



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una  
institución educativa pública, Mórrope**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Fernandez Perez, Betty Fraxila (ORCID: 0000-0001-9852-3042)

**ASESOR:**

Dr. Chero Zurita, Juan Carlos (ORCID: 0000-0003-3995-4226)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL Y UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

CHICLAYO – PERÚ

2022

## Dedicatoria

A Dios, por darme fortaleza, sabiduría y acompañarme en alcanzar mis metas ya que, sin él nada de esto sería posible y de la misma manera a mi querida madre por todo su amor, apoyo incondicional que me brinda siempre, por su ejemplo y enseñanza diaria, por ser el pilar fundamental en todo lo que soy y también darme las fuerzas y ánimos para seguir adelante.

**Betty.**

## **Agradecimiento**

A Dios, que me da salud, vida y me brinda las oportunidades de aprendizaje para mi desarrollo personal y profesional; a mi madre, por ser una mujer ejemplar, anhelo su virtud de fortaleza y lucha constante.

A mis hermanos, que me apoyan para seguir adelante en todo lo que me propongo.

Agradezco a mis maestros de la universidad César Vallejo por ser lumbrera en esta senda del saber, por la formación impartida, por sus conocimientos vertidos y ser artífices, participes dentro de mi proyecto de mi vida.

A mis amigas Clarisa y Rocío por su apoyo incondicional, tanto afectivo, emocional y sobre todo por sus buenos consejos que me han alentado en la consecución de la tesis.

A los profesionales y amigos que me apoyaron en la validación de los instrumentos y que hicieron posible el logro de los objetivos investigados.

**Betty.**

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	v
Resumen .....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2. Variables y operacionalización .....	14
3.3. Población, muestra y muestreo .....	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	16
3.5. Procedimientos.....	17
3.6. Método de análisis de datos .....	17
3.7. Aspectos éticos .....	17
IV. RESULTADOS .....	18
V. DISCUSIÓN .....	23
VI. CONCLUSIONES.....	29
VII. RECOMENDACIONES.....	30
REFERENCIAS .....	31
ANEXOS.....	36

## Índice de tablas

Tabla 1. Características de la población .....	16
Tabla 2. Nivel de las dimensiones del manejo de roles en niños de cinco años .....	18
Tabla 3. Nivel de las dimensiones de socialización en niños de cinco años .....	20
Tabla 4. Análisis correlacional.....	22

## Índice de figuras

Figura 1. Diseño de investigación .....	14
Figura 2. Nivel del manejo de roles en niños de cinco años .....	19
Figura 3. Nivel de socialización en niños de cinco años .....	21

## Resumen

El presente estudio tuvo por objetivo general determinar la relación entre los juegos de roles y la socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope; la metodología de la investigación presentó un enfoque cuantitativo, un alcance correlacional y un diseño no experimental de corte transversal; la población lo conformaron 42 estudiantes y el instrumento de recolección de datos que se aplicó fue la ficha de observación de juego de roles y socialización; se presentó por resultados que el 43% de los estudiantes presenta un nivel medio en el manejo de juego de roles, el 33% un nivel alto y el 24% un nivel bajo; asimismo, se identificó que el 40% de los estudiantes destacó un nivel medio de socialización, el 31% un nivel alto y el 29% un nivel bajo, se concluye que la variable juego de roles y la socialización presentan una relación significativa fuerte, sustentado en una significancia bilateral de 0,000 y una puntuación de correlación de Pearson de 0,960. Con ello, se determina que al desarrollar estrategias de juego de roles conllevará a que se mejore la socialización de los niños.

**Palabras clave:** estrategias lúdicas, habilidades sociales, integración, juego de roles, socialización.

## **Abstract**

The general objective of this study was to determine the relationship between role-playing and socialization in five-year-old children from a Public Educational Institution, Mórrope; the research methodology presented a quantitative approach, a correlational scope and a non-experimental cross-sectional design; The population was made up of 42 students and the data collection instrument that was applied was the role-play and socialization observation sheet; It was presented by results that 43% of the students present a medium level in handling role play, 33% a high level and 24% a low level; Likewise, it was identified that 40% of the students highlighted a medium level of socialization, 31% a high level and 29% a low level, it is concluded that the variable role play and socialization present a strong significant relationship, supported at a two-sided significance of 0.000 and a Pearson correlation score of 0.960. With this, it is determined that developing role play strategies will lead to improving the socialization of children.

**Keywords:** playful strategies, social skills, integration, role play, socialization.

## **I. INTRODUCCIÓN**

En la actualidad, muchas de las instituciones educativas tienen como propósito brindar un servicio de calidad, en la que adapten su mecánica de enseñanza a las necesidades de su población estudiantil, sobre todo por medio didácticas que facilite la interacción entre docente y estudiante; es por ello, que analizando la situación problemática en diversos países, se destaca en Bogotá que de acuerdo a Trujillo y Bedoya (2021), explica tener por problemática la ausencia de habilidades comunicativas, y bajo nivel de resolución de conflicto, señalando que los docentes no promueven mecánicas que permitan el desarrollo de las habilidades socializadoras para que el estudiante mejore la interacción en su entorno.

Del mismo modo, Acevedo et al. (2021) en México se percibe que actualmente las instituciones educativas presentan problemas, porque no tienen un adecuado método de enseñanza debido que no utilizan herramientas mediadoras esto restringe la socialización entre alumnos y docentes, percibiendo un inadecuado lenguaje, bajas actitudes y ausencia de habilidades interpersonales, esto se debe por la presencia de una débil orientación que mejore la situación problemática.

En Trujillo, Cruz y Gamboa (2021) manifiestan que en la institución educativa evaluada se observó que el 34% de los estudiantes no cuentan con habilidades necesarias para socializarse con sus compañeros, debido que son tímidos y poseen una baja elocuencia, evitando el desenvolvimiento con su entorno siendo índole de una limitada participación activa en sus sesiones de aprendizaje.

Evaluando la situación problemática en el Perú, cerca de 300 mil niños y niñas dejaron de estudiar y la cobertura educativa nacional disminuyó del 99,22 % a 93%, por la falta de internet y conexión con las clases virtuales, evidenciando grandes perjuicio en el proceso de socialización, como etapa formadora educativa, sobre todo en el nivel inicial, asumiendo el reto de generar condiciones y modos de mejorar el proceso interactivo socializador y fortalecer esta etapa crucial en su formación futura (Calderón, 2020).

En el Callao, Granados (2021) en un estudio a una institución educativa señala un bajo nivel de socialización en niños de 4 y 5 años debido que los menores no desarrollan dinámicas grupales, se aíslan, limitan su participación, y no desean ser partícipes en las dinámicas de juego; asimismo, entre otros de los problemas presentados es que no les gusta expresar sus emociones o datos personales limitando a que se forme un ambiente adecuado para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

De la misma manera, en Ucayali, Renjifo (2019) manifiesta que en una institución educativa, existen problemas con la socialización de los niños, esto se debe porque los docentes dentro de sus estrategias de educación han dejado de lado a las actividades lúdicas para impartir su enseñanza, generando la ausencia del desarrollo de habilidades comunicativas y participativas en sus estudiantes, evitando la creación de vínculo entre los mismos y una débil interacción.

Por otro lado, la provincia de Lambayeque, no es ajena a la problemática de estudio, señalando que en las instituciones educativas del nivel inicial se observa la débil socialización, pues se percibe poca comunicación de los niños hacia los docentes y actitudes poco afectivas entre compañeros, esto trae por consecuencia que el niño no sea un miembro activo de la sociedad estudiantil (Gonzales, 2020).

De la misma manera, una Institución Educativa Pública de Mórrope presenta similar realidad problemática, esto se debe porque el proceso de enseñanza – aprendizaje no se encuentra alineado a la mejora y fortalecimiento de la socialización de los niños de 5 años, percibiendo poca participación en los trabajos en equipo, de igual manera se observa una débil práctica de estrategias por la plana docente en la implementación de herramientas o dinámicas de apoyo que incentive al estudiante a su participación activa, así como, la mejora de la comunicación.

Asimismo, se resalta una débil participación de los padres de familia para involucrarse en la enseñanza de sus menores hijos, pues en muchas de las situaciones se ha observado que tienen conductas negativas para corregir al

menor, lo que causa el temor, limitaciones para socializar, inseguridad evidenciándose en su escasa participación en la sesión de clase, falta de trabajo en equipo, no comparten materiales, tienen baja autoestima, desmotivación y poca creatividad para desarrollar sus trabajos. Se puede concluir que los niños no socializan de forma adecuada, lo que limita el desarrollo de su aprendizaje y relación con los demás. Es así como se establece la siguiente pregunta como formulación del problema ¿Existe relación entre los juegos de roles y la socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope?

Se tuvo por justificación teórica porque se consideraron fundamentaciones de diversos autores para conocer el comportamiento de las variables de estudio; del mismo modo, se tuvo por justificación práctica porque al realizar el análisis estadístico se logró conocer la situación problemática e identificar el comportamiento de los niños, sirviendo de apoyo para que la institución a tiempo futuro considere la información para la toma de decisiones y planteamiento de estrategias; por este motivo, surge la investigación orientada a estudiar la socialización como parte esencial de su formación integral y del juego de roles, como estrategia didáctica y expresiva que dinamice la praxis educativa docente en su rol de guía formativo. Y se tuvo por justificación metodológica, porque permitió definir el tipo y diseño de estudio, que ayudaron a orientar la forma de desarrollo de la investigación.

Se planteó tener por objetivo general: Determinar la relación entre los juegos de roles y la socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope, y por objetivos específicos: Identificar el nivel del manejo de roles en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope, diagnosticar el nivel de socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope; establecer la relación entre las dimensiones de juegos de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope. Por hipótesis se estableció: Sí existe relación entre los juegos de roles y la socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope.

## II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito internacional, en Venezuela, Castro et al. (2020), en su estudio, planteó por objetivo aplicar el juego de roles con el propósito de que se mejore la comprensión lectora en los estudiantes de 5 años; el estudio fue de diseño cuasi experimental, participaron en la cantidad de 18 estudiantes, de los cuales se puede obtener por principales resultados que los estudiantes poseen bajos niveles de comprensión lectora debido a que tienen baja fluidez, compromiso con su aprendizaje y bajos niveles literales inferenciales y críticos; por ende el autor luego de haber aplicado una estrategia de juego de roles ayudó a que influya de forma significativa sobre la comprensión lectora logrando que se fortalezca en los estudiantes su actitud entusiasta, sociable, imaginativa y responsable logrando así potencializar la educación de calidad.

En Brasil, Simoes & Candal (2019) en su artículo tuvo por objetivo general analizar el juego de roles y la constitución social en niños en un contexto de educación infantil, tuvo por metodología un enfoque cualitativo de diseño no experimental, estudiando a una población de 10 niños. Se tuvo como resultado que, los niños en sus juegos y en otras situaciones son muy activos, protagonizando en la sociedad, construyendo sus singularidades a partir de las relaciones establecidas en su grupo de pares, de manera frecuente y duradera. Se concluyó que la mejor manera para socializar a los niños es que el docente participe también en la dinámica, es decir jugando también con ellos, para el autor, el juego y la cultura lúdica contribuyen al proceso de socialización del niño, al igual que todas sus experiencias.

En África, Ogunyemi y Henning (2020) en su artículo tuvo por objetivo general determinar el valor del juego en el desarrollo social infantil de África, tuvo por metodología un enfoque cuantitativo de diseño no experimental, estudiando a una población de 62 participantes. Se tuvo como resultado que, el juego otorga a los niños una facilidad para construir, desafiar y reconstruir su propia comprensión del mundo, asimismo, ayuda en las interrelaciones con su entorno como es la socialización. Se concluye que, los educadores y padres africanos

de la primera infancia deberían adoptar un plan de estudios basado en el juego para garantizar un desarrollo infantil amplio en el continente.

En Indonesia, Ramayenda (2019) en su artículo tuvo por objetivo general determinar los factores que influyen en el desarrollo social y emocional en niños, tuvo por metodología un enfoque mixto de diseño no experimental, estudiando a una población de 30 participantes. Se tuvo como resultado que, los niños tienen bajos niveles de socialización y que el juego otorga a los niños una facilidad para controlar sus emociones negativas, aceptando cada derrota y victoria de manera deportiva. Se concluye que, en esta temprana edad los niños cuentan con un mayor interés por los juegos, y esto es factible cuando existe una adecuada guía y metodología de trabajo con estrategias óptimas.

En Barranquilla, Granados y Jiménez (2019) en su artículo tuvo por objetivo general analizar los efectos de los juegos de roles sobre la socialización escolar de los niños, tuvo por metodología un enfoque mixto de diseño cuasi experimental, estudiando a una población de 52 participantes. Se tuvo como resultado que, un 46% de participantes no cuentan con una adecuada comunicación entre compañeros en el pre test, mientras que en el pos test se intercambió el resultado ya que el 57% afirman que existe una buena comunicación, asimismo, el 61% controlan su ira para no causar algún daño. Se concluye que, los juegos de roles implementados en la institución educativa tienen un efecto positivo sobre la socialización y convivencia estudiantil, mejorando las capacidades que tienen los niños sobre su entorno.

En Colombia, Oviedo (2021) en su artículo tuvo por objetivo general analizar el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de un trabajo cooperativo en la educación preescolar, tuvo por metodología un enfoque cualitativo de diseño no experimental, estudiando a una población de 20 informes de investigación. Se tuvo como resultado que los niños tienen bajos niveles de socialización, donde usando al juego como estrategia pedagógica ayuda al desarrollo positivo en el aula, mejorando las capacidades del niño con responsabilidad sobre las opiniones de sus compañeros de aula, tener paciencia y seguir los pasos que el docente plantea. Se concluye que, un factor

determinante en la sociabilización de los niños es el trabajo colaborativo ya que otorga las posibilidades de reconocimiento de la habilidad y destreza que cuentan, empleándolas entre sus compañeros, siendo los profesores agentes que dinamizan la enseñanza.

Por antecedentes nacionales se destaca al estudio en Huánuco, Cárdenas (2020) en su investigación tuvo por objetivo general determinar si los juegos de roles mejorarán la socialización en niños de 5 años, tuvo por metodología un enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental, estudiando a una población de 72 participantes. Se tuvo como resultado que, el 80% de estudiantes contaban con problemas relacionados a la interacción entre compañeros en el pre test, no obstante, conforme a la aplicación de estrategias se obtuvo en el post test que un 89% de estudiantes mejoraron la manera de expresarse y la interacción entre sus compañeros. Se concluye que, un factor determinante en la socialización de los niños es el juego de roles que implementa el docente, por lo tanto, es importante incorporar planes de acción para optimizar las relaciones entre alumnos y así tener un mayor desenvolvimiento en las áreas académicas.

Rojas (2018), en su investigación tuvo por finalidad analizar el nivel de influencia que presenta el juego para desarrollar la socialización en niños de 5 años de una institución educativa; el estudio tuvo un enfoque cuantitativo y el diseño fue cuasi experimental; la muestra lo constituyeron 60 estudiantes de lo cual se pudo identificar por resultados que el 66.7% de los niños aún se encuentran en un nivel de inicio de socialización, el autor diseñó y aplicó estrategias de juego enfocadas a potencializar las habilidades sociales de los estudiantes, logrando mejoras en los resultados; pues se identificó que el juego se relaciona significativamente en la socialización de los estudiantes, dado que se obtuvo un nivel de significancia de 0.000.

En Nuevo Chimbote, León (2018) en su investigación tuvo por objetivo general proponer talleres de juegos para mejorar la interacción social entre niños de 5 años, tuvo por metodología un enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental, estudiando a una población de 15 participantes. Se tuvo como

resultado que un 93.3% de niños contaban con una baja interacción social y solo el 6.7% contaban con una interacción regular en el pre test, no obstante, después de aplicar los talleres de juegos incrementó la interacción en un 93% con un nivel alto. Se concluye que, un factor determinante en la socialización de los niños son los talleres de juegos, siendo una alternativa factible para el mejoramiento de la interacción de cada niño, obteniendo así un clima óptimo.

En Piura, Pilaló (2019) en su investigación tuvo por objetivo general determinar la relación entre los juegos y la relación social entre niños de educación inicial, tuvo por metodología un enfoque cuantitativo de diseño no experimental - correlacional, estudiando a una población de 25 participantes. Se tuvo como resultado que, las relaciones sociales son adecuadas en un 84% y un 16% contaban con regulares interacciones sociales, asimismo, el 76% señalan que la iniciativa de los alumnos es adecuada, el 12% afirman que es regular, mientras que un 12% señalan que es nula la iniciativa. Se concluye que, existe correlación entre las variables investigadas con un Rho de Spearman equivalente a 0.461 y la sig. bil. 0.01, por lo tanto, al implementar eficientemente estrategias de juegos se mejorarán las relaciones entre niños de educación inicial.

En Arequipa, Quico (2019) en su investigación tuvo por objetivo general determinar la relación entre los juegos y habilidades sociales en niños de 5 años de educación inicial, tuvo por metodología un enfoque cuantitativo de diseño no experimental - correlacional, estudiando a una población de 40 participantes. Se tuvo como resultado que, el 25% de encuestados cuentan con una baja habilidad de interacción social, seguido de un 32% que cuentan con habilidades regulares y un 42% que cuentan con una alta habilidad de interacción social. Se concluye que, existe relación entre las variables investigadas con un chi cuadrado de 5,337, por lo tanto, al implementar eficientemente estrategias de juegos se mejorarán las habilidades sociales entre los niños.

En Chiclayo, Gonzales (2019), en su estudio tuvo por objetivo establecer juegos didácticos para mejorar la sociabilización en los niños de cinco años, la metodología tuvo un enfoque cuantitativo – descriptivo de diseño no

experimental, como resultados el autor mostró que el 68% de los estudiantes presentó un nivel en inicio respecto a la socialización, de la cual se resalta que luego de aplicar juegos didácticos en los estudiantes, conllevó a que se mejore la socialización en un 79%. Por ende, se destaca que el proceso de enseñanza pedagógica debe enfocarse en mejorar el desarrollo social del área personal de los estudiantes porque ayudará a que se fortalezcan sus habilidades y potencializar su entusiasmo y motivación en el desarrollo de las actividades académicas.

En el análisis de las teorías de la variable juego de roles esta se fundamenta en la teoría del juego planteada por Edouard Claparède, en la cual el autor hace énfasis en que el juego actúa como una importante función que permite a los niños desarrollar sus habilidades psicomotoras, intelectuales, sociales, afectivas y emocionales (Cruz, 2019).

De igual manera, el estudio se logra fundamentar en la teoría Vigotskyana, en la que se establece que el juego nace como una necesidad para que se reproduzca el contacto social, dicho de otra manera el juego permite que se fortalezcan las habilidades sociales de los niños, en la que se puede adquirir diferentes papeles o roles como representación simbólica en el desarrollo de ciertas actividades conllevando a transformar la imaginación en práctica reales, pues Vigotsky señala que los niños presentan la necesidad de actuar de forma eficiente e independiente en cada una de sus pequeñas tomas de decisiones, asimismo, la interacción de roles ayuda a que los estudiantes puedan crear un pensamiento social permitiendo que este influya en la superación del egocentrismo infantil (Veraksa y Sheridan, 2021).

Además, se resalta la Teoría psicogenética de Piaget y según esta teoría conecta los momentos en que el niño aprende cuando juega, de tal modo que crea nuevas maneras para poder jugar en su proceso de crecimiento, lo cual trae como resultado un nuevo cambio que permite atraer nuevos conocimientos en el aprendiz. En cuanto a la Teoría sobre la representación cultural (Bruney y Garvey) manifiestan que cuando los niños ejercitan su capacidad lúdica tienen la ocasión favorable para crear nuevos estilos comportamiento y de afecto que

se dan en el medio en el cual se desenvuelven. Su ambiente ofrece al infante los medios para potenciar sus habilidades personales cuando ejerce una actividad lúdica haciendo que toda actividad sea de diversión para este.

En cuanto a los conceptos relacionados a la variable juego de roles tiene varias definiciones entre ellas tenemos que es una de las actividades esenciales en la edad preescolar porque aporta significativamente al desarrollo de la comunicación verbal, a la socialización entre compañeros y sobre todo a su autonomía debido a que este juego es controlado y dirigido de manera autónoma es decir por ellos mismos por ende esto ayuda a su capacidad ya que mejora el desenvolvimiento de manera creativa e imaginaria, dando paso a la interacción entre sí y a respetar su rol específico con el fin de aprender a conocerse asimismo mediante los ojos del resto de participantes (Villanueva y Bonilla, 2018).

Según Cobo y Valdivia (2017) define al juego de roles como un método que permite en los aprendices estimular a que conozcan y entiendan sus actitudes propias y las actitudes de los demás en circunstancias donde ellos interpretan personajes. Permite reconocer nuevas formas de comportamiento y razonamiento desarrollando habilidades consigo mismo y habilidades lingüísticas que le permita comunicar un mensaje. Además, desarrolla destrezas en el campo profesional y universitario que son inherentes a su profesión o carrera que estudia (Kingdon, 2018). Y por último facilita la transmisión de nuevos conocimientos para aplicarlos en contextos profesionales (Arnott et al., 2020).

McGlynn y Mogyorodi (2018), manifiestan que los juegos de roles se caracterizan por ser aquella estrategia que ayuda a que los estudiantes puedan asumir y representar diferentes roles acorde a contextos o situaciones reales que pueden ser señaladas en el mundo académico como profesional o de la vida cotidiana; de igual manera se establece como aquella herramienta pedagógica que pone en contacto a los estudiantes con la sociedad permitiéndoles construir conceptos propios en base a la realidad que les rodea, dónde mayor sea la interacción del niño con su representación o actuación, se

establecerá que el proceso de aprendizaje del estudiante será más efectiva y eficaz.

Desde el punto de vista de Campos (2019) manifiesta la importancia del juego de roles en los niños ya que se encuentra presente en todo momento de su vida, dentro de las actividades infantiles que permiten al infante desarrollar sus capacidades cerebrales y entablar nuevas relaciones de amistad con nuevas personas cada día. Por otro lado, Sadowniky & Starego (2021), señalan que cuando el niño actúa dentro de un personaje puede parecer una serie de pasos fáciles para llegar a concretar esta actividad ya que el niño de manera indirecta tiene que tener en cuenta aspectos como la personalidad, el temperamento, la forma de hablar, el lenguaje corporal y lo que le gusta al personaje que interpreta para poder involucrarse en todos los aspectos que el personaje requiere, ya que no está interpretándose a sí mismo, sino que tiene que poseer la capacidad de estar presente en otra realidad y esto a su vez sirve como una habilidad para desarrollar la empatía con los demás.

De igual manera, se destaca que el juego de roles es significativo en la etapa de la infancia porque permite en el niño desarrollar sus capacidades para comunicarse, relacionarse y además fortalecer su autonomía, es de esta manera como se le llega a caracterizar como una actividad que fortalece la capacidad cognitiva del estudiante y a mejorar sus habilidades creativas (Polo, 2019).

El juego de roles consta de tres dimensiones acorde a Nina (2017), de las cuales se destaca a la dimensión selección del personaje, dimensión de actuación y dimensión de discusión y evaluación:

La dimensión de Selección del personaje consiste en la capacidad que tienen los niños para identificar a un personaje del cual serán intérprete, es de recomendación que en este proceso sean los mismos niños quienes decidan ofrecerse a interpretar de forma voluntaria al personaje que hayan identificado, esta actividad permitirá que los infantes puedan participar de manera amena e interactiva en un salón de clase (Gamarra, 2020).

Con respecto a la dimensión de actuación, esta se caracteriza porque los niños efectúan diferentes representaciones en un mismo grupo; se establece que el tiempo asignado para desarrollar esta actividad no debe ser mayor a los 20 minutos, es importante que en este proceso los docentes ofrezcan retroalimentación sobre los diferentes actores y e interpretaciones que desarrolle el estudiante porque de acuerdo a ello podrán guiar el comportamiento del niño a desarrollar buenas prácticas sociales (Rodríguez, 2022).

Finalmente, respecto a la dimensión discusión y evaluación; se destaca porque esta representa al proceso de retroalimentación que permitirá a los participantes brindar sus opiniones respecto a la interpretación que han desarrollado los estudiantes, asimismo, se desarrollará el proceso de evaluación donde se tomarán en cuenta indicadores para calificar las diferentes habilidades de los niños (Vásquez, 2022).

En cuanto a la variable socialización, esta se fundamenta en la Teoría sociológica de Freire, sus ideas puntualizan de que el aprendizaje debe ser manifestado como un proceso socializador y que este posee un rol trascendental en el ámbito educativo y contribuye a que la educación sea más fácil en cuanto a la transferencia de conocimientos nuevos. También mencionan que es en la escuela se debe enseñar a comunicarse para poder relacionarse e integrarse al mundo que lo rodea, de tal manera que cuando sabemos expresarnos de forma asertiva, mejor será la forma en la cual enfrentemos diversas situaciones (Puerta & Gaitán, 2020)

Teoría de Vygotsky nos afirma que el infante manifiesta cierto conflicto de conocimientos que se da cuando se relaciona, y es que el niño si bien es cierto en el proceso de socialización no sabe cómo relacionarse con un adulto, ya sea abuelos, padres, tíos, entre otros, lo cual dificulta que se relacione con personas que tienen experiencia de vida y le conlleva a analizar la situación y buscar a sus pares de su misma edad y que lleguen a comprenderse a sí mismos (Osorio, 2020).

La Teoría Piagetiana: Para adquirir conocimientos, se debe tener en cuenta la madurez física y las experiencias que el ser humano pueda experimentar. Además, Piaget cree que las interacciones sociales aumentan en el niño su nivel de satisfacción, producto de experiencias que pueda tener y uno de ellos es a través del juego (Perinat y Rodríguez, 2022).

Por su parte Dueñas y Espinoza (2018), afirman que la socialización es el predominio entre los seres humanos, como un procedimiento que admite las normas y actitudes de los demás y saber acoplarse a estas. Es un método de acoplamiento dentro de un grupo social, ya que para que esto suceda la persona necesita incorporar métodos para aprender, normativas y opiniones, teniendo en cuenta sus actitudes y valores, de acuerdo a lo que la sociedad manda en un determinado contexto.

En cuanto a la importancia de la variable socialización, los mismos autores manifiestan que la socialización es importante para desarrollarse en los diferentes ámbitos y etapas en la vida de las personas, este proceso está constituido por grupos sociales innovadores y sus representantes (Alwaely et al., 2021). El ser humano para desarrollarse en diferentes contextos se inserta desde una perspectiva sumisa como agente de socialización, lo cual conlleva a descubrir sus habilidades de autoconocimiento y liderazgo que llega a desarrollar a través del tiempo (Wong y Yeung, 2019).

La socialización es un proceso de adquisición de conocimientos que se desarrolla en la vida de todos los sujetos de forma que reconocen el mundo y las características que lo definen; reconocen el espacio donde se desarrollan, conociendo a más sujetos, con el fin de relacionarse y expresar diferentes conductas (Nanjarí et al., 2021). De igual manera la socialización ayuda a que los niños aprendan un conjunto de actividades como comportamientos y sentimientos de acuerdo al rol que estos desempeñan en su ambiente permitiéndoles tener una mayor exploración de su entorno y relacionarse con facilidad con la sociedad (Cekaite y Ektrom, 2019).

De acuerdo a Denhan et al. (2022), la socialización se encuentra conformada por cuatro dimensiones de las cuales se destaca como dimensión a la

capacidad de integración; consiste en la habilidad que tienen los estudiantes para participar en los juegos cómo expresar lo que piensa de forma espontánea y demostrar sus sentimientos; la dimensión capacidad de adaptación consiste en la habilidad que posee el estudiante para hacer amigos de forma rápida, para participar en el desarrollo de las clases con entusiasmo y en brindar apoyo a sus compañeros; la dimensión capacidad de aceptación hace énfasis en la habilidad que posee el estudiante para compartir, en resaltar la importancia de tener amigos y trabajar en grupo; por último la dimensión de comunicación que se destaca por la habilidad del niño para defender sus derechos, expresar sus ideas, mejorar sus relaciones sociales y plantear normas y reglas para el desarrollo de ciertas actividades lúdicas y académicas.

De acuerdo a lo que manifiesta Scairpon (2021), las variables juego de roles y socialización tienen una estrecha relación en el aprendizaje de los infantes pues les permite socializar entre ellos dentro del aula, de esta manera edifican una personalidad propia, desarrollan sus emociones, su aspecto social y potencian la habilidad de entablar nuevas relaciones sociales. Los infantes establecen vínculos sociales para conversar, resolver problemas y tener en cuenta nuevos comportamientos que ayuden a una sana interacción dentro de un grupo social.

Para finalizar, Florencio (2019), señaló que la socialización en la educación es trascendental y muy importante para formar seres humanos íntegros, desde que el niño comienza a ir a la escuela, poniendo en práctica los valores para que así conviva de manera armoniosa con los demás.

Es de suma importancia resaltar que la socialización ayuda a que los infantes dispongan de mejores capacidades y habilidades para formar amistades sanas como potencializar su capacidad para empatizar y compartir con la sociedad sobre todo esto ayudará a que se fortalezca el trabajo en equipo; de igual forma, la socialización permite que los estudiantes dispongan de un ambiente sano y este parte principalmente de su círculo familiar (Polchow et al., 2022).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

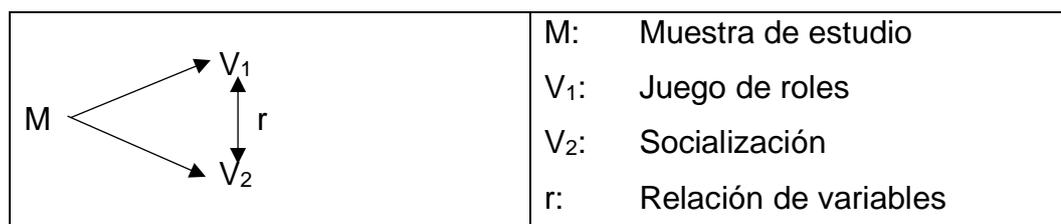
La investigación es de tipo básica, porque de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) el conocimiento que se quiere obtener es sobre el origen de hechos observables o fenómenos y que se pretende comprender y analizar; de igual manera, el enfoque fue cuantitativo, porque se usó a la estadística inferencial para responder a los objetivos del estudio y tuvo un alcance correlacional, dado que la investigación está enmarcada en un análisis de relación que puedan presentar las variables.

El diseño del presente estudio empleado es no experimental, porque en el estudio se llevó a cabo sin manipular las variables, de modo que los datos son analizados tal cual están en la realidad, además fue de corte transversal, porque la información fue recolectada una sola vez (Hernández y Mendoza, 2018)

El siguiente gráfico, describe de mejor manera la investigación:

**Figura 1**

*Diseño de investigación.*



*Nota.* La figura muestra el diseño que se tendrá en cuenta para la investigación. Tomado de Hernández y Mendoza (2018)

#### 3.2. Variables y operacionalización

##### **Variable 1: Juegos roles**

**Definición conceptual:** el juego de roles es significativo en la etapa de la infancia porque permite en el niño desarrollar sus capacidades para comunicarse, relacionarse y además fortalecer su autonomía, es de esta manera como se le llega a caracterizar como una actividad que fortalece la

capacidad cognitiva del estudiante y a mejorar sus habilidades creativas (Polo, 2019).

**Definición operacional:** La variable juego de roles se operacionaliza en tres dimensiones; selección del personaje, actuación, difusión y evaluación, constando de una cantidad de 20 ítems.

**Indicadores:** se consta de nueve indicadores y se encuentran en la operacionalización de variables.

**Escala de medición:** Escala ordinal, tipo Likert.

### **Variable 2: socialización**

**Definición conceptual:** es un proceso de adquisición de conocimientos que se desarrolla en la vida de todos los sujetos de forma que reconocen el mundo y las características que lo definen; reconocen el espacio donde se desarrollan, conociendo a más sujetos, con el fin de relacionarse y expresar diferentes conductas (Nanjarí et al., 2021).

**Definición operacional:** La variable de socialización se operacionaliza en 4 dimensiones: capacidad de integración, adaptación, aceptación y comunicación; consta de 20 ítem, categorizándolos en cinco ítems por cada dimensión.

**Indicadores:** se consta de 16 indicadores y se encuentran en la operacionalización de variables.

**Escala de medición:** Escala ordinal Likert.

Operacionalización (ver anexo 1).

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

**Población:** Pastor (2019) define el universo como el conjunto de elementos de interés, con determinadas características o variables a estudiar. Para el presente trabajo se cuenta con una población de 42 estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Pública, Mórrope; de lo que se destaca a una cantidad de 22 estudiantes de la sección "A" y a 20 estudiantes que pertenecen a la sección "B", tal y como se muestra:

**Tabla 1**

*Características de la población.*

<b>Género</b>	<b>Sección A</b>	<b>Sección B</b>
Femenino	10	13
Masculino	12	7
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>20</b>

*Nota.* Resultados obtenidos de una Institución Educativa Pública, Mórrope.

- **Criterios de inclusión:** niños matriculados de 5 años que pertenecen al turno mañana de la sección “A” y “B”.
- **Criterios de exclusión:** Los estudiantes de 3 y 4 años que por causas relacionadas con las características y criterios de la investigación no conforman la muestra de estudio.

**Muestra:** Esta conformado por 42 niños de 5 años de las secciones “A” y “B”, de lo que se destaca a una cantidad de 22 estudiantes de la sección “A” y a 20 estudiantes que pertenecen a la sección “B”.

**Muestreo:** no probabilístico intencional, debido a que se ha seleccionado en razón al interés del investigador y a la necesidad de estudio (Pastor, 2019).

**Unidad de análisis:** En tal sentido se ha elegido por trabajar con un estudiante de 5 años de una Institución Educativa Pública de Mórrope.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se establece que las técnicas y los instrumentos de recolección de datos ayudan para que el investigador pueda recolectar de manera oportuna información de gran importancia en una investigación (Sánchez, 2022).

Para esta investigación se empleó la técnica de observación y el instrumento a emplear fue la ficha de observación estructurada aplicada por cada variable de estudio con ítems planteadas según los indicadores y las dimensiones propuestas en la operacionalización (ver anexo 1), cuya escala de medición es de Likert.

### **3.5. Procedimientos**

Se inició con el diseño de los instrumentos en la cual se plantearon un conjunto de ítems para medir las variables de investigación, luego se realizó el proceso de validez donde se identificaron a tres profesionales para la revisión de las fichas de observación mediante el juicio de expertos. Posteriormente, se solicitó la autorización del director del centro educativo para poder aplicar instrumentos y el consentimiento informado de los padres de familia o apoderado para realizar la investigación, haciéndose saber el objetivo del estudio y la confidencialidad de la investigación. Luego, se aplicó como instrumento dos fichas de observación basada en preguntas para ambas variables, seguidamente se recopiló los instrumentos que fueron aplicados y finalmente se procesó la información recolectada mediante un programa estadístico.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Luego de que se recolectó la información por medio de los instrumentos aplicados a la muestra se procedió a organizarlos acorde a las dimensiones de cada variable y escala asignada para cada ítem, para posteriormente analizarlos y dar respuesta a los objetivos de estudio; dicho proceso se llevó mediante el uso del programa del SPSS y el Microsoft Excel para presentar la información sintetizada en tablas y figuras que permitan una adecuada interpretación a la realidad del estudio encontrada.

### **3.7. Aspectos éticos**

La presente investigación se basa sobre el cumplimiento de los siguientes aspectos éticos: Beneficencia, porque el propósito del estudio es provechoso para los participantes, es decir genera el bien con el desarrollo del estudio, el principio de no maleficencia, destaca que no se llegó a exponer a los estudiantes a participar de actividades que no vaya contra su integridad; principio de autonomía, cada participante tuvo la libertad de decidir no participar del estudio si lo cree necesario y también el principio de justicia, se mostró empatía para cada uno de los participantes y se rechazó toda clase de discriminación.

#### IV. RESULTADOS

En lo referente al capítulo de resultados se desarrolló el análisis y la interpretación de la información obtenida mediante los instrumentos que fueron aplicados a la muestra, la cual se presentó acorde a los objetivos de estudio.

En el análisis del objetivo específico 1: identificar el nivel del manejo de roles en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope, se presentó por resultados:

**Tabla 2**

*Nivel de las dimensiones del manejo de roles en niños de cinco años.*

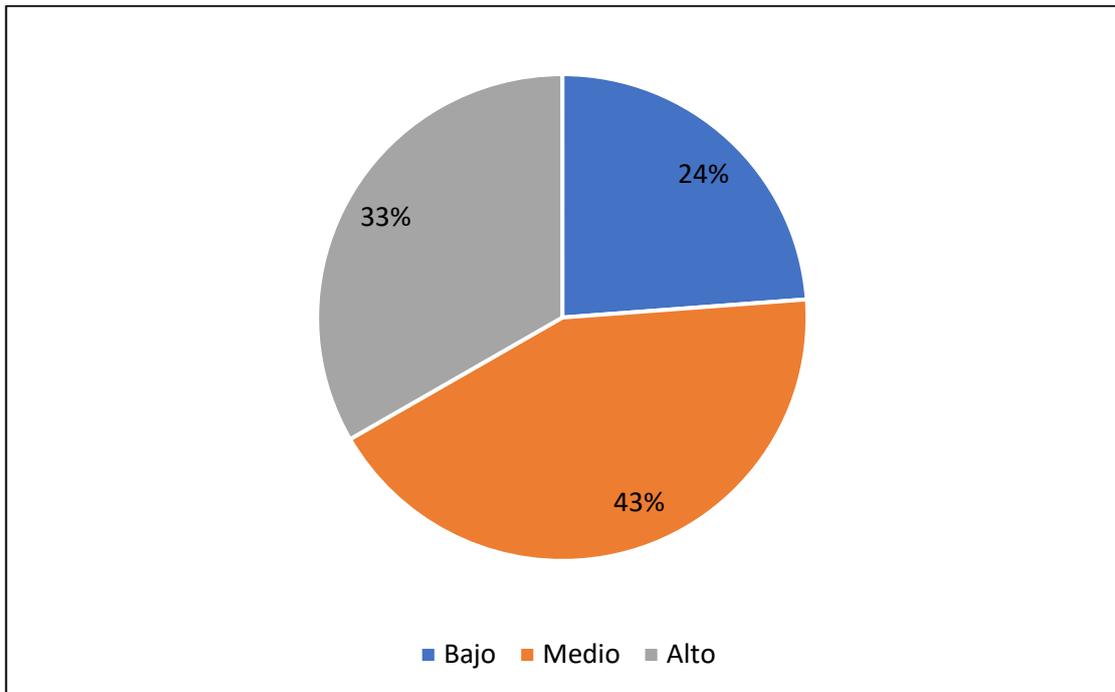
	Dimensiones					
	Selección del personaje		Actuación		Difusión y evaluación	
	f	%	f	%	f	%
Bajo	10	24%	8	19%	12	29%
Medio	14	33%	20	48%	19	45%
Alto	18	43%	14	33%	11	26%
Total	42	100%	42	100%	42	100%

*Nota.* Ficha de observación aplicado a niños de cinco años.

Correspondiente al análisis de las dimensiones del manejo de roles en niños de 5 años de una Institución Educativa Pública, Mórrope, se llegó a determinar que el 43% de los estudiantes presenta un nivel alto respecto a la dimensión selección de personaje; el 48% presenta un nivel medio correspondiente a la dimensión de actuación; además, se identificó que el 45% de los niños presentó un nivel medio concerniente a la dimensión de difusión y evaluación.

## Figura 2

*Nivel del manejo de roles en niños de cinco años.*



*Nota.* La figura muestra los porcentajes de juego de roles en niños de cinco años.

En el análisis del manejo de roles en niños de 5 años, se ha identificado como principales resultados que el 43% de los estudiantes presenta un nivel medio en el manejo de juego de roles, seguido del 33% que destacó un nivel alto y el 24% presentó un nivel bajo. Acorde a los resultados encontrados se puede destacar que los profesionales necesitan potenciar sus estrategias pedagógicas para mejorar las habilidades de los estudiantes en las dimensiones de selección de personaje, actuación, difusión y evaluación.

En el análisis del objetivo específico 2: diagnosticar el nivel de socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope, se presentó por resultados:

**Tabla 3**

*Nivel de las dimensiones de socialización en niños de cinco años.*

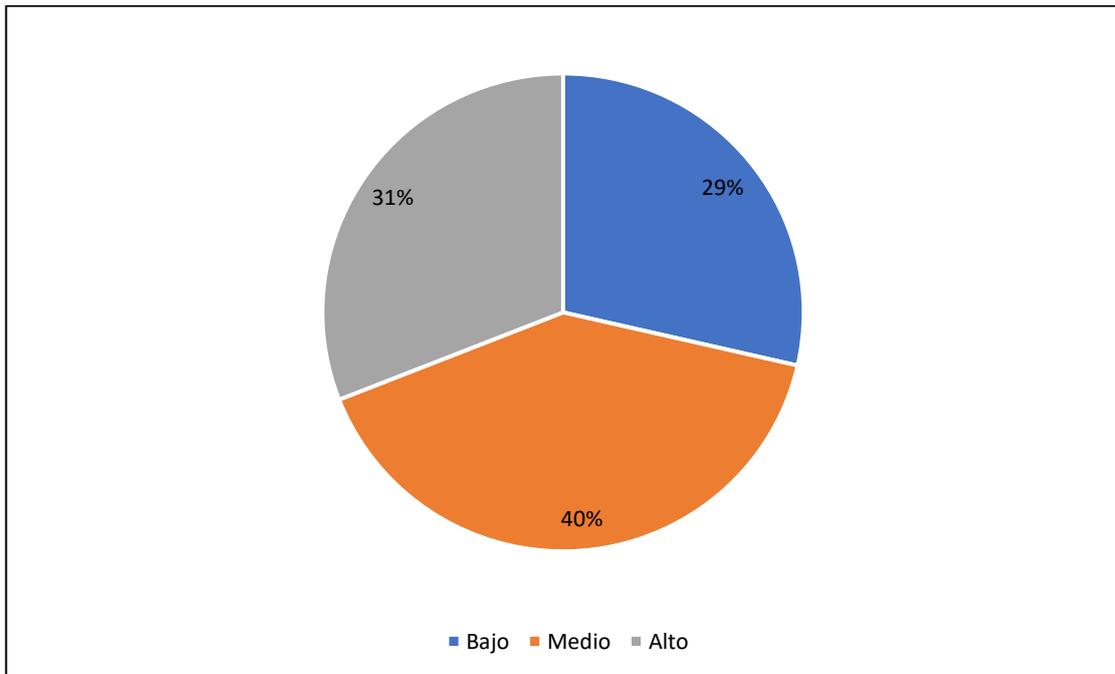
	Dimensiones							
	Capacidad de integración		Capacidad de adaptación		Capacidad de aceptación		Capacidad de comunicación	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	11	26%	9	21%	12	29%	15	36%
Medio	16	38%	21	50%	17	40%	18	43%
Alto	15	36%	12	29%	13	31%	9	21%
Total	42	100%	42	100%	42	100%	42	100%

*Nota.* Ficha de observación aplicado a niños de cinco años.

En lo que corresponde al análisis de las dimensiones de socialización en niños de 5 años se llegó de una Institución Educativa Pública, Mórrope, se determinó que el 38% de los estudiantes presenta un nivel medio de la dimensión capacidad de integración, el 50% señaló un nivel medio en la dimensión capacidad de adaptación; de igual manera, en lo que respecta a la dimensión de capacidad de adaptación se identificó que prevalece el nivel medio con el 40%; por último, en la dimensión capacidad de comunicación prevaleció el nivel medio representado por el 43% de los estudiantes.

### Figura 3

Nivel de socialización en niños de cinco años.



*Nota.* La figura muestra los porcentajes de socialización en niños de cinco años.

En el análisis de la variable de socialización realizada a los niños de 5 años de una Institución Educativa Pública, Mórrope; se logró identificar que el 40% de los estudiantes presenta un nivel medio de socialización, el 31% en nivel alto y un reducido 29% un nivel bajo; en la cual en base a los resultados presentados se llega a destacar que los estudiantes requieren que los docentes implementen en sus funciones pedagógicas, estrategias de integración, adaptación, aceptación y comunicación para que de esta manera los estudiantes puedan reconocer el espacio en dónde desarrollan sus actividades de aprendizaje y mejorar sus habilidades sociales.

En el análisis del objetivo específico 3: establecer la relación entre las dimensiones de juegos de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope, se presentó por resultados:

**Tabla 4**

*Análisis correlacional.*

		<b>Socialización</b>	
Variable	Juego de roles	Correlación de Pearson	,960**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	42
Dimensiones	Selección del personaje	Correlación de Pearson	,899**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	42
	Actuación	Correlación de Pearson	,921**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	42
	Difusión y evaluación	Correlación de Pearson	,941**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	42

*Nota.* Resultados de relación de variables mediante el programa SPSS.

En el análisis correlacional de la investigación se ha llegado a identificar que la variable juego de roles se relaciona significativamente con la socialización, ello representado con un nivel de significancia menor a 0.05; de igual manera se llegó a establecer que esta relación es muy alta porque se resaltó una puntuación de correlación de Pearson igual a 0,960. En el análisis de relación de las dimensiones de juego de roles con la socialización se obtuvo que la dimensión selección de personaje y la socialización presentaron una correlación significativa muy alta, representado con un  $p=0,000$  y un  $r=0,899$ . La dimensión actuación y la socialización presentaron una correlación significativa muy alta, representado con un  $p=0,000$  y un  $r=0,921$ . La dimensión difusión y evaluación presentó una relación significativa muy alta con la socialización, mediante un  $p=0,000$  y un  $r=0,941$ .

## V. DISCUSIÓN

En lo que respecta al capítulo de discusión, se realizó una triangulación de contrastación de resultados, donde se compararon los resultados obtenidos en el presente estudio con los resultados detallados en los trabajos previos y se relacionaron con la fundamentación teóricas de la investigación.

En lo que respecta al objetivo específico 1 sobre la identificación del nivel de manejo de roles en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope, se ha identificado que el nivel de manejo de roles en niños de 5 años se viene desarrollando en un nivel medio con tendencia a alto; mientras que en el análisis a las dimensiones se ha logrado destacar que respecto a la dimensión de selección de personaje se determinó una prevalencia del nivel alto, en la dimensión de actuación prevaleció el nivel medio mientras que en la dimensión de difusión y evaluación de manejo de roles se destacó también el nivel medio.

Se contrastan los resultados con el estudio de Castro et al. (2020), quien en su investigación señaló que los estudiantes poseen bajos niveles de comprensión lectora dado que tienen baja fluidez, su aprendizaje y criterios literales, inferenciales y críticos también presentan bajos niveles; destacando que las estrategias que desarrollan los docentes son básicas y no llegan a influenciar en la comprensión lectora de los estudiantes de 5 años.

Se coincide con Ogunyemi y Henning (2020), quienes en su investigación, destacaron por objetivo que el juego otorga a los niños una facilidad para mejorar el proceso de construcción, desafío y reconstrucción de la comprensión conllevando a que se potencialicen las interrelaciones con su entorno destacando que los principales factores son la socialización; por lo que docentes y padres de familia tienen que adoptar diferentes planes de estudios que involucren al juego para que de esta manera garantizan un óptimo desarrollo infantil.

Se encuentra similitud con el estudio de Simoes & Candal (2019), quienes destacan que los niños en sus juegos y en otras situaciones son muy activos, en el proceso de juego de roles protagonizan a la sociedad permitiendo

identificar diferencias y singularidades por medio de las relaciones establecidas en pares destacando nivel de socialización frecuente y duradera.

Además, McGlynn y Mogyorodi (2018), manifiestan que los juegos de roles se caracterizan por ser aquella estrategia que ayuda a que los estudiantes puedan asumir y representar diferentes roles acorde a contextos o situaciones reales que pueden ser señaladas en el mundo académico como profesional o de la vida cotidiana; de igual manera se establece como aquella herramienta pedagógica que pone en contacto a los estudiantes con la sociedad permitiéndoles construir conceptos propios en base a la realidad que les rodea, dónde mayor sea la interacción del niño con su representación o actuación, se establecerá que el proceso de aprendizaje del estudiante será más efectiva y eficaz.

Desde el punto de vista de Campos (2019) manifiesta que la importancia del juego de roles en los niños se encuentra presente en todo momento de su vida, dentro de las actividades infantiles que permiten al infante desarrollar sus capacidades cerebrales y entablar nuevas relaciones de amistad con nuevas personas cada día.

Asimismo, se resalta a Polo (2019), quien indica que el juego de roles es significativo en la etapa de la infancia porque permite en el niño desarrollar sus capacidades para comunicarse, relacionarse y además fortalecer su autonomía, es de esta manera como se le llega a caracterizar como una actividad que fortalece la capacidad cognitiva del estudiante y a mejorar sus habilidades creativas.

En lo referente al segundo objetivo específico sobre el diagnóstico del nivel de socialización en niños de 5 años de una Institución Educativa Pública, Mórrope, se ha identificado qué en los estudiantes prevalece el nivel medio de socialización, mientras que analizando a las dimensiones se ha llegado a destacar que la dimensión de capacidad de integración tiene una prevalencia del nivel medio, en la capacidad de adaptación también se viene desarrollando de un nivel medio, la capacidad de aceptación se desarrolla en un nivel medio; de igual forma la capacidad de comunicación se desenvuelve en un nivel medio.

Se discrepa con los resultados del estudio de Simoes & Candal (2019), quienes destacaron en su artículo que los niños presentan niveles altos de socialización, sin embargo aun requieren mejorar sus estrategias de juego, estableciendo que la mejor manera para desarrollar niveles de socialización en los niños es que los profesionales participen y se involucren con la dinámica y las estrategias a desarrollar dado que mediante el juego les permitirá mejorar el proceso de socialización del niño al igual que todas sus experiencias.

Se encuentra diferencias con el estudio de Ramayenda (2019), quien en su artículo señala que los niños presentan bajos niveles de socialización por lo que tienen vergüenza, poco interés por los juegos, presentan una débil participación en clase y poseen bajos niveles de concentración académica; lo que destacan la necesidad de que se implementen estrategias de juego para mejorar el control de sus emociones.

Se encuentra similitud con Granados y Jiménez (2019), donde los autores enfatizaron que un 46% de participantes no cuentan con una adecuada comunicación entre compañeros, limitando a ello al proceso de socialización, la comunicación no es asertiva y los niños no respetan las opiniones de sus compañeros ni guardan silencio cuando alguien habla generando un ambiente desordenado en los salones de clase afectando así al proceso de aprendizaje.

Se discrepa con los resultados de Oviedo (2021), quién indicó que los estudiantes presentan bajos niveles de socialización limitando al reconocimiento de habilidades sociales y destrezas, afectando directamente en las habilidades de aprendizaje señalando que un factor determinante en la sociabilización de los niños es el trabajo colaborativo ya que otorga las posibilidades de reconocimiento de la habilidad y destreza que cuentan, empleándolas entre sus compañeros, siendo los profesores agentes que dinamizan la enseñanza.

Se acepta la posición de Dueñas y Espinoza (2018), afirman que la socialización es el predominio entre los seres humanos, en la cual se destaca que un procedimiento admite las normas y actitudes de los demás y saber acoplarse a estas. Es un método de acoplamiento dentro de un grupo social,

ya que para que esto suceda la persona necesita incorporar métodos para aprender, normativas y opiniones, teniendo en cuenta sus actitudes y valores, de acuerdo a lo que la sociedad manda en un determinado contexto.

Además, se coincide con Nanjarí et al. (2021), quienes indicaron que la socialización es un proceso de adquisición de conocimientos que se desarrolla en la vida de todos los sujetos de forma que reconocen el mundo y las características que lo definen; reconocen el espacio donde se desarrollan, conociendo a más sujetos, con el fin de relacionarse y expresar diferentes conductas.

De igual manera, se acepta el aporte de Alwaely et al., (2021), quien señaló que la socialización es importante para desarrollarse en los diferentes ámbitos y etapas en la vida de las personas, este proceso está constituido por grupos sociales innovadores y sus representantes.

En lo que respecta al tercer objetivo específico concerniente a la relación entre las dimensiones de los juegos de roles y la socialización en niños de 5 años de una Institución Educativa Pública, Mórrope; se ha logrado determinar que la dimensión de selección de personaje se relaciona significativamente con la socialización, representado por un  $r=0,899$  y un  $p=0.000$ ; la dimensión actuación y la socialización presentaron una correlación significativa muy alta, representado con un  $p=0,000$  y un  $r=0,921$ ; la dimensión difusión y evaluación presentó una relación significativa muy alta con la socialización, mediante un  $p=0,000$  y un  $r=0,941$ .

Analizando el objetivo general que consiste en determinar la relación entre los juegos de roles y la socialización en niños de 5 años de una Institución Educativa Pública, Mórrope, se destacó que los juegos de roles presentan una fuerte relación significativa con la socialización, representado por una puntuación de correlación de Pearson de  $0,960$  y una puntuación de significancia bilateral de  $0,000$ . Donde en base a estas puntuaciones establecidas se llega a determinar que al implementar estrategias de juego de roles esto conllevará a que se potencializa las habilidades sociales de los niños,

logrando un mayor alcance en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Se coincide con el estudio de Castro et al. (2020), quienes destacaron en su investigación que luego de haber aplicado la estrategia de juego de roles ayudó a que mejore de forma significativa sobre la comprensión lectora logrando que se fortalezca en los estudiantes su actitud entusiasta, sociable, imaginativa y responsable logrando así potencializar la educación de calidad.

Se coincide con el estudio de Ramayenda (2019), quienes concluyen que desde temprana edad los niños cuentan con un mayor interés por los juegos, y esto es factible cuando existe una adecuada guía y metodología de trabajo con estrategias optimas.

Se encuentra similitud con Granados y Jiménez (2019), quienes destacaron que los juegos de roles implementados en la institución educativa tienen un efecto positivo sobre la socialización y convivencia estudiantil, mejorando las capacidades que tienen los niños sobre su entorno.

Se coincide con Oviedo (2021), quien determina que el juego actúa como una estrategia pedagógica y ayuda en el desarrollo positivo en el aula, mejorando las capacidades del niño con responsabilidad sobre las opiniones de sus compañeros de aula, tener paciencia y seguir los pasos que el docente plantea.

Se establecen similitud con el estudio de Rojas (2018), en la cual el autor diseñó y aplicó estrategias de juego enfocadas a potencializar las habilidades sociales de los estudiantes, logrando mejoras en los resultados; pues se identificó que el juego se relaciona significativamente en la socialización de los estudiantes, dado que se obtuvo un nivel de significancia de 0.000.

Se contrastan los resultados con León (2018) quien indicó que un factor determinante en la socialización de los niños son los talleres de juegos, siendo una alternativa factible para el mejoramiento de la interacción de cada niño, obteniendo así un clima óptimo.

Además, Pilaloe (2019), manifiesta que existe correlación entre las variables investigadas con un Rho de Spearman equivalente a 0.461 y la sig. bil 0.01, por

lo tanto, al implementar eficientemente estrategias de juegos se mejorarán las relaciones entre niños de educación inicial, además Quico (2019), enfatizó que la relación entre los juegos y habilidades sociales entre niños de 5 años de educación inicial es fuerte, representado bajo la puntuación de un Chi<sup>2</sup> de 5,337, por lo tanto, al implementar eficientemente estrategias de juegos se mejorarán las habilidades sociales entre los niños.

Asimismo, se acepta el aporte de Scairpon (2021), las variables juego de roles y socialización tienen una estrecha relación en el aprendizaje de los infantes pues les permite socializar entre ellos dentro del aula, de esta manera edifican una personalidad propia, desarrollan sus emociones, su aspecto social y potencian la habilidad de entablar nuevas relaciones sociales. Los infantes establecen vínculos sociales para conversar, resolver problemas y tener en cuenta nuevos comportamientos que ayuden a una sana interacción dentro de un grupo social.

Es así como se acepta la posición teórica de Cobo y Valdivia (2017) quien señala al juego de roles como un método que permite en los aprendices estimular a que conozcan y entiendan sus actitudes propias y las actitudes de los demás en circunstancias donde ellos interpretan personajes. Permite reconocer nuevas formas de comportamiento y razonamiento desarrollando habilidades consigo mismo y habilidades lingüísticas que le permita comunicar un mensaje.

Por otro lado, se acepta la posición de Sadowniky & Starego (2021), señalan que cuando el niño actúa dentro de un personaje puede parecer una serie de pasos fáciles para llegar a concretar esta actividad ya que el niño de manera indirecta tiene que tener en cuenta aspectos como la personalidad, el temperamento, la forma de hablar, el lenguaje corporal y lo que le gusta al personaje que interpreta para poder involucrarse en todos los aspectos que el personaje requiere, ya que no está interpretándose a sí mismo, sino que tiene que poseer la capacidad de estar presente en otra realidad y esto a su vez sirve como una habilidad para desarrollar la empatía con los demás.

## VI. CONCLUSIONES

1. Se identificó que el 43% de los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope presenta un nivel medio en el manejo de juego de roles, seguido del 33% que destacó un nivel alto y el 24% presentó un nivel bajo. Acorde a los resultados encontrados se puede destacar que los profesionales necesitan potenciar sus estrategias pedagógicas para mejorar las habilidades de los estudiantes en las dimensiones de selección de personaje, actuación, difusión y evaluación.
2. En el diagnóstico del nivel de socialización, se identificó que el 40% de los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope presentan un nivel medio de socialización, el 31% en nivel alto y un reducido 29% un nivel bajo; en base a los resultados presentados se destaca que los docentes necesitan implementar en sus funciones pedagógicas, estrategias de integración, adaptación, aceptación y comunicación para que de esta manera los estudiantes puedan reconocer el espacio en dónde desarrollan sus actividades de aprendizaje y mejorar sus habilidades sociales.
3. Se identificó que en el análisis de relación de las dimensiones de juego de roles con la socialización se obtuvo que la dimensión selección de personaje y la socialización presentaron una correlación significativa muy alta, representado con un  $p=0,000$  y un  $r=0,899$ . La dimensión actuación y la socialización presentaron una correlación significativa muy alta, representado con un  $p=0,000$  y un  $r=0,921$ . La dimensión difusión y evaluación presentó una relación significativa muy alta con la socialización, mediante un  $p=0,000$  y un  $r=0,941$ .
4. Se concluye que el juego de roles se relaciona significativamente con la socialización, ello representado con un nivel de significancia de 0,000 y una puntuación de correlación de Pearson igual a 0,960. Por ende, se acepta la hipótesis alternativa del estudio.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Al director de la Institución Educativa, motivar a sus docentes al uso continuo de estrategias de juego de roles en el proceso de enseñanza y desenvolvimiento de las actividades de aprendizaje dado que ello llegará a fortalecer las capacidades de socialización de los estudiantes y ello conllevará a que influya de manera significativa en su aprendizaje.
2. A los docentes del nivel inicial de la Institución Educativa, que por medio de los procesos de planificación y organización pedagógica se implemente en cada uno de ellos la práctica del juego de roles con el propósito de que los procesos de enseñanza-aprendizaje se aboquen a potencializar la socialización de los niños; asimismo se les recomienda no solo enfocarse en el fortalecimiento de la capacidad cognitiva de los estudiantes; sino que, también se involucren en el proceso de mejorar la socialización de los niños dado que este factor permitirá a los menores relacionarse, mejorar la interacción con sus padres y de esta manera sentirse más seguros con sus propias decisiones.
3. A los padres de familia se le recomienda involucrarse y participar activamente en el proceso de socialización de sus menores hijos, enseñarles a manejar sus emociones mediante frases positivas, guiarles en el proceso de interacción y respeto a sus familiares y amigos.
4. A los nuevos investigadores, se les recomienda profundizar en el tema de juego de roles y socialización en los estudiantes y ampliar el estudio mediante el planteamiento de estrategias lúdicas enfocadas en la mejora del desarrollo de habilidades sociales de los niños.

## REFERENCIAS

- Acevedo, V., Gutiérrez, J., Huneeus, M., & Puga, M. (2021). Recess at home: Learn how to live with others through play. *Revista Sintética*, 57. <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n57/2007-7033-sine-57-e1273.pdf>
- Alwaely, S., Abdalla, N., & Mikhaylov, A. (2021). Emotional development in preschoolers and socialization. *Early Child Development and Care*, 191(16), 2484-2493. doi:<https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1717480>
- Arnott, L., Kewalramani, S., Gray, C., & Dardanau, M. (2020). *Role-play and technologies in early childhood*. Londres: Routledge. ISBN:9780429027369.
- Bonilla, M., Solovieva, Y., Méndez, I., & Díaz, I. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Revista Facultad de Medicina*, 67(2), 299-306. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/revfacmed/article/view/65174/71662>
- Cádenas, 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*. Huánuco: Universidad de Huánuco.
- Calderón, J. (2020). *Educación inicial en pandemia: Movilización de imaginarios y alternativas para el encuentro*. Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico.
- Campos, R., & Quispe, N. (2019). El juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N. 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno-2019. *Universidad Nacional del Altiplano, Puno*, Tesis de pregrado. <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf>.
- Castro, G., García, D., Castro, A., & Erazo, J. (2020). Juego de roles: una metodología innovadora para la comprensión lectora. *Dialnet. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 27-46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7441381>
- Cekaite, A., & Ektrom, A. (2019). Emotion Socialization in Teacher-Child Interaction: Teachers' Responses to Children's Negative Emotions. *Front. Psychol*, 1-10. doi:<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01546>
- Cruz, L. (2019). *El juego en la creatividad del niño*. Tumbes: Universidad Nacional de Tumbes. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1037>

- Cruz, M., & Gamboa, E. (2021). El juego de roles para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(12). doi:10.23857/pc.v6i12.3423
- Del Castillo, E. (2022). *Juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de una institución educativa de Aija, 2021*. Lima: Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/79705>
- Denhan, S., Mortari, L., & Silva, R. (2022). Preschool Teachers' Emotion Socialization and Child Social-Emotional Behavior in Two Countries. *Early Education and Development*, 806-831. doi:<https://doi.org/10.1080/10409289.2021.2015915>
- Dueñas, S., & Espinoza, M. (2018). *La socialización de los niños de 5 años en la IE N. 273 Peru – Japón de Nasca*. Tesis de pregrado, Huancavelica, Perú.
- Florencio, V. (2019). Infancia y Psicología del desarrollo. *Internacional Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1-12. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEPA/article/view/1650/1257>
- Gamarra, R. (2020). *Estado de arte: Juego como factor de aprendizaje en niños y niñas de II CICLO de educación inicial*. Lima: Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Gonzales, E. (2019). *Juegos didácticos para mejorar la socialización en los niños de 5 años de la institución educativa inicial "Madre Teresa de Calcuta" urbanización ingenieros, Chiclayo- 2019*. Chiclayo: ULADECH. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17134>
- Gonzales, E. (2020). *Juegos didácticos para mejorar la socialización*. Universidad Católica de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17134>
- Granados, D., & Jiménez, C. (2019). *El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en el marco de las competencias ciudadanas*. Barranquilla: Universidad de la Costa CUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2677>
- Granados, M. (2021). El juego simbólico y la socialización en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial no 161, Perú,. *Universidad Católica los Ángeles*.

- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education. ISBN: 978-1-4562-6096-5.
- Kingdon, Z. (2018). Young children as beings, becomings, having beens: an integrated approach to role-play. *International Journal of Early Years Education*, 26(4), 354-368. doi:<https://doi.org/10.1080/09669760.2018.1524325>
- León, M. (2018). *Talleres de juegos estructurados en la interacción social de niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 1637. Chalán - Conchucos*. Nuevo Chimbote: Universidad San Pedro. [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7499/Tesis\\_59617.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7499/Tesis_59617.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- McGlynn, M. B., & Mogyorodi, E. (2018). Open-Ended Apps in Kindergarten: Identity Exploration Through Digital Role-Play. *Language & Literacy*, 20(4), 40–54. doi: <https://doi.org/10.20360/langandlit29439>
- Nanjarí, R., Cataldo, M., & Celedón, N. (2021). El juego y la convivencia escolar en niños y niñas: una revisión. *Foro educacional. Dialnet*, 37, 133-156. doi:<https://doi.org/10.29344/07180772.37.2892>
- Nina, S. (2017). *Los juegos de roles y el hábito de higiene en los niños de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín LosLibertadores de Los Olivos – 2016*. 2017: Universidad César Vallejo.
- Ogunyemi, T., & Henning, I. (2020). From traditional learning to modern education: Understanding the value of play in Africa's childhood development. *Revista sudafricana de educación*, 40(2), 20-62. <http://www.scielo.org.za/pdf/saje/v40s2/02.pdf>
- Osorio, E. (2020). *El juego en la educación primaria: Una revisión teórica*. Lima: Universidad Peruana de Unión. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/3887>
- Oviedo, A. (2021). *Juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar*. San Juan: Universidad Santo Tomás.
- Pastor, R. (2019). Población y muestra. *Pueblo ocninente*, 30(1). <http://journal.upao.edu.pe/PuebloContinente/article/view/1269>

- Pérez, P., & Chapoñán, C. (2019). *Rondas infantiles para el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años en la Institución Educativa "Creciendo con amor"*. Chiclayo: Universidad César Vallejo.
- Pérez, P., & Chapoñán, C. (2019). *Rondas infantiles para el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años en la Institución Educativa "Creciendo con amor"*. Chiclayo: Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39952?show=full>
- Perinat, A., & Rodríguez, L. (2022). En la estela de Piaget: Juan Pascual Leone y la teoría de los operadores constructivos. *Videojuegos en la educación*, 1(84), 1-5. doi:<https://doi.org/10.17227/rce.num84-14965>
- Pilaloo, F. (2019). *El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela "General Antonio José de Sucre", El Triunfo, Guayas - 2019*. Piura: Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40704/Pilaloo\\_TFM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40704/Pilaloo_TFM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Polchow, H., Morrison, K., & Giles, R. (2022). Pre-Kindergarten Teachers' Perceptions of Social and Emotional Learning. *International Journal of the Whole Child*, 7(1).
- Polo, C. (2019). Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura, educación y sociedad*, 9(3), 869–876. doi:<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Puerta, Z., & Gaitán, P. (2020). *Educación y socialización para la configuración de sujetos críticos y autónomos en la escuela: Análisis desde la filosofía educativa de Paulo Freire*. Cundinamarca: Universidad de Cundinamarca. <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/handle/20.500.12558/3944>
- Quico, E. (2019). *Habilidades sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial El Altiplano Cono Norte - 2018*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín.
- Ramayenda, N. (2019). Social Emotional Development of Early Childhood Through Traditional Games in PAUD Terpadu Hauriyah Halum City of Padang. *Atlantis Press*, 449, 13-17. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- Renjifo, P. (2019). *Socialización a través del juego de niñas en una escuela primaria del distrito de Iparí*. Universidad Peruana Cayetano Heredia.

- Rodríguez, K. (2022). *Juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años de la I.E.I. "Lalito", Huaraz, 2020.* Huaráz: Uladech.  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26745>
- 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.* Callao: Universidad César Vallejo.
- Sadownik, A., & Starego, K. (2021). *Lived democracy in children's role play.* Londres: Routledge. ISBN: 9781003088233.
- Sánchez, D. (2022). Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación. *TEPEXI Boletín Científico De La Escuela Superior Tepeji Del Río*, 9(17), 38-39. doi:<https://doi.org/10.29057/estr.v9i17.7928>
- Scairpon, D. (2021). Digital Screen Time: The Effects on Social and Emotional Development of Four and Five-YearOld Children. (C. University, Ed.) *ProQuest*, 1-24.
- Simoes, A., & Candal, E. (2019). The play and social constitution of children in a context of early childhood education. *Revista Brasileira de Educacao - Scielo*, 24(23), 24-44.
- Trujillo, D., & Bedoya, M. (2021). *El juego de roles y las habilidades comunicativas para la resolución de situaciones de conflicto en las clases de inglés de los estudiantes de grado octavo de las IEDR el Altico de Cogua Cundinamar Cundinamarca y Presbíter esbítero Luis Eduardo Pérez Moli.* Universidad de la Salle.
- Vásquez, C. (2022). *Juego de roles: una estrategia didáctica para las habilidades interpersonales en niños de educación inicial con edades de 4 a 5 años.* La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena.  
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6784>
- Veraksa, N., & Sheridan, S. (2021). *Las investigaciones actuales sobre las teorías de Vygotsky en Educación Infantil.* Madrid: Ediciones Morata S.L.
- Wong, W., & Yeung, S. (2019). Early Gender Differences in Spatial and Social Skills and Their Relations to Play and Parental Socialization in Children from Hong Kong. *Archives of Sexual Behavior*(48), 1589-1602.  
<https://doi.org/10.1007/s10508-019-1415-8>

## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juego de roles	El juego de roles es significativo en la etapa de la infancia porque permite en el niño desarrollar sus capacidades para comunicarse, relacionarse y además fortalecer su autonomía, es de esta manera como se le llega a caracterizar como una actividad que fortalece la capacidad cognitiva del estudiante y a mejorar sus habilidades creativas (Polo, 2019).	La variable juego de roles se operacionaliza en tres dimensiones; selección del personal, actuación, difusión y evaluación, constando de una cantidad de 20 ítems.	Selección del personaje	Selecciona el personaje Nombra al personaje Imita brevemente al personaje	Escala ordinal, tipo Likert.  Alto: 48-60 Medio: 36 – 48 Bajo: 24 - 36
			Actuación	Interpreta una actuación Imita una actuación Aporta ideas de representación de un personaje.	
			Difusión y evaluación	Representa un personaje Imita un personaje Dramatiza un personaje para la evaluación.	

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Escala de medición</b>
Socialización	La socialización es un proceso de adquisición de conocimientos que se desarrolla en la vida de todos los sujetos de forma que reconocen el mundo y las características que lo definen; reconocen el espacio donde se desarrollan, conociendo a más sujetos, con el fin de relacionarse y expresar diferentes conductas (Nanjari et al., 2021).	La variable se socialización se operacionaliza en 4 dimensiones: capacidad de integración, adaptación, aceptación y comunicación; consta de 20 ítem, categorizándolos en cinco ítems por cada dimensión.	Capacidad de integración	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa</li> <li>- Expresa lo que piensa</li> <li>- Demuestra sentimientos negativos</li> <li>- Demuestra sentimientos positivos</li> </ul>	Escala ordinal, tipo Likert.  Alto: 48-60  Medio: 36 – 48  Bajo: 24 - 36
			Capacidad de adaptación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación</li> <li>- Adaptabilidad</li> <li>- Participa</li> <li>- Es solidario</li> </ul>	
			Capacidad de aceptación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evita peleas</li> <li>- Comparte</li> <li>- Trabaja en equipo</li> <li>- Conducta</li> </ul>	
			Capacidad de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoce los deberes y derechos</li> <li>- Hábitos</li> <li>- Explica reglas</li> <li>- Defiende sus derechos</li> </ul>	

## Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos.

### Ficha de observación para juego de roles

Nombre del estudiante: .....

Edad: ..... Sexo: ..... Sección: ..... Fecha: .....

Instrucciones: Para cada proposición le pedimos que evalúe y marque con una "x" cada uno de los enunciados que corresponde al niño(a) observado(a), según su opinión. Hay tres respuestas por cada frase valorizados del 1 al 3.

1=No

2=Un poco

3=Si

N°	ÍTEMS	No	Un poco	Si	Observación
	<b>Selección del personaje</b>				
1	Selecciona al personaje del juego.				
2	Identifica las características del personaje.				
3	Demuestra con mímicas características del personaje				
4	Imita al personaje que seleccionó mediante movimientos				
5	Nombra el personaje seleccionado del juego.				
6	Dice una oración con el personaje				
	<b>Actuación</b>				
7	Actúa e imita al personaje que le gusta de una historia				
8	Le gusta interpretar la actuación del personaje de la historia				
9	Aporta ideas con ayuda de la docente para representar al personaje que ha actuado				
10	Realiza la actuación del personaje que haya visto.				
11	Menciona los actores de la historia				

	que va a representar				
12	Menciona las cosas que realiza el personaje				
	<b>Difusión y evaluación</b>				
13	Representa al personaje de un juego para ser evaluado				
14	Imita e interpreta el juego según su realidad donde vive				
15	Nombra al personaje que va a imitar del juego mediante mímicas				
16	Representa los comportamientos observados del juego.				
17	Dramatiza el juego que ha preparado la docente				
18	Menciona las cosas positivas del personaje.				
19	Cuenta una historia del personaje.				
20	Manifiesta lo que quiere ser de grande.				

## **Ficha técnica – Juego de roles**

**Nombre:** Cuestionario para evaluar el juego de roles

**Autores de la prueba:** Nina (2017), en su investigación “Los juegos de roles y el hábito de higiene en los niños de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín Los Libertadores de Los Olivos”

**Aplicación:** Individual y colectiva.

**Ámbito de aplicación:** Niños y niñas de 5 años de edad.

**Descripción del instrumento:** el instrumento cuenta con tres dimensiones; selección del personal, actuación, difusión y evaluación, constando de una cantidad de 20 ítems.

**Duración:** El tiempo máximo de aplicación es de unos 30 minutos. No necesita corrección, la valoración la da la aplicación informática.

**Finalidad:** Valoración de la selección del personal, actuación, difusión y evaluación

**Baremación:** Escala alta, media y baja, considerando los siguientes rangos de puntuación:

Alto: 48-60

Medio: 36 – 48

Bajo: 24 - 36

## Ficha de observación para socialización

Nombre del estudiante: .....

Edad: ..... Sexo: ..... Sección: ..... Fecha: .....

Instrucciones: Para cada proposición le pedimos que evalúe y marque con una “x” cada uno de los enunciados que corresponde al niño(a) observado(a), según su opinión. Hay tres respuestas por cada frase valorizados del 1 al 3.

1=Nunca

2=A veces

3=Siempre

N°	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre	Observación
	<b>Capacidad de integración</b>				
1	Participa en los juegos de personificación con alegría				
2	Expresa lo que piensa con espontaneidad				
3	Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos				
4	Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo				
5	Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad y orgullo				
	<b>Capacidad de adaptación</b>				
6	Se comunica con los demás fácilmente				
7	Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente				
8	Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo				
9	Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda				
10	Ayuda a sus compañeros sin				

	pelear				
	<b>Capacidad de aceptación</b>				
11	Juega con sus compañeros sin pelear				
12	Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros				
13	Trabaja en grupo con entusiasmo				
14	Presenta conductas de agresividad frente a los demás				
15	Comenta sobre la importancia de tener amigos.				
	<b>Capacidad de comunicación</b>				
16	Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos				
17	Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo				
18	Propone ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo				
19	Explica las reglas del juego e insiste respetarlos.				
20	Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas.				

## **Ficha técnica – socialización**

**Nombre:** Cuestionario para evaluar la socialización.

**Autores de la prueba:** Cárdenas (2020), en su investigación “Los Juego de roles para mejorar la socialización en los niños y niñas de cinco años en la Institución educativa Inicial N°018, Tingo María”

**Aplicación:** Individual y colectiva.

**Ámbito de aplicación:** Niños y niñas de 5 años de edad.

**Descripción del instrumento:** el instrumento cuenta con cuatro dimensiones; capacidad de integración, adaptación, aceptación y comunicación, constando de una cantidad de 20 ítems.

**Duración:** El tiempo máximo de aplicación es de unos 30 minutos. No necesita corrección, la valoración la da la aplicación informática.

**Finalidad:** Valoración de la selección capacidad de integración, adaptación, aceptación y comunicación.

**Baremación:** Escala alta, media y baja, considerando los siguientes rangos de puntuación:

Alto: 48-60

Medio: 36 – 48

Bajo: 24 - 36

### Anexo 3. Validación de instrumentos

#### Experto 1.



### FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

**TÍTULO DE LA TESIS:** Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juego de roles	Selección del personaje	Selecciona al personaje del juego.	X		X		X		X		
		Identifica las características del personaje.	X		X		X		X		
		Demuestra con mímicas características del personaje	X		X		X		X		
		Imita al personaje que seleccionó mediante movimientos	X		X		X		X		
		Nombra el personaje seleccionado del juego.	X		X		X		X		
		Dice una oración con el personaje	X		X		X		X		
	Actuación	Actúa e imita al personaje que le gusta de una historia	X		X		X		X		
		Le gusta interpretar la actuación del personaje de la historia	X		X		X		X		
		Aporta ideas con ayuda de la docente para representar al personaje que ha actuado	X		X		X		X		
		Realiza la actuación del personaje que haya visto.	X		X		X		X		
		Menciona los actores de la historia que va a representar	X		X		X		X		
		Menciona las cosas que realiza el personaje	X		X		X		X		
	Difusión y evaluación	Representa al personaje de un juego para ser evaluado	X		X		X		X		
Imita e interpreta el juego según su realidad donde vive		X		X		X		X			

	Nombra al personaje que va a imitar del juego mediante mímicas	X		X		X		X		
	Representa los comportamientos observados del juego.	X		X		X		X		
	Dramatiza el juego que ha preparado la docente	X		X		X		X		
	Menciona las cosas positivas del personaje.	X		X		X		X		
	Cuenta una historia del personaje.	X		X		X		X		
	Manifiesta lo que quiere ser de grande.	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto: Mg. Mirna Cecilia Sipi3n Nevado

Firma del experto :




---

Mg. Mirna Cecilia Sipi3n Nevado

DNI: 43840482

EXPERTO EVALUADOR

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

### 2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Ficha de observación de juego de roles.

### 3. TESISTA:

Br. Fernández Pérez, Betty Fraxila

### 4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 28 de mayo de 2022.



Mg. Mirna Cecilia Sipión Nevado  
DNI: 43840482  
EXPERTO EVALUADOR

**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**
**TÍTULO DE LA TESIS:** Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Socialización	Capacidad de integración	Participa en los juegos de personificación con alegría	X		X		X		X		
		Expresa lo que piensa con espontaneidad	X		X		X		X		
		Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos	X		X		X		X		
		Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo	X		X		X		X		
		Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad y orgullo	X		X		X		X		
	Capacidad de adaptación	Se comunica con los demás fácilmente	X		X		X		X		
		Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente	X		X		X		X		
		Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo	X		X		X		X		
		Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda	X		X		X		X		
		Ayuda a sus compañeros sin pelear	X		X		X		X		
	Capacidad de aceptación	Juega con sus compañeros sin pelear	X		X		X		X		
		Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros	X		X		X		X		
		Trabaja en grupo con entusiasmo	X		X		X		X		
		Presenta conductas de agresividad frente a los demás	X		X		X		X		
		Comenta sobre la importancia de tener amigos.	X		X		X		X		
	Capacidad de comunicación	Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos	X		X		X		X		
		Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo	X		X		X		X		
		Propone ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo	X		X		X		X		

	Explica las reglas del juego e insiste respetarlos.	X		X		X		X	
	Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas.	X		X		X		X	

Grado y Nombre del Experto: Mg. Mirna Cecilia Sipi3n Nevado

Firma del experto :




---

Mg. Mirna Cecilia Sipi3n Nevado

DNI: 43840482

EXPERTO EVALUADOR

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

### 2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Ficha de observación de socialización.

### 3. TESISISTA:

Br. Fernández Pérez, Betty Fraxila

### 4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 28 de mayo de 2022.



---

Mg. Mirna Cecilia Sipión Nevado

DNI: 43840482

EXPERTO EVALUADOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **SIPION NEVADO**  
Nombres **MIRNA CECILIA**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Numero de Documento de Identidad **43840482**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**  
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**  
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**  
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**  
Denominación **MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**  
Fecha de Expedición **10/08/17**  
Resolución/Acta **0240-2017-UCV**  
Diploma **052-014252**  
Fecha Matriculación **01/01/2015**  
Fecha Egreso **31/08/2016**

Fecha de emisión de la constancia:  
14 de Julio de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000820188

**JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA**  
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de Agente automatizado.  
Fecha: 14/07/2022 19:54:14-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.



FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS: Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juego de roles	Selección del personaje	Selecciona al personaje del juego.	X		X		X		X		
		Identifica las características del personaje.	X		X		X		X		
		Demuestra con mímicas características del personaje	X		X		X		X		
		Imita al personaje que seleccionó mediante movimientos	X		X		X		X		
		Nombra el personaje seleccionado del juego.	X		X		X		X		
		Dice una oración con el personaje	X		X		X		X		
	Actuación	Actúa e imita al personaje que le gusta de una historia	X		X		X		X		
		Le gusta interpretar la actuación del personaje de la historia	X		X		X		X		
		Aporta ideas con ayuda de la docente para representar al personaje que ha actuado	X		X		X		X		
		Realiza la actuación del personaje que haya visto.	X		X		X		X		
		Menciona los actores de la historia que va a representar	X		X		X		X		
		Menciona las cosas que realiza el personaje	X		X		X		X		
	Difusión y evaluación	Representa al personaje de un juego para ser evaluado	X		X		X		X		
		Imita e interpreta el juego según su realidad donde vive	X		X		X		X		
		Nombra al personaje que va a imitar del juego mediante mímicas	X		X		X		X		
		Representa los comportamientos observados del juego.	X		X		X		X		
		Dramatiza el juego que ha preparado la docente	X		X		X		X		
		Menciona las cosas positivas del personaje.	X		X		X		X		

	Cuenta una historia del personaje.	X		X		X		X	
	Manifiesta lo que quiere ser de grande.	X		X		X		X	

Grado y Nombre del Experto: Mg. Sonia Carolina Bobadilla Ubillus

Firma del experto:

Mg. Sonia Carolina Bobadilla Ubillus

DNI: 46277180

EXPERTO EVALUADOR

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

### 2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Ficha de observación de juego de roles.

### 3. TESISISTA:

Br. Fernández Pérez, Betty Fraxila

### 4. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 28 de mayo de 2022.



Mg. Sonia Carolina Bobadilla Ubillus  
DNI: 46277180  
EXPERTO EVALUADOR

**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**
**TÍTULO DE LA TESIS:** Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Socialización	Capacidad de integración	Participa en los juegos de personificación con alegría	X		X		X		X		
		Expresa lo que piensa con espontaneidad	X		X		X		X		
		Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos	X		X		X		X		
		Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo	X		X		X		X		
		Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad y orgullo	X		X		X		X		
	Capacidad de adaptación	Se comunica con los demás fácilmente	X		X		X		X		
		Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente	X		X		X		X		
		Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo	X		X		X		X		
		Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda	X		X		X		X		
		Ayuda a sus compañeros sin pelear	X		X		X		X		
	Capacidad de aceptación	Juega con sus compañeros sin pelear	X		X		X		X		
		Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros	X		X		X		X		
		Trabaja en grupo con entusiasmo	X		X		X		X		
		Presenta conductas de agresividad frente a los demás	X		X		X		X		
		Comenta sobre la importancia de tener amigos.	X		X		X		X		
	Capacidad de comunicación	Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos	X		X		X		X		
		Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo	X		X		X		X		
		Propone ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo	X		X		X		X		

	Explica las reglas del juego e insiste respetarlos.	X		X		X		X	
	Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas.	X		X		X		X	

Grado y Nombre del Experto: Mg. Sonia Carolina Bobadilla Ubillus

Firma del experto :

---

Mg. Sonia Carolina Bobadilla Ubillus

DNI: 46277180

EXPERTO EVALUADOR

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

### 2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Ficha de observación de socialización.

### 3. TESISISTA:

Br. Fernández Pérez, Betty Fraxila

### 4. DECISIÓN:

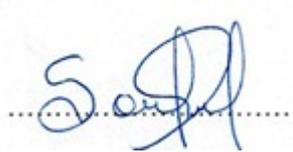
Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 28 de mayo de 2022.



Mg. Sonia Carolina Bobadilla Ubillus

DNI: 46277180

EXPERTO EVALUADOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **BOBADILLA UBILLUS**  
Nombres **SONIA CAROLINA**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Número de Documento de Identidad **46277180**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**  
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**  
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**  
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**  
Denominación **MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**  
Fecha de Expedición **15/03/19**  
Resolución/Acta **0053-2019-UCV**  
Diploma **052-057495**  
Fecha Matricula **22/04/2017**  
Fecha Egreso **12/08/2018**

Fecha de emisión de la constancia:  
14 de Julio de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000820187

**JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA**  
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de  
Agente automatizado.  
Fecha: 14/07/2022 19:52:54-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.



FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

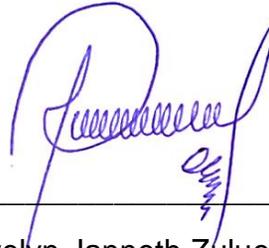
TÍTULO DE LA TESIS: Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juego de roles	Selección del personaje	Selecciona al personaje del juego.	X		X		X		X		
		Identifica las características del personaje.	X		X		X		X		
		Demuestra con mímicas características del personaje	X		X		X		X		
		Imita al personaje que seleccionó mediante movimientos	X		X		X		X		
		Nombra el personaje seleccionado del juego.	X		X		X		X		
		Dice una oración con el personaje	X		X		X		X		
	Actuación	Actúa e imita al personaje que le gusta de una historia	X		X		X		X		
		Le gusta interpretar la actuación del personaje de la historia	X		X		X		X		
		Aporta ideas con ayuda de la docente para representar al personaje que ha actuado	X		X		X		X		
		Realiza la actuación del personaje que haya visto.	X		X		X		X		
		Menciona los actores de la historia que va a representar	X		X		X		X		
		Menciona las cosas que realiza el personaje	X		X		X		X		
	Difusión y evaluación	Representa al personaje de un juego para ser evaluado	X		X		X		X		
		Imita e interpreta el juego según su realidad donde vive	X		X		X		X		
		Nombra al personaje que va a imitar del juego mediante mímicas	X		X		X		X		
		Representa los comportamientos observados del juego.	X		X		X		X		
		Dramatiza el juego que ha preparado la docente	X		X		X		X		
		Menciona las cosas positivas del personaje.	X		X		X		X		

	Cuenta una historia del personaje.	X		X		X		X		
	Manifiesta lo que quiere ser de grande.	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto: Dra. Evelyn Janneth Zulueta Zulueta

Firma del experto:



---

Dra. Evelyn Janneth Zulueta Zulueta

DNI:41054615

EXPERTO EVALUADOR

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

### 2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Ficha de observación de juego de roles.

### 3. TESISISTA:

Br. Fernández Pérez, Betty Fraxila

### 4. DECISIÓN:

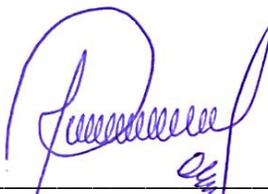
Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 28 de mayo de 2022.



Dra. Evelyn Janneth Zulueta Zulueta

DNI:41054615

EXPERTO EVALUADOR

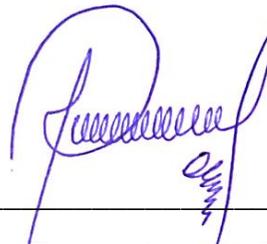
**FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**
**TÍTULO DE LA TESIS:** Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Socialización	Capacidad de integración	Participa en los juegos de personificación con alegría	X		X		X		X		
		Expresa lo que piensa con espontaneidad	X		X		X		X		
		Presenta ansiedad ante la separación con sus amiguitos	X		X		X		X		
		Demuestra el sentimiento moral de lo bueno y lo malo	X		X		X		X		
		Manifiesta sentimientos de envidia curiosidad y orgullo	X		X		X		X		
	Capacidad de adaptación	Se comunica con los demás fácilmente	X		X		X		X		
		Demuestra habilidad para hacer amigos rápidamente	X		X		X		X		
		Participa durante el desarrollo de la clase con entusiasmo	X		X		X		X		
		Se preocupa por los demás cuando necesitan ayuda	X		X		X		X		
		Ayuda a sus compañeros sin pelear	X		X		X		X		
	Capacidad de aceptación	Juega con sus compañeros sin pelear	X		X		X		X		
		Le gusta compartir sus juguetes con sus compañeros	X		X		X		X		
		Trabaja en grupo con entusiasmo	X		X		X		X		
		Presenta conductas de agresividad frente a los demás	X		X		X		X		
		Comenta sobre la importancia de tener amigos.	X		X		X		X		
	Capacidad de comunicación	Asume su rol como miembro del grupo familiar y escolar cumpliendo sus deberes y sus derechos	X		X		X		X		
		Practica hábitos que fortalecen las relaciones con otros miembros del grupo	X		X		X		X		
		Propone ideas como respuesta a necesidades propias del interés de grupo	X		X		X		X		

	Explica las reglas del juego e insiste respetarlos.	X		X		X		X	
	Defiende sus derechos como niño frente a situaciones dadas.	X		X		X		X	

Grado y Nombre del Experto: Dra. Evelyn Janneth Zulueta Zulueta

Firma del experto:



Dra. Evelyn Janneth Zulueta Zulueta

DNI:41054615

EXPERTO EVALUADOR

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

### 2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Ficha de observación de socialización.

### 3. TESISISTA:

Br. Fernández Pérez, Betty Fraxila

### 4. DECISIÓN:

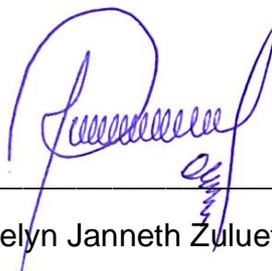
Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 28 de mayo de 2022.



---

Dra. Evelyn Janneth Zulueta Zulueta

DNI:41054615

EXPERTO EVALUADOR



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **ZULOETA ZULOETA**  
Nombres **EVELYN JANNETH**  
Tipo de Documento de Identidad **DNI**  
Numero de Documento de Identidad **41054615**

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**  
Rector **TANTALEÁN RODRÍGUEZ JEANNETTE CECILIA**  
Secretario General **LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**  
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

### INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**  
Denominación **DOCTORA EN EDUCACIÓN**  
Fecha de Expedición **19/07/21**  
Resolución/Acta **0432-2021-UCV**  
Diploma **052-120216**  
Fecha Matrícula **04/01/2018**  
Fecha Egreso **17/01/2021**

Fecha de emisión de la constancia:  
**14 de Julio de 2022**



CÓDIGO VIRTUAL 0000820186

**JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA**  
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria  
Motivo: Servidor de  
Agente automatizado.  
Fecha: 14/07/2022 19:48:21-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

## Anexo 4. Confiabilidad de los instrumentos

### Confiabilidad - Prueba piloto

Variable – Juego de roles	Variable – Socialización																																
<p><b>Análisis de fiabilidad</b></p> <p><b>Escala: TODAS LAS VARIABLES</b></p> <p><b>Resumen del procesamiento de los casos</b></p> <table border="1"><thead><tr><th></th><th>N</th><th>%</th></tr></thead><tbody><tr><td>Casos Válidos</td><td>15</td><td>93,8</td></tr><tr><td>Excluidos<sup>a</sup></td><td>1</td><td>6,3</td></tr><tr><td>Total</td><td>16</td><td>100,0</td></tr></tbody></table> <p>a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.</p> <p><b>Estadísticos de fiabilidad</b></p> <table border="1"><thead><tr><th>Alfa de Cronbach</th><th>N de elementos</th></tr></thead><tbody><tr><td>,973</td><td>20</td></tr></tbody></table>		N	%	Casos Válidos	15	93,8	Excluidos <sup>a</sup>	1	6,3	Total	16	100,0	Alfa de Cronbach	N de elementos	,973	20	<p><b>Análisis de fiabilidad</b></p> <p><b>Escala: TODAS LAS VARIABLES</b></p> <p><b>Resumen del procesamiento de los casos</b></p> <table border="1"><thead><tr><th></th><th>N</th><th>%</th></tr></thead><tbody><tr><td>Casos Válidos</td><td>15</td><td>93,8</td></tr><tr><td>Excluidos<sup>a</sup></td><td>1</td><td>6,3</td></tr><tr><td>Total</td><td>16</td><td>100,0</td></tr></tbody></table> <p>a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.</p> <p><b>Estadísticos de fiabilidad</b></p> <table border="1"><thead><tr><th>Alfa de Cronbach</th><th>N de elementos</th></tr></thead><tbody><tr><td>,968</td><td>20</td></tr></tbody></table>		N	%	Casos Válidos	15	93,8	Excluidos <sup>a</sup>	1	6,3	Total	16	100,0	Alfa de Cronbach	N de elementos	,968	20
	N	%																															
Casos Válidos	15	93,8																															
Excluidos <sup>a</sup>	1	6,3																															
Total	16	100,0																															
Alfa de Cronbach	N de elementos																																
,973	20																																
	N	%																															
Casos Válidos	15	93,8																															
Excluidos <sup>a</sup>	1	6,3																															
Total	16	100,0																															
Alfa de Cronbach	N de elementos																																
,968	20																																

Acorde a las puntuaciones obtenidas de la confiabilidad de la prueba piloto se obtuvo una puntuación de Alfa de Cronbach de 0,973 para la variable juego de roles y de 0,968 para la variable socialización por lo tanto se establece que los datos guardan consistencia interna y son confiables, por ende, los instrumentos pueden ser aplicados a la muestra de estudio.

## Base de datos de la prueba piloto

### Variable – Juego de roles

	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2
4	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2
5	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1
6	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2
7	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1
8	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3
9	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1
12	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
13	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1
14	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1
15	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2

## Variable – Socialización

	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3
4	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3
5	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2
6	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1
7	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2
8	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2
9	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
12	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1
13	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2
14	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1
15	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2

## Confiabilidad – base de datos

Variable – Juego de roles	Variable – Socialización																																								
<p><b>Análisis de fiabilidad</b></p> <p><b>Escala: TODAS LAS VARIABLES</b></p> <p><b>Resumen del procesamiento de los casos</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;"></th> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 15%;">N</th> <th style="width: 15%;">%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Casos Válidos</td> <td></td> <td style="text-align: center;">42</td> <td style="text-align: center;">100,0</td> </tr> <tr> <td>Excluidos<sup>a</sup></td> <td></td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">,0</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td></td> <td style="text-align: center;">42</td> <td style="text-align: center;">100,0</td> </tr> </tbody> </table> <p style="font-size: small;">a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.</p> <p><b>Estadísticos de fiabilidad</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Alfa de Cronbach</th> <th style="width: 50%;">N de elementos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">,975</td> <td style="text-align: center;">20</td> </tr> </tbody> </table>			N	%	Casos Válidos		42	100,0	Excluidos <sup>a</sup>		0	,0	Total		42	100,0	Alfa de Cronbach	N de elementos	,975	20	<p><b>Análisis de fiabilidad</b></p> <p><b>Escala: TODAS LAS VARIABLES</b></p> <p><b>Resumen del procesamiento de los casos</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;"></th> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 15%;">N</th> <th style="width: 15%;">%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Casos Válidos</td> <td></td> <td style="text-align: center;">42</td> <td style="text-align: center;">100,0</td> </tr> <tr> <td>Excluidos<sup>a</sup></td> <td></td> <td style="text-align: center;">0</td> <td style="text-align: center;">,0</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td></td> <td style="text-align: center;">42</td> <td style="text-align: center;">100,0</td> </tr> </tbody> </table> <p style="font-size: small;">a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.</p> <p><b>Estadísticos de fiabilidad</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Alfa de Cronbach</th> <th style="width: 50%;">N de elementos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">,965</td> <td style="text-align: center;">20</td> </tr> </tbody> </table>			N	%	Casos Válidos		42	100,0	Excluidos <sup>a</sup>		0	,0	Total		42	100,0	Alfa de Cronbach	N de elementos	,965	20
		N	%																																						
Casos Válidos		42	100,0																																						
Excluidos <sup>a</sup>		0	,0																																						
Total		42	100,0																																						
Alfa de Cronbach	N de elementos																																								
,975	20																																								
		N	%																																						
Casos Válidos		42	100,0																																						
Excluidos <sup>a</sup>		0	,0																																						
Total		42	100,0																																						
Alfa de Cronbach	N de elementos																																								
,965	20																																								

Acorde a las puntuaciones obtenidas de la confiabilidad de la base de datos se obtuvo una puntuación de Alfa de Cronbach de 0,975 para la variable juego de roles y de 0,965 para la variable socialización; por lo tanto, se establece que los datos guardan consistencia interna y son confiables.

## Base de datos

### Variable – Juego de roles

	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20
1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2
2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2
3	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1
4	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2
5	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1
6	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1
7	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2
8	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2
9	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3
10	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2
11	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
12	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3
13	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3
14	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1
19	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1
20	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2
21	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1
22	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1
23	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2
24	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
25	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3

26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2
32	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2
33	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3
34	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
37	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1
38	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1
39	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2
40	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1
41	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2
42	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1



28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3
32	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3
33	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2
34	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
37	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1
38	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1
39	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2
40	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2
41	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1
42	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2

## Anexo 5. Consentimiento informado

### Consentimiento informado de la prueba piloto

Yo....., como padre de familia de mi menor hijo: .....

Reconozco que la información otorgada por la investigadora para dicho estudio es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento.

Así mismo, reconozco haber sido informado (a) de manera clara, precisa y oportuna por la investigadora **Betty Fraxila Fernández Pérez** de la finalidad de la presente investigación titulada: Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope.

Teniendo por objetivo: Determinar la relación entre los juegos de roles y la socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

Por lo expuesto, otorgo mi consentimiento a que se me realice el presente cuestionario a mi menor hijo.

<input type="checkbox"/>	ACEPTO
<input type="checkbox"/>	NO ACEPTO

---

**Firma del padre de familia**

### Consentimiento informado

Yo....., como padre de familia de mi menor hijo: .....

Reconozco que la información otorgada por la investigadora para dicho estudio es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento.

Así mismo, reconozco haber sido informado (a) de manera clara, precisa y oportuna por la investigadora **Betty Fraxila Fernández Pérez** de la finalidad de la presente investigación titulada: Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope.

Teniendo por objetivo: Determinar la relación entre los juegos de roles y la socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope

Por lo expuesto, otorgo mi consentimiento a que se me realice el presente cuestionario a mi menor hijo.

<input type="checkbox"/>	ACEPTO
<input type="checkbox"/>	NO ACEPTO

---

**Firma del padre de familia**