cuando aplicaron las dimensiones: intercambio, confrontación y cooperación, donde sus resultados de 75%, 80% y 85%, evidencian una mejora notable en este proceso.

Según Infante (2018) en su investigación, los resultados que halló permiten afirmar que en el pretest más del 90% presentaban nivel bajo respecto a las habilidades de socialización, en el posttest, disminuyó a un 5%. Concluyendo que emplear como estrategia ¹³ al juego de roles se ¹³ mejora significativamente la socialización, además ¹³ de avanzar ¹³ en el logro de las relaciones interpersonales y sociales, tanto en el interior como exterior del salón de clases.

Respecto al objetivo específico 3: Verificar ² en qué medida el juego de roles desarrolla ² la socialización ² en su dimensión identificación ² en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 6032

“Miguel Grau Seminario”, Lima, 2020. La Tabla 6 muestra respecto al pretest: El 83% de los niños tienen mala socialización en esta dimensión, 13% regular y 3% buena. El postest, evidencia una clara evolución de los niños, así el 87% mejoró ostensiblemente su socialización en esta dimensión, la variación fue mínima en el nivel regular, de 10% y solamente 3% tuvo mala socialización. Concluyendo que el proceso de socialización en su dimensión identificación fue mejorado notablemente por la aplicación del juego de roles. Asimismo, al ser la t calculada ($t_c = 7.691$) > que la t tabulada ($t_t = 1.9648$), siendo $p = 0.000 < 0.05$, aceptándose la hipótesis alterna, así el juego de roles ejerce influencia para que se desarrolle la socialización en su dimensión identificación de los niños.

Resultados que concuerdan con los encontrados por León (2018) en su investigación, donde demostró que para la dimensión emocional, los niveles “Bueno” y “Muy bueno” fueron mayores a “Regular” y “Deficiente” (73% y 27%). Concluyendo que es positivo hacer uso de los juegos estructurados como metodología activa.

También Cárdenas (2020) por medio de sus resultados expresa que una vez que fue aplicado el juego de roles como estrategia, la dimensión autoestima experimentó mejoría en la socialización de los niños del grupo experimental del nivel de inicio (1,26) pasó a proceso (2,48). Asimismo, Ortega (2021) en su artículo científico, menciona que los resultados demostraron que se promueve la comunicación y socialización en un 60%, se establece el juego para la socialización en un 54% en los docentes. Aplicándose el juego para promover la socialización obteniendo resultados positivos en los niños. Así las actividades lúdicas es una herramienta didáctica elemental si se desea lograr que el proceso de socialización se desarrolle adecuadamente en el aspecto de la práctica pedagógica.

También se tiene a Quispe (2017) quien demostró en sus resultados que, en la dimensión intrapersonal relacionada con dimensión identificación, los porcentajes variaron de un 24% a un 76% mejorando de esta manera el desarrollo intrapersonal, concluyendo que los juegos de roles influyen significativamente en la dimensión intrapersonal.

Los resultados de la investigación, como la información relevante de los antecedentes, concuerdan con los sustentos teóricos fundamentados por Vygotsky (1988) quien afirma que, el juego es una actividad donde el infante va más lejos de lo esperado, más lejos de su edad, adelantándose al desarrollo de su intelecto; de esta forma, logra mejorar su identificación. Además, Tarres (2017) refiere que, el juego es beneficioso para que el niño crezca adecuadamente, mejore su psicomotricidad, así como maneje notablemente sus

emociones, su motivación y la parte estimulativa; es decir, destrezas que le permiten adquirir una mejor capacidad de su lenguaje; y un mejor desenvolvimiento en la sociedad o en todo caso en el entorno social que le rodea.

2 Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. Conclusiones

- Respecto al objetivo general, 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 1.9648, y valor de significancia $\alpha = 0.000 < 0.05$, se reconoce que la hipótesis alterna es aceptada, por lo tanto, el juego de roles contribuye para que se desarrolle la socialización de los niños.
- Respecto al objetivo específico 1, se halló que los resultados variaron positivamente en la dimensión autoestima, así pasó de mala en un 87% en el pretest, a buena en un 83% en el postest. Además al ser la t calculada (tc) 6.344 es mayor que la t tabulada (ti) de 1.9648, siendo el valor de significancia $\alpha = 0.000 < 0.05$, la hipótesis alterna es aceptada, por lo tanto, el juego de roles contribuye para que se desarrolle la socialización en su dimensión autoestima.
- Respecto al objetivo específico 2, los resultados hallados evidencian una buena mejora pasando de mala en un 87% en el pretest, a buena en un 83% en el postest, respecto a esta dimensión. Asimismo, la t calculada (tc) fue 9.382 mayor que la t tabulada (tt) de 1.9648, con significancia $\alpha = 0.000 < 0.05$, Se reconoce que la hipótesis alterna es aceptada, es así que el juego de roles ayuda en el desarrollo de la socialización en su dimensión comportamiento.
- Respecto al objetivo específico 3, los resultados hallados muestran una mejora resaltante, pues pasó de mala en un 83% en el pretest, a buena en un 85% en el postest, respecto a esta variable. Asimismo, al ser la t calculada (tc) de 7.691 mayor que la t tabulada o crítica (ti) de 1.9648, y valor de $\alpha = 0.000 < 0.05$, Se reconoce que la hipótesis alterna es aceptada, es decir, el juego de roles ayuda para que mejore el desarrollo de la socialización en su dimensión identificación.

5.2. Sugerencias

- Realizar con mayor frecuencia el uso del juego de roles como estrategia innovadora y así mejore el nivel de socialización en los niños, esto generará resultados positivos que serán de gran aporte a futuro. De esta manera también nos permite seguir fomentando un gran interés para el desarrollo del niño.
- Fomentar la participación activa de la comunidad educativa en las actividades realizadas en la institución para fortalecer el desarrollo de la socialización.
- Emplear diferentes estrategias en las actividades de aprendizaje, como las actividades dramáticas para una mayor adaptación social. Ayudará a que los niños se relacionen con sus compañeros, aprendiendo a través del trabajo en equipo. Los niños ganarán confianza en sí mismos y aprenderán muchos valores como la tolerancia, el respeto, la colaboración y la responsabilidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J., & Ruiz, A. (2017). *El juego simbólico*. Editorial Graó:
https://books.google.com.pe/books?id=8zgrMuAB_3kC&lpg=PA1&dq=el%20juego%20simbolico&hl=es&pg=PA4#v=onepage&q=el%20juego%20simbolico&f=false.
- Bernal, C. (2015). *Metodología de la investigación*. (5a ed.). Grijley.
- Campos, G., & Lule, N. (2015). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Universidad La Salle. *Revista Pachuca*.
<file:///C:/Users/Sistema/Downloads/Dialnet-LaObservacionUnMetodoParaElEstudioDeLaRealidad-3979972.pdf>.
- Cárdenas, A. (2020). *Los juegos de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial n° 018, Tingo María, 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UH:
<http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2574;jsessionid=2CA9CBA417AD35106DF768A6C0134E07>.
- Carroll, K. (2016). *El trabajo y el juego*. Mc Graw-Hill Interamericana:
[https://elibro.net/es/ereader/uladech/37305?fs_q=el juego de roles&prev=fs](https://elibro.net/es/ereader/uladech/37305?fs_q=el%20juego%20de%20roles&prev=fs).
- Castillo, J. (2018). *La socialización en los niños*. Mc Graw Hill.
- Chuiza, S. (2019). *El juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, Provincia de Chimborazo*. [Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Bolívar]. Repositorio institucional UEB:
https://rrae.cedia.edu.ec/Record/UEB_f1e0e2b4728869a358fef4b6ebf8a7e3.
- Clifford, M. (2017). *El juego*. Buenos Aires: Pardos.
- Del Canto, E., & Silva, A. (2015). *Metodología cuantitativa: abordaje desde la complementariedad en ciencias sociales*. *Revista de Ciencias Sociales*. San José, Costa Rica. <https://www.redalyc.org/pdf/153/15329875002.pdf>.

- Domínguez, J. (2016). *Manual de Metodología de la Investigación Científica (Mimi) (3a. ed.)*. Universidad Católica Los Angeles Chimbote - Vicerrectorado de Investigación: <https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos>.
- Dosso, R. (2018). *El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. Aportes y Transferencias*. Mc Graw Hill.
- Estrada, M. (2018). *Juego de roles: estrategia pedagógica*. Cultura, educación y sociedad.
- Fernández, B., Begoña, M., & Cañas, R. (2016). *Temario técnico en educación infantil*. Ediciones Paraninfo S.A.: https://books.google.com.pe/books?id=Z_q27XAU0dgC&pg=PT64&dq=agentes+de+socializaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjz8WRj4DtAhWiH7kG.
- Forero, A. (2016). *El juego de roles: una estrategia para el aprendizaje del Inglés de los estudiantes de grado de transición de la Universidad de Bogotá*. Unlibre.
- Gallardo, M. (2017). *Educación infantil: psicomotricidad y socialización mediante el juego (2a. ed.)*. Editorial ICB: https://elibro.net/es/ereader/uladech/106671?fs_q=socializaci%C3%B3n+infantil&prev=fs.
- Guevara, J., & Saavedra, F. (2019). *Desarrollo del proceso de socialización a través de la técnica de juego de roles en el área de personal social, en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 328, distrito y provincia de Cutervo, región Cajamarca, en el año 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional UPRG: <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/4246>.
- Hernández, C., Fernández, R., & Baptista, P. (2016). *Metodología de la Investigación. (6a ed.)*. Mc Graw Hill: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>.
- Infante, P. (2019). *Juego de roles para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E.I.N° 417 Vista Alegre - 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]. Repositorio institucional USP: <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12979>.

- Jackson, K. (2015). *Juego de rol en vivo*. Joc Internacional.
- Jover, G. (2018). *La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo*. Universidad Complutense de Madrid.
- León, M. (2018). *EEl juego estructurado para mejorar la socialización en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Sabiduría, Castillo Grande, 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional UH: <http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/1579>.
- Mamani, Y., & Paja, L. (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: Universidad Nacional del Altiplano*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio institucional UNA: <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00002843-Borr.pdf>.
- Marcia, J. (2021). *Teoría del desarrollo de la identidad*. [https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Educaci%C3%B3n_de_la_Primer_a_Infancia/Libro%3A_Desarrollo_y_crecimiento_en_la_ninez__\(Paris_Ricardo_Rymond_y_Johnson\)/15%3A_Adolescencia_-_Desarrollo_social_y_emocional/15.02%3A_James_Marcia_%E2%80%93_Theor](https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Educaci%C3%B3n_de_la_Primer_a_Infancia/Libro%3A_Desarrollo_y_crecimiento_en_la_ninez__(Paris_Ricardo_Rymond_y_Johnson)/15%3A_Adolescencia_-_Desarrollo_social_y_emocional/15.02%3A_James_Marcia_%E2%80%93_Theor).
- Marín, A. (2017). *Sociología. El estudio de la realidad social*. Ediciones universitarias de Navarra, S.A. : <https://books.google.com.pe/books?id=HF-B3TLHFeEC&pg=PA332&dq=socializaci%C3%B3n+secundaria&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiD7NL1wIDtAhUzAtQKHda2BB8>.
- Monje, C. (2015). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa guía didáctica*. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>.
- Moreno, D., & Pallo, M. (2017). *El juego de roles sociales en educación inicial*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio institucional UTC.
- Moreno, J. (2016). *Los juegos de roles*. Hormé.

- Moreno, J. (2017). *Los juegos de roles. Su contribución a la formación de la laboriosidad en niños y niñas de edad preescolar*. Revista de La Facultad de Cultura Física de Granma. Vol. VII No. 25, Abril-Junio 2017. 1817- 9088.RNPS:2067, 9, 1-52.
- Motos, T. (2016). *Psicopedagogía de la dramatización*. Ciudad Real: Ñaque: https://www.academia.edu/12066317/PSICOPEDAGOG%C3%8DA_DE_LA_DRAMATIZACI%C3%93N.
- Ochoa, K. (2019). *Los juegos cooperativos como estrategia didáctica para fortalecer la socialización de los niños de 4 a 5 años de edad de la escuela de educación básica Alonso de Mercadillo, de la ciudad de Loja, período académico 2018- 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio UNL: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/22286>.
- Ortega, E. (2021). *La importancia del juego en el proceso de socialización de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica*. [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio institucional UPS: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/19966>.
- Peñarrieta, R., & Faysse, N. (2017). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juegos de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*. Centro Andino Para La Gestión y Uso Del Agua, 122(1995), 45.
- Piaget, J. (1987). *Lenguaje, conocimiento y educación*. Mc Graw Hill: <http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5.pdf>.
- Picornell, A. (2016). *La infancia en desamparo*. Edicions Culturals Valencianes, S.A. : <https://books.google.com.pe/books?id=TThDmnDhjIcC&pg=PA33&dq=agentes+de+socializaci%C3%B3n&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwigj5zgpIDtAhVFILkGHX0sB104FBDoATAlegQICRAC#v=>.
- Polo, A. (2018). *Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia*. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2138>.
- Prado, M. (2017). *Los juegos del rol en el aula*. Universidad de Salamanca.
- Quinteros, P. (2016). *Entrenamiento de habilidades sociales en adolescentes institucionalizados*. Uteha.

- Quispe, D. (2019). *Juego de Roles para la Socialización y mejora de los Aprendizajes de los Infantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 083 Túpac Amaru UGEL Carabaya, 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez]. Repositorio institucional UANC: https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UANT_3d8597845e256fb0f59e8855e52d6a14/Details.
- Quispe, D. (2019). *Juego de roles para socialización y mejora de aprendizajes de los infantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 083 Túpac Amaru UGEL Carabaya, 2017, Puno*. [Tesis de pregrado, Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez]. Repositorio institucional UANCV: <http://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/3283>.
- Ramos, C. (2020). *Los alcances de una investigación*. Ciencia América Institute.
- Rojas, D. (2018). *Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de I.E.I 130 “ Vida y Alegría” en el distrito de Ventanilla-Callao 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/14117>.
- Rojas, J. (2016). *Los juegos en el tiempo*. Uteha.
- Sánchez, L. (2017). *El juego de roles*. Mc Graw Hill.
- Sevillano, H. (2018). *Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor*. Ediciones de la Universidad de Salamanca.
- Sperling, A. (2016). *Importancia del juego en el niño*. Mc Graw Hill.
- Tarres, J. (2017). *El juego en los niños*. El Manua Moderno.
- Vázquez, E. (2019). *Los juegos de rol o Juego de Roles y su asociación con la dramatización y el teatro*. Einnova - Educación & Innovación.
- Vergara, L. (2018). *La lúdica en el proceso de socialización de los estudiantes del grado transición*. [Tesis de pregrado, Universidad de Barranquilla]. Repositorio institucional UB: <https://pca.edu.co/editorial/revistas/index.php/gci/article/view/47>.
- Vygostski, L. (1988). *El juego y los niños*. Mc Graw Hill.

ANEXOS



Anexo 1: Guía de observación INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN DE LA SOCIALIZACIÓN

OBSERVADOR:

NOMBRES Y APELLIDOS:

RECOMENDACIÓN: El desempeño de los ítems en cada estudiante se valorará en los tres niveles establecidos por el Ministerio de Educación: **En inicio (1 punto)**, **En proceso (2 puntos)** y **Logro previsto (3 puntos)** según al criterio del observador.

N°	ITEMS	En inicio (1)	En proceso (2)	Logro previsto (3)
DIMENSIÓN: AUTOESTIMA				
1	Se reconoce a sí mismo			
2	Se respeta a sí mismo			
3	Se siente capaz de realizar diversas actividades			
4	Se integra fácilmente al grupo			
5	Se siente a gusto trabajando en grupo			
DIMENSIÓN: COMPORTAMIENTO				
6	Practica normas de convivencia			
7	Pide las cosas usando la palabra "por favor"			
8	Pide disculpas si comete una mala acción			
9	Comparte sus cosas con sus compañeros			
10	Se ofrece ayudar a quien lo pueda necesitar			
DIMENSIÓN: IDENTIFICACIÓN				
11	Es respetuoso frente a sus compañeros			
12	Sabe agradecer cuando es necesario			
13	Sabe reconocer cuando ha cometido errores			
14	Sabe expresarse de manera positiva frente al grupo			
15	Colabora en actividades del grupo			

ADAPTACIÓN: Chávez (2017)

Anexo 2: Ficha técnica

Ficha técnica de instrumento 1

Denominación : Cuestionario de socialización
Autor : Flores (2018)
Adaptado : Chávez (2020)
Propósito : Determinar el nivel de socialización
Administración : Grupal

Anexo 3: Validez y fiabilidad del instrumento

Validez

EXPERTO	EVALUACIÓN	
	Ítems	Criterio
Mg. Ruth Peña Alvarado	15 ítems	Muy adecuado
Dra. Emperatriz Velásquez Pajares	15 ítems	Muy adecuado

Esta validez da a conocer lo apropiado que es el instrumento para su aplicación.

Confiabilidad de prueba

La prueba fue aplicada a una muestra de 30 estudiantes del nivel inicial divididos en 18 varones y 12 mujeres de la I.E.I. N° 6032 - Miguel Grau Seminario, distrito de Villa María del Triunfo, Lima, 2020, para hallar la confiabilidad del grado de consistencia interna del instrumento. Para ello, se usó el programa IBM SPSS Statistics 26, cuyo resultado dio un valor de alfa de Cronbach igual a 0,760.

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,760	15

Anexo 4: Base de datos

PRETEST													POSTEST																		
Dimensión Autoestima						Dimensión Comportamiento						Dimensión Autoestima						Dimensión Comportamiento													
P1	P2	P3	P4	P5	Punt.	P6	P7	P8	P9	P10	Punt.	P11	P12	P13	P14	P15	Punt.	P16	P7	P8	P9	P10	Punt.	P11	P12	P13	P14	P15	Punt.		
1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	1	7	19	1	2	3	3	1	12	3	2	3	2	3	13	3	3	2	3	14	39	
2	1	1	2	1	6	1	1	1	2	1	7	19	2	3	2	3	13	2	3	3	3	3	14	2	3	3	2	3	13	40	
3	1	1	1	2	6	1	1	2	1	2	7	19	3	2	3	2	3	12	2	2	3	3	13	2	3	3	3	3	14	39	
4	1	1	2	1	6	1	2	1	1	2	9	22	4	3	3	2	3	14	3	3	2	3	2	13	2	3	3	3	13	40	
5	2	1	1	3	8	1	1	1	2	1	8	22	5	2	3	3	2	13	3	3	2	3	1	12	3	2	3	2	1	11	36
6	1	1	1	2	6	1	1	2	1	2	7	19	6	3	2	3	2	13	2	3	3	2	13	2	2	3	3	3	13	39	
7	1	1	2	1	6	1	1	1	1	1	7	18	7	1	3	2	3	12	3	2	3	3	2	13	2	2	3	3	13	38	
8	2	1	1	2	7	1	1	1	1	1	8	20	8	2	3	2	3	13	3	3	2	3	14	2	2	3	2	2	11	38	
9	1	1	2	1	6	1	1	2	1	1	7	19	9	3	2	3	2	12	3	2	3	2	13	3	3	3	2	3	14	40	
10	1	1	1	2	6	1	1	1	1	1	7	19	10	3	2	3	2	13	2	3	3	2	13	3	3	3	2	3	14	40	
11	1	1	1	2	6	1	1	2	1	1	7	20	11	3	3	2	2	12	3	3	3	2	14	2	3	3	3	3	13	39	
12	1	1	1	2	6	1	1	1	2	1	10	22	12	3	3	3	2	12	2	2	3	3	13	2	3	3	3	3	14	39	
13	2	1	1	1	6	1	1	1	2	1	7	19	13	2	3	3	2	13	2	2	3	3	13	2	2	3	3	3	13	39	
14	1	1	1	1	6	1	1	1	2	1	8	22	14	3	2	3	2	13	3	3	2	3	14	2	2	3	2	3	11	36	
15	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	7	20	15	3	3	3	2	13	3	3	2	3	14	2	2	3	3	3	13	40	
16	1	1	2	1	6	1	1	2	1	1	8	20	16	3	3	3	2	14	2	3	3	2	13	2	2	3	3	3	13	40	
17	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	7	18	17	3	2	2	3	13	2	1	2	2	9	3	3	3	2	3	14	36	
18	3	1	1	1	8	1	1	2	1	1	6	20	18	3	2	2	2	11	3	3	2	3	14	3	3	3	2	3	14	39	
19	1	1	1	1	6	1	1	1	3	1	8	20	19	2	2	3	2	11	2	3	3	2	13	2	3	3	2	3	13	37	
20	1	1	1	1	6	1	1	1	2	1	9	20	20	2	3	2	3	12	2	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	40	
21	3	1	2	1	8	1	1	2	2	2	6	22	21	3	1	2	1	8	2	2	3	3	13	2	2	3	3	3	13	34	
22	3	2	3	2	11	1	1	1	2	1	5	22	22	3	2	3	2	11	3	2	3	2	11	3	3	3	2	3	14	36	
23	1	2	1	3	8	1	1	1	2	1	6	20	23	2	2	3	3	13	2	3	3	3	13	2	3	3	2	3	13	39	
24	2	1	1	3	8	1	1	1	1	2	6	20	24	2	2	3	3	13	2	2	3	3	13	2	3	3	3	3	14	40	
25	1	1	1	2	6	2	1	2	1	1	0	20	25	2	2	3	3	12	2	2	2	3	2	11	2	2	3	3	13	36	
26	3	1	1	2	8	2	2	1	2	1	6	22	26	3	3	3	2	12	3	3	3	2	12	3	2	3	2	3	11	35	
27	2	2	1	3	9	1	1	1	2	1	5	20	27	2	3	3	2	13	2	3	3	2	13	2	2	3	3	3	13	39	
28	3	1	1	2	8	2	1	1	1	1	6	22	28	3	2	3	2	13	3	2	3	3	13	2	2	3	3	3	13	39	
29	2	1	1	1	6	1	2	2	2	2	9	24	29	2	3	3	2	13	2	3	3	2	13	2	2	2	2	2	10	36	
30	1	1	2	1	6	1	3	1	2	2	10	23	30	2	3	3	2	13	2	3	3	2	13	3	3	3	2	2	12	38	

Anexo 5: Matriz de consistencia

TITULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVO	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, 2020	<p>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿En qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>a) ¿En qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión autoestima en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020?</p> <p>b) ¿En qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>H₀: No existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización con el uso del juego de roles en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p> <p>H₁: Existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización con el uso del juego de roles en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>a) Verificar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión autoestima en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p> <p>b) Verificar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión comportamiento en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p>	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Determinar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <p>a) Verificar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión autoestima en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p> <p>b) Verificar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión comportamiento en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p>	<p>VARIABLE 1:</p> <p>Juego de roles</p> <p>VARIABLE 2:</p> <p>Socialización</p>	<p>Dimensión 1:</p> <p>Desempeño del rol</p> <p>Dimensión 2:</p> <p>Caracterización del personaje</p> <p>Dimensión 3:</p> <p>Emisión del mensaje</p>	<p>METODOLOGÍA</p> <p>Método general: Científico Hipotético - deductivo</p> <p>TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>Tipo de Investigación:</p> <p>Enfoque cuantitativo</p> <p>Aplicada experimental</p> <p>Nivel de Investigación:</p> <p>Explicativo</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACION:</p> <p>Pre - experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>GE: O₁ X O₂</p> </div> <p>GE: Grupo experimental</p> <p>O₁ : Observación 1</p> <p>O₂ : Observación 2</p> <p>X : variable independiente</p> <p>TECNICA:</p> <p>Observación</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>Guía de observación con niveles de logro</p> <p>POBLACIÓN:</p> <p>Estudiantes de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p> <p>MUESTRA:</p>

<p>comportamiento en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020?</p> <p>c) ¿En qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión identificación en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020?</p>	<p>Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p> <p>H₁: Existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión identificación con el uso del juego de roles en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p>	<p>del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p> <p>c) Verificar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en su dimensión identificación en los niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p>	<p>30 niños de 5 años de la institución educativa N°6032 - Almirante Miguel Grau Seminario, del distrito de Villa María del Triunfo, región Lima, 2020.</p>
---	--	--	---

Anexo 6: Fichas de validación



UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI



Instrucciones de Evaluación de ítems:

Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondientes al aspecto cualitativo, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Dimensión	PREGUNTAS	VALORACIÓN					Observaciones
	ITEMS	MA	BA	A	PA	NA	
Autoestima	1. Se reconoce a sí mismo	✓					
	2. Se respeta a sí mismo	✓					
	3. Se siente capaz de realizar diversas actividades	✓					
	4. Se integra fácilmente al grupo	✓					
	5. Se siente a gusto trabajando en grupo	✓					
Comportamiento	6. Practica normas de convivencia	✓					
	7. Pide las cosas usando la palabra "por favor"	✓					
	8. Pide disculpas si comete una mala acción	✓					
	9. Comparte sus cosas con sus compañeros	✓					
	10. Se ofrece ayudar a quien lo pueda necesitar	✓					
Identificación	11. Es respetuoso frente a sus compañeros	✓					
	12. Sabe agradecer cuando es necesario	✓					
	13. Sabe reconocer cuando ha cometido errores	✓					



14. Sabe expresarse de manera positiva frente al grupo	✓					
15. Colabora en actividades del grupo	✓					

Evaluado por : Ruth Peña Alvarado
Grado : Mg. en Ciencias de la Educación
D.N.I. : 07543248
Fecha : 30/09/2022

Ruth Peña Alvarado
Magister en Ciencias de la Educación

Mg. Ruth Peña Alvarado
Especialista en Educación Inicial
C.M. 8000043811



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Ruth Peña Alvarado, con Documento Nacional de Identidad N° 07543348, de profesión Docente , grado académico Magister en Ciencias de la Educación con mención en Didáctica de la Enseñanza de Educación Inicial, con código RRYT-SEGEN-UPCH-2016-CU-0371, labor que ejerzo actualmente como DOCENTE, en la I.E.I N°077 Manzanilla- Cuna Jardín.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado "INTRUMENTO DE MEDICIÓN DE LA SOCIALIZACIÓN" de la investigación: "JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, 2020", cuyo propósito es medir el desarrollo de la socialización en base al uso del juego de roles en los niños de 5 años del nivel inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	✓				
Amplitud del contenido a evaluar	✓				
Congruencia con los indicadores.	✓				
Coherencia con las dimensiones	✓				

Apreciación total:

- MA = Muy adecuado ()
- BA = Bastante adecuado ()
- A = Adecuado ()
- PA = Poco Adecuado ()
- NA = No adecuado ()

Trujillo, a los 30 días del mes de setiembre del 2022

Apellidos y nombres : Peña Alvarado Ruth

DNI : 07543348

Ruth Peña

Ruth Peña Alvarado
Magister en Ciencias de la Educación

Ruth Peña
Mg. Ruth Peña Alvarado
Especialista en Educación Inicial
C.M. 8000043911



Instrucciones de Evaluación de ítems:

Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondientes al aspecto cualitativo, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Dimensión	PREGUNTAS	VALORACIÓN					Observaciones
	ITEMS	MA	BA	A	PA	NA	
Autosfima	1. Se reconoce a sí mismo	✓					
	2. Se respeta a sí mismo	✓					
	3. Se siente capaz de realizar diversas actividades	✓					
	4. Se integra fácilmente al grupo	✓					
	5. Se siente a gusto trabajando en grupo	✓					
Comportamiento	6. Practica normas de convivencia	✓					
	7. Pide las cosas usando la palabra "por favor"	✓					
	8. Pide disculpas si comete una mala acción	✓					
	9. Comparte sus cosas con sus compañeros	✓					
	10. Se ofrece ayudar a quien lo pueda necesitar	✓					
Identificación	11. Es respetuoso frente a sus compañeros	✓					
	12. Sabe agradecer cuando es necesario	✓					
	13. Sabe reconocer cuando ha cometido errores	✓					



14. Sabe expresarse de manera positiva frente al grupo	✓						
15. Colabora en actividades del grupo	✓						

Evaluado por : Velásquez Pajares Emperatriz Olinda
Grado : Dra en Ciencias de La Educación
D.N.I. : 08020415
Fecha : 30/09/22

Emperatriz Olinda Velásquez Pajares
Doctora en Ciencias de la Educación

Emperatriz Velásquez P.
Dra CIENCIAS DE LA EDUCACION



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Emperatriz Olinda Velasquez Pajares , con Documento Nacional de Identidad N° 08020415, de profesión Docente , grado académico Doctora en Ciencias de la Educación, con código de colegiatura D.C.E 00019-2019, labor que ejerzo actualmente como DOCENTE UNIVERSITARIO, en el Instituto Superior Pedagógico Privado “Divino Niño”

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado “INTRUMENTO DE MEDICIÓN DE LA SOCIALIZACIÓN” de la investigación: “JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, 2020”, cuyo propósito es medir el desarrollo de la socialización en base al uso del juego de roles en los niños de 5 años del nivel inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	✓				
Amplitud del contenido a evaluar	✓				
Congruencia con los indicadores.	✓				
Coherencia con las dimensiones	✓				

Apreciación total:

- MA = Muy adecuado ()
- BA = Bastante adecuado ()
- A = Adecuado ()
- PA = Poco Adecuado ()
- NA = No adecuado ()

Trujillo, a los 30 días del mes de setiembre del 2022

Apellidos y nombres : Velasquez Pajares Emperatriz Olinda

DNI : 08020415

Emperatriz Olinda Velásquez Pajares
Doctora en Ciencias de la Educación

Emperatriz Velásquez P.
Dr. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI



SOLICITUD PARA LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

Lima, 05 de octubre, 2020

Señor:

Sabino Puza Escajadillo

Director de la Institución Educativa N° 6032 6032 Almirante Miguel Grau Seminario.

Asunto: Permiso para aplicación de Instrumento

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole mi cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que como estudiante de la carrera de Educación Inicial me encuentro realizando la investigación, titulada: **"El juego de roles para desarrollar la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N°6032 Almirante Miguel Grau Seminario -Villa María del Triunfo-Lima, 2020"**. Con la finalidad de Determinar en qué medida el juego de roles desarrolla la socialización en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa Miguel Grau Seminario N° 6032 del distrito de Villa María del Triunfo, 2020.

Por lo expuesto solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso para aplicar las encuestas que consta de una ficha de observación a los estudiantes del aula de 5 años. Los resultados de la investigación realizada podrán ser publicados y/o presentados en eventos científicos.

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de mi formación profesional, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Yeny Gaspar Henostroza

Sabino Puza Escajadillo

EL LEÓN Y EL RATÓN



LA RATITA PRESUMIDA



LA LIEBRE Y LA TORTUGA



CAPERUCITA ROJA



EL GATO CON BOTAS



RICITOS DE ORO



LOS TRES CERDITOS



BLANCANIEVES



LA BELLA Y LA BESTIA



GASPAR

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	4%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1%

10 Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote <1 %
Trabajo del estudiante

11 "Communication and Applied Technologies", Springer Science and Business Media LLC, 2023 <1 %
Publicación

12 repositorio.unh.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

13 repositorio.utp.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

14 dspace.unitru.edu.pe <1 %
Fuente de Internet

15 repositorio.upeu.edu.pe:8080 <1 %
Fuente de Internet

16 www.asociacion-aest.org <1 %
Fuente de Internet

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo