



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA  
DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE  
4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JOSÉ  
EUSEBIO MERINO Y VINCES”, SULLANA, 2021.**

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

**AUTORA**

**FIESTAS FARFAN, MARIA MAGNOLIA**

**ORCID: 0000-0001-7560-2573**

**ASESOR**

**AMAYA SAUCEDO, ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2023**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Fiestas Farfan, Maria Magnolia

ORCID: 0000-0001-7560-2573

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Sullana, Perú

### **ASESOR**

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

VALENZUELA RAMIREZ, GUISSENIA GABRIELA

**Presidente**

---

Palomino Infante, Jeaneth Magaly  
**Miembro**

---

Taboada Marin, Hilda Milagros  
**Miembro**

---

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

**ASESOR**

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, doy gracias a Dios por permitirme tener una buena experiencia dentro de mi universidad, gracias mi esposo que me dio la oportunidad de tener una carrera profesional, a mis padres porque gracias a su cariño me dieron aliento para culminar mis estudios.

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo principalmente a Dios,  
por haberme dado La vida y permitirme el  
haber llegado hasta este momento tan  
importante de mi formación profesional, a  
mis padres por demostrarme siempre su  
cariño, a mi esposo por darme la oportunidad  
de ser alguien en la vida.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA.....	i
EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
ÍNDICE DE CONTENIDO .....	vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS .....	vii
GRÁFICOS.....	vii
TABLAS.....	vii
RESUMEN .....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCION .....	1
II. REVISION DE LA LITERATURA.....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	11
III. HIPOTESIS .....	33
IV. METODOLOGÍA.....	34
4.1. Diseño de la investigación.....	34
4.2. Población y muestra.....	35
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores .....	38
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	41
4.5. Plan de análisis .....	44
4.6. Matriz de consistencia .....	47
4.7. Principios éticos.....	49
V. RESULTADOS .....	50
5.1. Resultados.....	50
5.2. Análisis de resultados .....	62
VI. CONCLUSIONES .....	73
VII. RECOMENDACIONES.....	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	77
ANEXOS .....	87
Instrumentos validación, la confiabilidad, consentimiento informado, base de datos.	

## ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

### GRÁFICOS

<b>Figura 1</b> Gráfico de barras de nivel de autonomía de los niños de 4 años (pre test)	51
<b>Figura 2</b> Gráfico de barras de resultados de las sesiones de aprendizaje de juego de roles como estrategia .....	53
<b>Figura 3</b> Gráfico de barras del nivel de autonomía de los niños de 4 años (post test) .....	55
<b>Figura 4</b> Gráfico de barras de nivel de autonomía de los niños de 4 años, antes y después de la aplicar el juego de roles .....	57

### TABLAS

<b>Tabla 1</b> Muestra .....	37
<b>Tabla 2</b> Matriz de operacionalización de las variables e indicadores .....	38
<b>Tabla 3</b> Validación de juicio de expertos.....	43
<b>Tabla 4</b> Matriz de consistencia .....	47
<b>Tabla 5</b> Nivel de autonomía de los niños de 4 años (pre test) .....	50
<b>Tabla 6</b> Resultados de las actividades de aprendizaje de juego de roles como estrategia .....	52
<b>Tabla 7</b> Nivel de autonomía de los niños de 4 años (post test).....	55
<b>Tabla 8</b> Nivel de autonomía de los niños antes y después de la aplicar el juego de roles.....	56
<b>Tabla 9</b> Estadísticos descriptivos obtenidos en el pre y post test .....	58
<b>Tabla 10</b> Análisis de normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk .....	59
<b>Tabla 11</b> Prueba de rango de Wilcoxon.....	61

## RESUMEN

La actualidad exige personas que actúen de manera autónoma en la toma de sus propias decisiones permitiéndoles afrontar de la mejor manera los diferentes problemas que se les presentan. Es por ello que la presente investigación se orienta a determinar que el juego de roles como estrategia mejorará el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. “José Eusebio Merino y Vincés”, Sullana 2021. La metodología del estudio fue tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental con pre test y post test aplicado a 15 niños de 4 años que conformaron la muestra de estudio y que se seleccionaron de manera no probabilística intencional de la población de 100 niños de 4 años de edad. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejo que fue validada por juicio de expertos con una confiabilidad alta de 0.88 de acuerdo al alfa de Cronbach. Se utilizó los principios éticos protección a la persona, libre participación y derecho a estar informado, lo cual dio acceso al consentimiento informado. Al comparar los resultados del pre y post test se comprobó que el nivel de inicio disminuyó en 93% y el nivel de logro destacado aumentó considerablemente en 73%. De esta manera se pudo concluir que la aplicación de juegos de roles como estrategia mejora el desarrollo de la autonomía de los niños.

**Palabras clave:** Autonomía, juego de roles, juego simbólico.



## **Abstract**

Today demands people who act autonomously in making their own decisions, allowing them to better face the different problems that arise. That is why this research is aimed at determining that role-playing as a strategy will improve the development of autonomy in 4-year-old children from the I.E. "José Eusebio Merino y Vines", Sullana 2021. The study methodology was applied type, explanatory level and pre-experimental design with pre-test and post-test applied to 15 4-year-old children who made up the study sample and who were selected accordingly. Intentional non-probabilistic study of the population of 100 4-year-old children. The technique used was observation and the instrument was the checklist that was validated by expert judgment with a high reliability of 0.88 according to Cronbach's alpha. The ethical principles of protection of the person, free participation and right to be informed were used, which gave access to informed consent. When comparing the results of the pre and post test, it was found that the starting level decreased by 93% and the level of outstanding achievement increased considerably by 73%. In this way, it was possible to conclude that the application of role-playing games as a strategy improves the development of children's autonomy.

**Key Words:** Autonomy, role play, symbolic game.

## I. INTRODUCCION

Esta investigación aporta a comprender y analizar como el juego de roles desarrolla la autonomía en los niños, por esta razón el objetivo es determinar en qué medida el juego de roles como estrategia desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vines, Sullana, 2021. De esta manera se busca reflexionar acerca de la importancia del juego de roles y el desarrollo de la autonomía a partir de la implementación de un programa basado en sesiones donde se aplica el juego de roles como estrategia.

Figuroa (2019), manifiesta que el juego de roles favorece la construcción de aprendizajes significativos, logrando aprender e interrelacionarse con el mundo, distinguir y amenizar su mundo y desde otra perspectiva también favorece el desarrollo de la autonomía, la formación de la personalidad y la consolidación de la autoconfianza. También Jaramillo et al (2018), nos dicen que el juego es una actividad que posibilita la exploración, el conocimiento del entorno y la toma de decisiones. Mientras que López (2013), señala que los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los educandos puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Sánchez y Casal (2014), señalan que el desarrollo de una conducta autónoma por parte de los educandos no solo se va a ver estimulada por la participación en la toma de decisiones de manera autónoma. Morales (2016), enfatiza que en la educación inicial se debe poner énfasis en la autonomía del niño, la que debe ser entendida como la capacidad del individuo, para lograr una condición de independencia que le permita realizar las tareas que demanda su vida cotidiana; tales como: bañarse, vestirse,

peinarse, lavarse los dientes. etc. Actividades que las lleven a cabo con decisión y con seguridad en sí mismo. Álvarez (2015), resalta la importancia de que una persona autónoma es capaz de tomar en cuenta los diversos aspectos que configuran el escenario de toma de decisiones.

Respecto al desarrollo de la autonomía, en el ámbito internacional, Parra (2015), observa que los hogares de los niños ecuatorianos actúan con mucha permisividad y mucha sobreprotección hacia los niños, y que estos muestran una influencia negativa en el desarrollo de la autonomía de los niños, estadísticamente ha demostrado que un 66.27% de niños no actúa con autonomía cuando trabaja, y el 79.88% de niños no son capaces de asearse e ir al baño solos. En España Pérez (2015), señala que el 58,2% de estudiantes rechazan las conductas violentas suscitadas en el aula, y el 26,8% afirma que hay que pegar cuando se lo merecen, manifestando así conductas violentas que demuestran claramente una dificultad en el desarrollo autónomo de los estudiantes. Por esta razón es necesario que los niños desde que inician su vida escolar deben educarse en su competencia emocional y social para que actúen con autonomía.

En el Perú el INEI (2018), afirma que la interacción que tienen los padres y maestros con los niños es fundamental para que éstos logren un buen desarrollo de su autonomía. Estadísticamente señala que el 49.8 % de niños de 9 a 36 meses de edad logran expresar sus necesidades y emociones de manera adecuada, lo que facilita la socialización. De acuerdo a estos resultados se puede notar que casi el 50% de niños no logra realizar actividades que le permiten actuar con autonomía y seguridad. Tuyume (2020), citando a Ponte (2017), señala que los niños aún no se desenvuelven

de manera independiente, no logran resolver problemas de su vida cotidiana según su edad como: levantar la mano para exponer sus ideas, abrir un paquete de galletas y otras acciones, contextos que podrían ser minimizados, sin embargo, tienen un valor inmenso para lograr autonomía. Además, señala que la aplicación del taller juego de roles ayuda a desarrollar la autonomía en los niños de educación inicial.

Nassr (2017), realizó un estudio en una escuela de Piura y señala que los padres influyen de manera significativa en el desarrollo autónomo del niño, y si estos son muy sobreprotectores limitan la socialización y autonomía del niño, por eso se observa que los niños de educación inicial muestran mucha dependencia de los adultos para realizar actividades sencillas como jugar, lavarse las manos, amarrarse los zapatos, cepillarse, etc.

A nivel institucional los niños no actúan con total autonomía, se ha notado que no les gusta integrarse a los grupos de pares, les gusta trabajar solos, esperan las indicaciones de los adultos al momento de jugar, quieren que la maestra les abra las loncheras, le ayude a lavarse las manos, le pele las frutas que traen, le indique lo que tienen que hacer, no muestran actitud para resolver problemas por si solos, entre otras actitudes que muestran deficiente autonomía.

Ante la necesidad de aplicar el juego de roles como una estrategia didáctica para actuar con autonomía se planteó el problema de investigación de la siguiente manera: ¿Cómo influye el juego de roles en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021?

Para dar respuesta a esta interrogante se planteó el objetivo general: Determinar en qué medida el juego de roles como estrategia desarrolla la autonomía de los niños

de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021. Y como objetivos específicos se propuso: Identificar el nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021 mediante un pre-test. Aplicar el juego de roles como estrategia para desarrollar la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021. Identificar el nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021 mediante un post-test. Comparar el nivel de autonomía de los de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021, antes y después de la aplicación de juego de roles como estrategia.

El estudio se justifica desde un enfoque teórico porque ofrece aportes teóricos asociados a la autonomía, su importancia y componentes que influyen en ella, así como la autonomía en relación consigo mismo y al relacionarse con los demás. Estos conocimientos servirán de guía y apoyo a los docentes para proponer en el futuro estrategias que fomenten la autonomía en el niño.

Desde el punto de vista práctico el uso de instrumento para evaluar el nivel de autonomía de los niños puede ser aplicado en muestras similares a las que se realizó este estudio. A nivel metodológico, de acuerdo al análisis de resultados se comprobó que las actividades de juego de roles favorecen el desarrollo autónomo del niño, pudiendo así aplicarlas en otras escuelas y con niños de diferentes edades.

Es de estudio tipo aplicada, de nivel explicativo y de diseño pre experimental. Se hizo uso de una lista de lista de cotejo, que mediante la observación permitió el recojo de información acerca del nivel de autonomía que presentan los niños, información que fue procesada mediante procedimientos de estadística descriptiva y

presentada en tablas y gráficos de frecuencias absolutas y porcentuales. La población de estudio fue de 100 niños y la muestra elegida fue de 15 niños de 4 años de educación inicial de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021 seleccionados de manera no probabilística e intencional. Durante el proceso de investigación se aplicó el consentimiento informado considerando los principios éticos de protección de la persona, libre participación y derecho a estar informado, y beneficencia y no-maleficencia.

Como resultado se tuvo que realizar la comparación de los resultados del pre y post test se obtuvo que el nivel de inicio disminuyó en 93% y el nivel de logro destacado aumentó considerablemente en 73%. En la prueba de Wilcoxon se obtuvo que el valor de significatividad asintótica (bilateral) es de 0,001, valor menor a  $p < 0,05$ ; por eso se acepta la hipótesis determinando que el juego de roles como estrategia mejora la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021.

En el estudio se concluye que las actividades de aprendizaje en las que se utiliza juego de roles como estrategia genera motivación en los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021 y les ayuda a mejorar su nivel de autonomía, es decir los niños mejoran sus habilidades para relacionarse consigo mismo y con los demás. Por esta razón se sugiere que las docentes de educación inicial utilicen juegos de roles como estrategia didáctica en las diferentes áreas curriculares para favorecer la participación activa de los niños y así ayudarles a actuar con seguridad y desarrollar de manera progresiva su autonomía

## **II. REVISION DE LA LITERATURA**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Internacional**

Arias (2019), en su investigación, en Colombia, denominada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en niños de 6 a 8 años del colegio Vista Bella, tuvo como objetivo general: Diseñar e Implementar una Propuesta didáctica utilizando juegos como medio que desarrolle la autonomía. La metodología es de investigación acción, con enfoque descriptivo. Para recoger información utilizó la observación y registró en el diario de campo. La muestra fue de 35 estudiantes entre 6 a 8 años de edad. Como resultado obtuvo que la mayoría de niños con problemas de autonomía no reconocen las indicaciones, tienen déficit de reconocerse a sí mismo como ser y a sus compañeros, generándoles inseguridad, falta de confianza para actuar o realizar tareas o actividades propuestas. Finalmente concluyó que los juegos tradicionales divididos en cuatro unidades (actitudes de confianza, actitudes de autoestima, actitudes de respeto y actitudes de responsabilidad para la autonomía) mejora el proceso de la autonomía de los niños.

Moreno y Pallo (2018), en su investigación, en Ecuador, titulada: el juego de roles sociales en educación inicial, presenta como objetivo general: determinar la importancia de los juegos de roles sociales como herramienta para el aprendizaje y el desarrollo social. Además de ello, emplea una metodología de carácter cualitativa-cuantitativa, relacionada con el paradigma positivista, a través de una muestra. Para la recolección de información se utilizó la entrevista y la ficha de observación. La muestra de esta investigación se conformó de 26 niños. Entre sus principales resultados

un porcentaje del 56,84% expresa de manera regular su forma de ser o las características de su persona, incidiendo de manera directa en la formación de la personalidad. Finalmente, se llegó a la conclusión el juego de roles sociales viabiliza el desarrollo de la actividad simbólica y desarrollará habilidades sociales e integrales ya que a través del mismo desplegarán la imaginación, lenguaje, su personalidad y sobre todo su independencia.

Parra (2018), en su investigación, en Ecuador, titulada: las actividades curriculares en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de inicial 2 del centro de educación inicial el Vergel, presenta como objetivo general: realizar un análisis de las actividades curriculares y como estas influyen en el desarrollo de la autonomía de los niños de inicial. Además de ello, emplea una metodología de cualitativa - cuantitativa. Para la recolección de información, el autor empleó hizo uso de la investigación de campo y la investigación bibliográfica documental. La muestra de esta investigación se conformó de 9 docentes y 83 estudiantes. Entre sus principales resultados se tiene que el 66,27% de los niños y niñas muy pocas veces demuestra autonomía en los ambientes de trabajo. El estudio concluye que Se determinó que un alto porcentaje de los niños y niñas no desarrollan de manera adecuada su autonomía.

### **2.1.2. Nacional**

Castillo (2020), en Pimentel, es su tesis denominada: Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía, tuvo como objetivo aplicar actividades de juego simbólico para desarrollar la autonomía de los niños. El estudio fue cuantitativo, pre-experimental y aplicada. La muestra fue de 7 niños a los que se les aplicó una lista de chequeo para medir su nivel de autonomía. Se aplicó 20 actividades de juego



simbólico para el desarrollo de la autonomía. Como resultado obtuvo que en la evaluación de salida el 88% de los niños se ubica en el nivel de logrado en relación a su autonomía, es decir logran valerse por sí mismos para realizar actividades de aseo personal y buena estructuración para identificar la mayor cantidad de las partes de su cuerpo. En el estudio se concluyó que el taller de juego simbólico mejora el nivel de autonomía de los niños.

Rodríguez (2020), en Arequipa, en su investigación: Rol de la docente en el desarrollo de la autonomía en niños de cinco años del colegio panamericano del distrito, provincia, región Arequipa, presenta como objetivo general: describir el rol de la docente en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años. Utilizó una metodología exploratoria-descriptiva y diseño transversal. Para recoger información utilizó una ficha de información. La muestra se conformó de 34 niños de 5 años. Entre los resultados se tiene que los mayores porcentajes se da en ítems asociados a que cumplen con sus actividades, se alimentación y realizan su higiene, colaboran al vestirse, toman decisiones al realizar actividades, demostrar capacidad de elección en sus actividades y asumir responsabilidades, como guardar sus objetos personales, aunque con menor frecuencia al momento de guardar los juguetes y ordenarlos. De esta manera se concluye que la mayoría de niños tienen un alto nivel de autonomía.

Valle (2019), en Lambayeque, en su estudios denominado: Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años, tuvo por objetivo determinar la influencia de un taller de juegos simbólicos en el desarrollo de la autonomía. Se utilizó metodología cuasi - experimental, la muestra fue de 48 niños a quienes se aplicó una lista de cotejo para evaluar su nivel de autonomía. Como

resultados se obtuvo que el valor de la varianza de 17,7663 y nivel de significancia menor a 0,005 permitió concluir que la aplicación del taller de juegos simbólicos influye significativamente en el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años.

Calvo y Molina (2019), en Lima, en su investigación titulada: Juego de roles en la autonomía de niños del ciclo II, presenta como objetivo general: objetivo es dar a conocer la influencia del juego de roles en el desarrollo de la autonomía de los niños. Además de ello, emplea una metodología de revisión bibliográfica, para el recojo de información se consultó diversas fuentes de información tales como artículos, tesis y tesinas; en las cuales se estableció la influencia que tiene el juego de roles para favorecer el desarrollo de la autonomía en niños. El estudio concluye que el juego de roles influye en la autonomía y contribuye a que los niños potencien diversas habilidades y permite que los niños vayan adquiriendo capacidades, habilidades y también interiorizar hábitos de manera autónoma.

Antonio (2018), en Ancash, en su investigación titulada: los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018, presenta como objetivo general: Determinar si los juegos de roles como estrategia desarrolla las habilidades blandas de los niños. Además de ello, emplea una metodología de carácter explicativo, con un nivel de investigación cuantitativa y diseño pre- experimental con pre y post-test. Para la recolección de información se utilizó una lista de cotejo. La muestra de esta investigación se conformó de 19 niños y niñas de 5 años. Entre sus principales resultados el 63,2% de niños y niñas han desarrollado sus habilidades. Finalmente, se

llegó a conclusión que los juegos de roles como estrategia desarrollan las habilidades blandas de los niños.

### **2.1.3. Regional**

Mendoza (2019), en Piura, en su estudio: Juego de roles para el desarrollo de la comprensión de textos orales en estudiantes de 4 años de la I.E.I. “Fundación por los niños del Perú”, Piura-2018, presenta como objetivo general: determinar de qué manera el juego de roles desarrolla la comprensión de textos orales en los estudiantes de 4 años. El enfoque de estudio fue cuantitativo, de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test. Para recoger información se utilizó una lista de cotejo. La muestra se conformó de 19 niños y niñas de 5 años. Entre sus principales resultados se tiene que al comparar el pre test y el post test, el nivel Inicio disminuyó de 44,4% a 5,6%, el nivel Proceso disminuyó de 50% a 38,9% y el nivel Logrado aumentó del 5,6% al 55,6%. Finalmente, se llegó a conclusión que el juego de roles, que favorecen el desarrollo de la comprensión literal e inferencial de textos orales.

Gamboa (2018), en Piura, en su tesis: Análisis antropológico de la capacidad de autonomía prescrita en el fascículo de desarrollo personal, social y emocional de las rutas del aprendizaje para niños de 5 años, tuvo como objetivo general: Analizar los fundamentos antropológicos de la capacidad de autonomía prescrita en el fascículo de Desarrollo Personal, Social y Emocional. Usó metodología de revisión bibliográfica en diversas fuentes informativas. La recolección de información se hizo mediante el análisis de contenido de los aportes de diversos autores. La muestra por la naturaleza del estudio, corresponde al fascículo de Desarrollo Personal, Social y Emocional: la

autonomía. La investigación resalta que la información que el niño adquiere mediante las experiencias de vínculo con los demás, no se produce de manera pasiva. El estudio concluye que las competencias presentadas muestran al niño como una persona centrada en sí misma, con intereses, preferencias e ideas claras, que es capaz de convivir democráticamente con los demás y fortalecer su autonomía.

Nassr (2017), en Piura, en su tesis: Desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular de Castilla, Piura, tuvo como objetivo general: Diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad. El estudio utiliza metodología de enfoque cuantitativa y tipo descriptiva. Para la recolección se utilizó la técnica de observación y como instrumento una lista de cotejo. La muestra fue de 30 niños de 4 años del nivel inicial. Como resultados se tiene que el 56% de los niños logra mejorar su nivel de autonomía a partir de las actividades de juego trabajo, ello al tener la posibilidad de elegir las actividades que desea realizar en los diferentes sectores. El estudio concluye que las actividades de juego trabajo ayudan a mejorar la autonomía de los niños al darles la posibilidad de tomar sus propias decisiones.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Juego de roles**

#### **2.2.1.1. Definición de juego de roles**

Peñarrieta y Faysse (2006):

Los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un

ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad (p4).

Gaete (2011), señalan:

El juego de roles es una herramienta que posee una gran importancia en los procesos de educación superior ya que es una estrategia motivadora para que el aprendiz asuma sus propios retos de aprendizaje por medio del cual se busca su empoderamiento proyectado al aprendizaje significativo.

Estos autores, teniendo en cuenta lo enunciado por el Centro de desarrollo de la docencia, señalan que: El juego de roles (o role playing) pretende simular una situación de la vida real en un ambiente académico y formal. Usualmente el formato de los juegos de roles se limita a la discusión en parejas entorno a roles asignados por el docente, en donde cada estudiante representa ese papel por un lapso breve. Quienes actúan se presentan de manera sucesiva ante el resto del curso.

Dosso (2009), señala que el juego de roles suele denominarse Juego de actores, consiste básicamente en aquella actividad que involucra la participación de jugadores, estos simulan mediante actuaciones un esfuerzo por representar como actores a personajes reales, de ese modo se generan relaciones en las que opera la "otredad, mejor dicho, asumir y cambiar la situación del otro rol (p.5).

García y Llul (2009)., señala que cuando se habla de roles, esta es una función que asume los participantes dentro de un grupo, siempre teniendo en cuenta una participante que se encarga de distribuir los roles, así mismo determina las acciones a realizar por los niños en el juego y las relaciones que deben establecer.

Cobo y Valdivia (2017), definen juego de roles:

Estrategia que involucra a los estudiantes a asumir y representar roles mediante una suerte de situaciones reales inclusive realistas. Se trata en hacer lo posible por llevar la realidad al aula. Tal dinámica, exige que los estudiantes se ajusten a reglas, aunque pueden ser flexibles en sus actuaciones y decidir por cuenta propia conforme a las características, valores, creencias y actitudes que se derivan o deducen de los personajes representados (p.35).

En líneas generales se puede decir que es una estrategia educativa que favorece el aprendizaje de manera entretenida y lúdica. El juego de roles contribuye al aprendizaje de los niños y niñas. Los docentes deben promover el uso de juegos de roles porque mediante la representación de personajes, que pueden ser principales o secundarios, porque así fortalecen la autonomía e independencia del niño.

#### **2.2.1.2. Teorías científicas que sustentan el juego de roles como estrategia**

##### **a. Juego de roles como juego simbólico (Piaget)**

Estos juegos los empiezan a realizar los niños a partir de los dos años. En estos juegos los niños hacen representaciones de personajes (reales o imaginarios) en diferentes situaciones, es decir juegan a ser adultos que desarrollan actividades según lo que representan. En un inicio los niños juegan por si solos, más adelante juega con otros niños y así aparece el juego simbólico.

Piaget (1981), define a este tipo de juego como egocéntrico, ya que se basa en intereses y deseos del niño. Lo fundamental de este tipo de juegos es que los objetos o juguetes no solo sirven para lo que fueron creados, sino que pueden usarse para otro

juego que al niño le resulte interesante. Por ejemplo, una escoba se convierte en un caballo.

Los juegos simbólicos se relacionan de manera directa con la manera cómo evoluciona el pensamiento y el lenguaje del niño. De esta manera cuando el niño juega a ser un adulto va realizando asociaciones que le permiten comprender las actividades que suceden en la vida real y la manera de cómo deben comportarse de acuerdo a las circunstancias que se le presentan.

Los niños representan personajes y desarrollan roles que han captado de sus experiencias cotidianas viendo cómo actúan los adultos que lo rodean. En la actualidad es muy común ver que los niños juegan a representar personajes que aparecen en la televisión o redes sociales, además también juegan a representar los trabajos o roles que desempeñan sus padres o conocidos. Para representar personajes los niños suelen tomar en cuenta distintos argumentos que se asocian a: la época, la clase, las condiciones de producción que le rodean.

Cuanto más pequeño es el círculo social del niño, sus juegos serán más monótonos.

Los juegos de roles reflejan situaciones del contexto del niño y permiten evidenciar y recoger información acerca de la condición económica y social en que vive, aspectos geográficos del lugar, el entorno y la situación afectiva del niño, el comportamiento de los grupos, y la comunicación con los demás. En estos juegos el niño hace imitaciones de actitudes, gestos y comportamientos de las personas con las que se identifica.

Se debe establecer diferencias entre:

- Identificación personal, generada por la admiración y el amor.
- Identificación posicional, generada el temor o envidia.

### **b. Teoría de Sigmund Freud**

Freud (1981), en su teoría del psicoanálisis considera que los niños pequeños se sienten impotentes ante fuerzas biológicas y sociales, las que no puede dominar. Entre estas fuerzas se encuentran instintos biológicos y las rutinas sociales del niño, de manera muy especial aquellas situaciones que son parte de su vida en familia.

Para Freud (1981), cada persona nace con una cantidad de energía biológica, que determinan sus impulsos, conductas y pensamientos. Esta cantidad de energía es fija, pero puede canalizarse de diferentes maneras. La sexualidad o libido; las motivaciones para preservar la vida como el hambre y dolor; y la agresión relacionada a la tendencia hacia la muerte.

El niño sólo posee energía; nace con una sola estructura, el “ello” determinada por estímulos asociados a lo somático, sujeta a impulsos contradictorios. Conforme crece aparece el “yo” determinada por la actuación racional y reflexiva hacia el mundo exterior; y luego el “super-yo” que determina la actuación del “yo”. Alrededor de los cinco años el “ello”, “yo” y “super-yo” deben estar en armonía, pues a pesar de que el “ello” exige placer, el “super-yo” exige cumplir con los deberes. En el caso del “yo” este asume un rol mediador prudente entre el “ello” y “super-yo”.

Freud (1981), señala que las personas pasan por una serie de etapas diferentes



para llegar a la maduración. Entre las etapas psicosexuales Freud señala: “etapa oral, etapa anal, etapa fálica, período de latencia y etapa genital” (Schultz y Schultz, 2002). Para los psicoanalistas el desarrollo de los niños puede retrasarse debido a experiencias negativas que impiden la madurez emocional.

Freud (1981), vincula el juego a la expresión de instintos que se orientan al placer. El juego tiene carácter simbólico y permite expresar la sexualidad y deseos, mientras que los adultos expresan estos instintos mediante los sueños, los niños lo hacen mediante el juego.

### **2.2.1.3. Dimensiones del juego de roles**

Asume el papel:

Rivera (2017), citando a Gurney (1998), señala que incluye la responsabilidad de asumir el papel que se le asigna, considerando las características fundamentales del papel que le toca desempeñar. También se relaciona con el hecho de sentirse capaz de enfrentar con éxito diferentes situaciones sociales y solucionar conflictos interpersonales con facilidad. Finalmente, también incluye el sentido de solidaridad.

Caracteriza el personaje.

Rivera (2017), citando a Gurney (1998), refiere que esta dimensión con lleva la caracterización del personaje donde el niño primero estudia las características fundamentales del personaje, su voz, su postura, su forma de dirigirse y sobre todo el cumplimiento de las acciones que requiere al asumir el rol que le toca protagonizar.

Emite el mensaje

Rivera (2017), citando a Gurney (1998), señala que se refiere a la auto aceptación de la personalidad, como sentirse. Simpático o antipático, estable o inestable, valiente o temeroso, tímido o inquieto, de buen o mal carácter, generoso o tacaño, y equilibrado o desequilibrado.

#### **2.2.1.4. Uso y desarrollo del juego de roles**

Gaete (2011), señala que:

Anima a los aprendices a crear su propia realidad. Permite desarrollar la capacidad de interactuar con otras personas. Incrementa en los aprendices la motivación. Involucra a los aprendices tímidos en actividades. Fomenta la autoconfianza en los aprendices. Ayuda a los aprendices a solucionar dificultades en el trabajo en equipo. Resulta agradable y divertido. Evidencia ante los aprendices que el mundo real no es un borrador y que la solución a problemas reales y prácticos no se genera mediante la memorización de la información.

López (2017), señala que estos juegos generan un espacio social de aprendizaje en el que se desarrollan roles y se crean actitudes de intercomunicación y de implicación hacia el aprendizaje.

Pita y Cárdenas (2017), señalan que el juego de roles motiva la participación y expectativa hacia un tema a tratar. También es útil para debates sobre diferentes formas de pensar. Logra la identificación con determinadas normas o patrones de conducta. Desarrolla habilidades comunicativas en los estudiantes. Es una vía efectiva para el

cambio de actitudes. Desarrolla la creatividad en los estudiantes. Permite observar, representar o asumir una situación sin afectar a personas o a la situación real.

En este sentido se puede decir que los juegos de roles podemos trabajar la resolución de problemas complejos, la toma de decisiones, fomentar el trabajo en equipo, obtener una retroalimentación continuada, lograr efectos positivos en la motivación, la creatividad, la comunicación y la empatía y entrenar habilidades o situaciones reales sin riesgo, obteniendo así aprendizajes significativos.

Para Cobo y Valdivia (2017):

El docente solicita las opiniones y modera la discusión, se evalúa el trabajo en su totalidad. Se sugiere contar con una batería de preguntas para orientar la discusión. Comprende el momento oportuno para guiar las relaciones significativas entre estudiantes comparando lo ocurrido entre juego y realidad (p.58).

Respecto a los pasos a seguir para realizar un juego de roles en las aulas tenemos que García et al (2010), señala que se debe realizar “Elección del tema. Investigación del tema por el docente. Creación de la historia. Presentación del juego a los estudiantes. Entrega de roles (personajes). Investigación del tema por los estudiantes. Entrega de materiales. Representación de la historia (los estudiantes toman decisiones)” (p.5).

### **2.2.1.5. Importancia del juego de roles**

Meriño et al (2014), enfatiza que

la tendencia del niño a realizar una vida conjunta con los adultos no puede ser satisfecha en base a un trabajo compartido. Los pequeños comienzan a dar satisfacción a esta necesidad en el juego, donde no solo reproducen la vida laboral, sino también las relaciones sociales, asumiendo el papel de adultos. Por eso, el lugar especial del niño en la sociedad pasa a ser la base para que surja el juego de roles como forma peculiar de su incorporación a la vida de los mayores.

Para Castillo et al (2010), los juegos generan muchas oportunidades para aprender de manera significativa y desarrollan competencias, capacidades, habilidades, así como fortalecen los aprendizajes ya adquiridos en el hogar y escuela. Cuando el niño juega potencia las dimensiones.

**Dimensión afectiva:** Relaciones de afecto que se dan entre el niño y su entorno más cercano; con el juego se aprende a controlar emociones, sensaciones y sentimientos, ayuda a crear su auto concepto y autoestima, favoreciendo a que el niño aprenda a ser autónomo.

**Dimensión social:** Adquiere valores y comportamientos aprobados por la sociedad. Esto es lo que llamamos proceso de socialización. Este aprendizaje se obtiene observando el comportamiento ajeno y participativo e interactuando con los demás.

**Dimensión cognitiva:** El juego simbólico y la representación de situaciones

reales desarrolla en el niño su lenguaje, pensamiento matemático y creatividad.

Dimensión sensorial motriz: Ayudan a tener control y dominio de sus movimientos, desarrollo de su motricidad fina y gruesa, coordinación óculo manual y óculo podal, además se orienta en el espacio y tiempo”

Peñarrieta y Faysse (2006), señalan que los juegos verbales son una herramienta intermediaria de acercamiento y discusión de temas de difícil abordaje mediante herramientas convencionales. Amplía el conocimiento de los actores sobre un problema. Acerca y reduce tensiones entre grupos de interés con posturas contrarias. Genera espacios de confianza, permitiendo discutir temas conflictivos en un ambiente libre de tensiones. Los juegos de roles pueden ser insertos dentro de un proceso para apoyar la acción colectiva. Puede permitir identificar elementos de la realidad local que difícilmente se identificarían por medios u herramientas convencionales.

Entonces los juegos de roles ayudan al desarrollo integral del niño mediante este desarrolla diferentes capacidades con la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento, se comunican con los que le rodea, satisfacen sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los adultos, conocen el mundo que los rodea. Entonces los juegos de roles contribuyen para el logro de ese objetivo.

#### **2.2.1.6. Etapas del juego de roles**

De acuerdo a Aguinaga (2015), el juego consta de la etapa de inicio, desarrollo y cierre.

En primer lugar, el inicio se refiere a la selección del tema, el cual “debe tratarse de una escena corriente de la vida, tomada del contexto que el grupo conoce y le es familiar” (p.41). Para garantizar ello, el docente debe presentar los materiales que se va a utilizar en el juego, de tal manera que los niños y niñas puedan observar y reconocer los recursos que se les está facilitando para poder tomar un rol. Se trata de inspirar un ambiente de confianza para la elección del tema.

En segundo lugar, el desarrollo se refiere a la ejecución del juego. Para ello “el profesor explica el tema, identificando los personajes y la escena o escenas que se representarán” (p.41), “los actores representan la escena, expresándose con su propio lenguaje” (p.41). Además, en esta etapa los niños y niñas deben explorar libremente los materiales y elementos mobiliarios que se les ha presentado. El objetivo es que se vayan familiarizando y pensando en el personaje y la situación que querrán representar (siguiendo asociaciones espontáneas y modificando el juego), mientras el docente va asumiendo el rol de acompañante y de observador.

Luego, de que los niños se han familiarizado y planteado situaciones, tienen que desarrollar el contexto de su representación, poniendo en práctica el disfrute y placer por el juego.

Finalmente, el cierre consiste en un espacio de reflexión donde “el profesor modera y ayuda a profundizar en el problema presentado” (p.42) al observar las conductas y actitudes que los niños y niñas van adoptando respecto a su actuación, este observa si ve un cambio del rol adoptado inicialmente y el rol adoptado cerca al final de la actividad.

Cabe recalcar que, el proceso de creación de los personajes es muy interesante,

por ello, se debe observar y analizar cada acción que el niño o la niña demuestra para que de esa manera el docente en conjunto con sus estudiantes rescate ideas, pensamientos, actitudes y soluciones que se ha demostrado en sus escenas de juego de roles.

#### **2.2.1.7. Juegos de roles y aprendizaje**

Para Cobo y Valdivia. (2017), se debe promover y por lo menos debe cumplir ciertas características básicas como:

Estimular que los estudiantes exploren y comprendan su propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas.

Promover un proceso de auto análisis del rol asumido a partir de la retroalimentación brindada.

Reconocer formas alternativas de pensar y actuar.

Desarrollar relaciones interpersonales y habilidades de comunicación.

Facilitar la transferencia del aprendizaje hacia situaciones de la vida profesional (p.56).

#### **2.2.2. La autonomía**

##### **2.2.2.1. Definición de autonomía**

Se define a la Autonomía como la facultad que tiene cada persona para decidir o actuar de manera independiente, teniendo en cuenta las responsabilidades de sus acciones.

Viqueira (2019), la define como la capacidad que tiene una persona para desarrollar por sí solo sus actividades diarias, para tomar sus propias decisiones o para resolver problemas de manera independiente. Es tener una vida adaptativa sin necesidad de soporte o asistencia de los demás. Actuar con autonomía significa ser una persona independiente, tanto a nivel cognitivo como conductual. Por eso es necesario estimular la autonomía desde una edad temprana.

Morales (2016), señala que la autonomía es la facultar de independencia y confianza que tiene un ser humano en sí mismo, y le permite actuar con confianza de forma independiente en las distintas situaciones que se le presentan a diario.

Ferrater (1985), la define como:

La regulación de la conducta por normas que surgen del propio individuo. Autónomo es todo aquél que decide conscientemente qué reglas son las que van a guiar su comportamiento. Tener autonomía quiere decir ser capaz de hacer lo que uno cree que se debe hacer, pero no sólo eso. También significa ser capaz de analizar lo que creemos que debemos hacer y considerar si de verdad debe hacerse o si nos estamos engañando. Somos autónomos cuando somos razonables y consideramos qué debemos hacer con todos los datos a nuestra disposición. Dicho de otro modo: somos verdaderamente autónomos cuando usamos nuestra conciencia moral (p.2).

Sieckmann (2008), señala que autonomía significa auto legislación, lo cual implica que los destinatarios de una norma deciden, ellos mismos, hacer válida dicha norma.



Para Álvarez (2015), la autonomía significa autogobierno; y realización de la libertad individual a través del ejercicio consecuente de la racionalidad práctica; a la fundamentación de su contrapartida, la responsabilidad; a la igualdad entendida como consideración y respeto por las elecciones individuales; a la diferencia que emana de las decisiones de las personas.

Piaget y Heller (1968), refieren que la autonomía es un aprendizaje social de carácter liberador, que hace referencia a utilizar los recursos personales y propios para aprender y afrontar nuevos retos de aprendizaje a través de la opción de elegir al tomar decisiones independientes sintiéndose seguro.

Bornas (1994), nos dice que la autonomía se refiere a la individualidad y a la confianza que el niño tiene en sí mismo para realizar acciones de higiene, alimentación, socialización, etc.

Para León y Barrera (2008):

La autonomía es una capacidad que se manifiesta en el conocimiento y en las actitudes realizadas en la vida cotidiana en relación con su entorno y evidenciadas en manifestaciones que producen seguridad en las diferentes actividades de su educación formal o no formal (p. 57).

De acuerdo a lo revisado la autonomía, es la condición, el estado o la capacidad de autogobierno o de cierto grado de independencia. En los niños se hace evidente cuando estos son capaces de desarrollar tareas de una manera independiente. Es la capacidad de tomar decisiones y actuar en cuestiones relativas a uno mismo. La autonomía debe ser estimulada desde la educación inicial. También se habla de

autonomía moral haciendo referencia a nuestra capacidad para valorar aspectos de carácter moral por sí mismo, sin tener en cuenta factores externos que puedan influir en esa valoración. La autonomía moral es influenciada por el entorno social y es producto del desarrollo personal, y otorga a las personas la capacidad de decisión de acuerdo a sus valores morales y percepción del mundo.

### **2.2.2.2. Teorías científicas asociadas a la autonomía**

#### **a. Teoría de Emmi Pikler (1984)**

Creo un método educativo fundamentado en el respeto por los niños entre 0 a 6 años de edad. Pikler (1984) da considerable importancia al aspecto motor de los niños y cómo este desarrolla la autonomía.

Para Tardos (2016):

Si animamos al niño, en su actividad autónoma, veremos que es capaz de muchas cosas de las que se cree normalmente, el niño es capaz de aprender de manera autónoma, es capaz de realizar acciones competentes utilizando el repertorio de comportamientos de que dispone en un determinado nivel de desarrollo, tanto en lo referente al dominio de su motricidad como la capacidad de recoger las experiencias activas relativas al medio que lo rodea y desarrollar el conocimiento de su mismo” (p.22)

Pikler (1984), sostiene que los niños desde su nacimiento tienen competencia motriz para actuar de manera autónoma e iniciativa propia, para ellos el espacio y ambiente debe ser estimulante y agradable, con relaciones afectivas positivas sustentadas en el apego, especialmente con la madre. De esta manera el niño se siente

seguro para desplazarse de manera libre y explorar el entorno de manera activa y desarrollar sus dimensiones afectivas, sociales y cognitivas de manera adecuada.

Es preciso señalar que, para el logro de la autonomía, es importante el ingreso a la educación inicial, pues mediante esta inserción el niño amplía su vida social, mediante experiencias agradables que generan vínculos de amistad y armonía con sus pares y maestras, así va ampliando su grupo social inicial determinado por el entorno familiar.

Caballo (2007), señala que en este espacio el niño aprende a escuchar a los demás, socializar, compartir emociones y estados de ánimo, asume responsabilidades y desarrolla su creatividad. La autonomía a esta edad se inicia a partir de actividades que generan satisfacción y confianza.

#### **b. Teoría psicosocial de Erickson (1963)**

Para Erickson (1963) el desarrollo de la personalidad se da a través de distintas etapas con aspectos puntuales en cada una, de esta manera señala que la personalidad recibe la influencia de la sociedad y cultura. De acuerdo a esta teoría la personalidad evoluciona mediante el paso de 8 etapas en las que en cada una existe una crisis que debe resolverse antes de pasar a otra etapa.

De acuerdo a Hernández et al (2019), señala que:

Cada etapa representa una crisis en la personalidad que implica un conflicto diferente y cada vez mayor, Cada crisis es un momento crucial para la resolución de aspectos importantes; éstas se manifiestan en momentos determinados según el nivel de madurez de la persona. Si el individuo se adopta

a las exigencias de cada crisis el ego continuará su desarrollo hasta la siguiente etapa; si la crisis no se resuelve de manera satisfactoria, su presencia continua interferirá el desarrollo sano del ego.

Erickson (1963), considera las siguientes etapas en relación a la educación de niños correspondientes a la edad de educación inicial:

Primera etapa: Confianza básica versus desconfianza (desde el nacimiento aproximadamente hasta los 12 o 18 meses:

Cuando el niño pasa por situaciones contrarias a las mencionadas anteriormente desarrolla sentimientos de miedo, inseguridad y desconfianza.

Segunda etapa: Autonomía vs duda y vergüenza. (Desde los 2 a los 3 años de vida). En esta etapa los niños son capaces de desplazarse de un lado a otro por si solos.

Para Monsalve (2007), “se siente orgulloso porque ahora puede correr, saltar, trepar, abrir y cerrar, hablar, agarrar, etc.” (p.120). Se entiende entonces que el niño ha iniciado el desarrollo de su autonomía, valiéndose de sus habilidades motrices y cognitivas.

Cuando el niño ingresa a la educación inicial, se fortalece la autonomía del niño debido a que todos los conocimientos y experiencias que trae, las comparte con sus pares y adultos, por esta razón siempre se recomienda a los padres y docentes desarrollen actividades donde los niños realicen actividades por sí solos y les permitan tomar sus propias decisiones. Hay que tener en cuenta que a esta edad los niños quieren realizar las actividades por si solos, no aceptan la ayuda del adulto.

Erikson (1963), señala si se reconoce la necesidad del niño de hacer lo que es capaz a su propio ritmo y en el tiempo apropiado, entonces él desarrolla el sentimiento de que es capaz de controlar sus músculos impulsos, e inclusive su ambiente (p.120). Desde este punto de vista es necesario reforzar la seguridad del niño para fortalecer su autoestima y autonomía.

Tercera etapa: Iniciativa versus culpa (desde los 4 hasta los 5 años)., Monsalve (2007) refiere que a la edad de 4 y 5 años, etapa preescolar, el niño domina con más seguridad sus movimientos corporales, el lenguaje y sus fantasías, por lo que es importante iniciarlos en los juegos, actividades, proyectos, para ir fortaleciendo su iniciativa (p.121)

En esta etapa los niños manifiestan tener iniciativa para realizar actividades nuevas, además muestran preocupación por el cumplimiento de sus responsabilidades. En esta etapa entra en crisis conocida como “Complejo de Edipo” determinada por conductas sexuales de apego al sexo opuesto (padre o madre).

Es importante que los padres y docentes ayuden al niño a que actúe de manera espontánea, con iniciativa y tome decisiones sin sentir culpa por la manera como actúa en distintas situaciones.

### **2.2.2.3. Dimensiones de la autonomía**

#### **a. Autonomía en relación consigo mismo**

Según Bornas (1994):

El niño a partir de su maduración y desarrollo experimenta su gran capacidad

para aprender con relación a sí mismo y con su entorno, el niño a su corta edad busca entrar en contacto con sus familias para luego tomar cierta distancia de ellos a medida que crece buscando así su independencia, observando a su alrededor para asumir nuevas responsabilidades de acuerdo con ciertas actividades que logra realizar según su propia edad (p.76).

Se debe tener claro que una persona autónoma es dueña de sus decisiones, impulsos, iniciativas y renuncias, sabe lo que quiere, se lanza a conseguirlo teniendo en cuenta a los demás, pero sin dejarse someter o manipular. Además, nos permite desenvolvernos y vivir en medio del mundo con eficacia y productividad. Tiene que ver con la posibilidad de describirnos de la manera más real y objetiva posible, en los aspectos esenciales de su ser: gustos, preferencias, habilidades, fortalezas, debilidades, prejuicios, valores. Se relaciona directamente con tener noción de la forma de ser y de reaccionar (autoconciencia). Es un sentimiento interior que permite reconocerse, conocer la propia vida y, ante todo, el propio sentido de la vida se relaciona con la autonomía y el autocontrol.

#### **b. Autonomía en relación con los demás**

Bornas (1994), señala que:

El niño aprende a relacionarse con sus padres y este aprendizaje lo inicia a través de un mundo de posibilidades reales y potenciales que los ayudan a conseguir aprendizajes significativos en relación con otros aprendizajes superiores obtenidos según el grado de interacción con el medio social. Es a través de las actividades cotidianas que el niño desarrolla diferentes capacidades como el respeto, la cooperación, la participación y la tolerancia,

todas logradas de acuerdo con su edad y según las relaciones sociales que adquiriera en su vida. Por lo tanto, durante los primeros años los infantes van desarrollando paulatinamente sus habilidades y capacidades siendo cada vez más autónomos mostrando seguridad, autoestima y responsabilidad en todo lo que se propongan hacer (p.78).

Malajovich (2008), señala que las relaciones humanas son las interacciones de personas en un grupo, reguladas por principios y normas de la cultura a la que pertenecen, por lo que intervienen hábitos, valores, tradiciones, creencias, etc. En nuestra sociedad, la comunicación es cada vez más compleja. En las organizaciones laborales las relaciones son distantes, impersonales. La personalidad es producto de la herencia biológica y del ambiente, es la organización de lo físico y lo psicológico, que están dentro del individuo de manera dinámica, con su ajuste al ambiente. Está compuesta por una parte genética que es el temperamento y por otras características, como el carácter.

Si nos conociéramos mejor, podríamos mejorar nuestras relaciones. La proyección: es ver, generalmente, en otras personas aspectos de nosotros mismos, pero que no somos capaces de reconocer porque son desagradables, son defectos propios o simplemente nos molestan. Ignoramos que al comunicarnos con los demás, ellos son espejos en donde nos reflejamos. Se asocia a autoconcepto, la empatía y colaboración.

#### **2.2.2.4. Importancia de la autonomía**

Rodríguez (2019), señala que la autonomía desarrolla múltiples beneficios mejorando la autoestima, el autoconcepto, la autoconfianza, madura la personalidad, mejora la capacidad de tomar decisiones, mejora la destreza en para realizar acciones

adecuadas a su edad (p.92).

Haeussler y Milicic (2014), refieren que tener autonomía favorece el desarrollo de un proyecto de vida propio, la fijación de metas, la tomar de decisiones y esforzarse en lograr las metas. Cuando los padres o los profesores hacen la mayor parte de las elecciones, no solo no favorecen la autonomía y hacen que crezcan con poca confianza en su capacidad de decidir sino hace a los niños dependientes.

Para Vygotsky (1978), menciona que la autonomía permite al niño valerse por sí mismo, en el desarrollo de diversas actividades cotidianas y cuya realización y desempeño los hace convertirse en personas responsables mediante acciones socializadoras al actuar satisfactoriamente cumpliendo sus responsabilidades y obligaciones en un orden de prioridades actuando autónomamente al momento de decidir.

#### **2.2.2.5. Desarrollo de la autonomía**

La autonomía se debe dar de manera progresiva al niño las habilidades necesarias para hacer frente a las diversas situaciones que se le presenten. De esta manera Haeussler y Milicic (2014) señalan que:

En la familia:

Dar muestras de afecto incondicional. Interesarse por el mundo del niño, y empatizar con lo que le ocurre, acogiéndolo en sus sentimientos difíciles.

Reconocer constante y explícitamente sus logros y progresos. No utilizar un lenguaje despectivo para referirse a ellos. Disminuir la crítica, centrándose en la acción y no en el niño. Elogiar valorando el esfuerzo en la tarea. Ser preciso



en darles a conocer qué se espera de ellos. Generar instancias en las que el niño pueda tener éxito en su desempeño, y felicitarlo por esto. Promover actividades para que desarrolle sus intereses y habilidades (p.4).

Desde la escuela se debe:

Generar un clima emocional cálido, participativo e interactivo. Usar frecuentemente el refuerzo de los logros de los alumnos frente al grupo. Los logros deben ser reales, para que su reconocimiento sea sentido como algo especial y único, que lleve al alumno a interpretarlo como un éxito personal. Desarrollar el espíritu de observación y ayudarlos a buscar formas innovadoras para adaptarse a la realidad. Generar un clima que posibilite la creatividad. Mostrar confianza en las capacidades de los niños, y en sus habilidades para resolver problemas o situaciones difíciles en las distintas materias. Evitar la crítica y las exigencias excesivas, tanto en lo académico como en lo conductual. Motivar a los alumnos a buscar soluciones y respuestas adecuadas y sabias a los conflictos, más que resolverlos en términos de “bueno o malo” o “ganar o perder”. Incentivar a los alumnos a asumir responsabilidades (que sean posibles de cumplir por ellos), ya que les demuestra que se confía en ellos. Poner exigencias y metas al alcance de los niños, que puedan ser alcanzadas con un esfuerzo razonable (p.4).

### **III. HIPOTESIS**

#### Hipótesis General (Hi)

El juego de roles como estrategia mejora la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021.

#### Hipótesis nula (Ho)

El juego de roles como estrategia no mejora la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de la investigación**

#### **4.1.1. Tipo de estudio**

En el presente estudio se adoptó un tipo de investigación aplicada, pues buscó utilizar conocimientos estructurados sobre el juego de roles como estrategia con la finalidad de desarrollar un efecto en la variable autonomía.

Mendoza (2019), señala que “una investigación es de tipo aplicada, porque tiene como objetivos utilizar de manera práctica un conjunto de conocimientos ya sistematizados por la ciencia” (p.29).

#### **4.1.2. Nivel de investigación**

El nivel de investigación fue explicativo debido a que se explica cómo la variable juego de roles como estrategia actúa sobre el nivel de autonomía de los niños, para ello se hizo la contrastación de hipótesis.

En este sentido Mendoza (2019), señala:

Una investigación tiene un nivel explicativo porque busca las posibles causas que originan un fenómeno observado. Se centra en explicar por qué se desarrolla un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables se relacionan (p.26).

### **4.1.3. Diseño de investigación.**

En la presente investigación se utilizó el diseño pre experimental, con pre test y post test a un solo grupo.

En este sentido Gómez (2016), señala que un estudio preexperimental:

Consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y aplicar una medición antes y después de la aplicación del estímulo o tratamiento. No hay manipulación de la variable independiente (niveles) o grupos de contraste (ni siquiera el mínimo de presencia-ausencia (p. 309).

El diseño de investigación se representa de la siguiente manera:

Gu: 0<sub>1</sub>    x    0<sub>2</sub>

Dónde:

Gu: Grupo único

0<sub>1</sub>: Lista de cotejo (pre test) sobre autonomía.

x: Actividades de juego de roles como estrategia.

0<sub>2</sub>: Lista de cotejo (post test) sobre autonomía.

## **4.2. Población y muestra**

### **4.2.1. Población**

D'Angelo (2015), señala la población es el total de unidades a estudiar analizar pudiendo ser sujetos, objetos, elementos o hechos capaces de ser estudiados.

El estudio se realizó en la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, del distrito y provincia de Sullana, departamento de Piura, la población estuvo constituida por niños del nivel inicial de 4 y 5 años de edad, que cuenta con 6 aulas (tres para cada edad) que estudian en el turno de mañana, con un total de 150 niños.

#### **4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión**

Inclusión:

- Niños y niñas de 4 años de edad del sexo masculino y femenino.
- Niños y niñas que están matriculados inicial de 4 años.
- Niños y niñas con asistencia regular a la I.E.

Exclusión:

- Niños y niñas con más del 20% de inasistencias a las actividades de aprendizaje.
- Estudiantes cuyos padres de familia no firmaron el consentimiento informado.
- Niños y niñas de 5 años.
- Niños y niñas de las secciones: Cariñosos, respetuosos y amorosos

#### **4.2.3. Muestra**

La muestra estuvo constituida por el aula “Responsables” de 4 años, con un total de 15 niños y niñas de 4 años de edad.

Porras (2014), señala que la muestra es un subconjunto de la población a quienes se harán las medidas u observaciones de acuerdo al objetivo del estudio. En este sentido la muestra queda determinada de la siguiente manera:

**Tabla 1**

*Muestra*

Nombre del Aula	H	M	T
Responsables	7	8	15
TOTAL			15

*Nota.* Nómina de matrícula de una I.E.P. Sullana, 2021

#### **4.2.4. Técnica de muestreo**

La muestra de estudio fue elegida mediante procedimiento no probabilístico por conveniencia.

Otzen y Manterola (2017), señalan que esta técnica de muestreo permite seleccionar sujetos de una población, de acuerdo al criterio del investigador, con características de interés para investigador y que por su acceso permiten el logro de los objetivos.

### 4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

**Tabla 2**

*Matriz de operacionalización de las variables e indicadores*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
<b>Juego de roles</b>	El juego de roles es una representación de la realidad de manera libre y lúdica. Los juegos de roles involucran elementos físicos y humanos los cuales asumen ciertos roles o papeles, a partir de la definición de reglas claras (Peñarrieta y Faysse, 2006).	Los juegos de roles son un tipo de modelo que sirve de objeto intermediario, es decir, propone una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de su misma realidad. Están conformados por elementos físicos y humanos con los cuales los jugadores interactúan previa asignación de roles o papeles, mediante reglas claras y previamente definidas, bajo la organización de un facilitador que conduce el juego.	Reglas de juego	Asume roles del personaje Propone reglas Respeto reglas	-Cumple el rol que le corresponde -Propone ideas de juegos y reglas -Demuestra respeto así mismo -Muestra respeto a los demás	Nominal  Si
			Caracteriza el personaje	Expresa sus emociones Se expresa a través de gestos y movimientos	-Expresa sus emociones al representar el personaje -Realiza gestos de acuerdo al personaje -Realiza movimientos corporales -Muestra seguridad al realizar sus representaciones	No
			Emite el mensaje:	Participación activa	- Se integra con facilidad - Actúa de acuerdo al personaje	
				Comunicación verbal	- Utiliza expresiones de acuerdo al personaje	
			Comunicación no verbal			

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
<b>Autonomía</b>	Es la capacidad que tiene una persona para desarrollar por si solo sus actividades diarias, para tomar sus propias decisiones o para resolver problemas de manera independiente. Es tener una vida adaptativa sin necesidad de soporte o asistencia de los demás (Viqueira, 2019)	Nivel de habilidades de los niños para actuar con autonomía ante distintas situaciones en las que interactúa. Será evaluada mediante una lista de cotejo (pre test y post test).	Autonomía en relación consigo mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toman decisiones al realizar actividades.</li> <li>- Piden ayuda cuando la necesitan.</li> <li>- Se lavan las manos sin ayuda.</li> <li>- Comen sin ayuda.</li> <li>- Controlan sus esfínteres.</li> <li>- Se muestran colaboradores al momento de vestirse.</li> <li>- Demuestran capacidad de elección de actividades (juegos, juguetes, tareas, ideas, etc.).</li> <li>- Asumen responsabilidades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza gestos y movimientos adecuados para emitir un mensaje</li> <li>- Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios del aula</li> <li>- Muestra iniciativa para lavarse las manos antes y después de tomar los alimentos</li> <li>- Muestra iniciativa para lavarse las manos después de ir al baño</li> <li>- Explica de manera espontánea y coherente la actividad o juego que realizara</li> </ul>	
			Autonomía en relación con los demás	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresan espontáneamente sus preferencias y desagradados.</li> <li>- Son tolerantes con los compañeros.</li> <li>- Agradecen la ayuda que les dan.</li> <li>- Respetan las opiniones de los demás.</li> <li>- Reaccionan sin golpear ante cualquier conflicto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se integra con otros niños para realizar sus actividades de juego</li> <li>- Elige de manera libre a los niños o niñas con quienes jugara</li> <li>- Resuelve con ayuda de sus amigos o maestra los problemas que se generan al jugar</li> <li>- Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades con sus amigos</li> </ul>	



<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de Medición</b>
					<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se muestra tolerante ante las actitudes de los niños del aula</li> <li>-Cumple con las actividades que le corresponden al trabajar en equipo</li> </ul>	

*Nota.* Elaboración propia

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

##### **4.4.1. Técnicas de recolección de datos**

En esta investigación se utilizó como técnica de recolección de datos la observación que al respecto De la Garza (2018), indica:

La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Es el método inicial y la herramienta fundamental del proceso de investigación. Empleando los cinco sentidos se puede aprehender la realidad y construir conocimiento científico. La observación es el método clásico y fundacional de la ciencia y ayuda a la identificación de un problema como a su posterior resolución. En la observación, por tanto, se debe tener en consideración la relación entre los hechos (realidad o evidencia empírica) y las teorías científicas (p.207).

##### **4.4.2. Instrumentos de recolección de datos**

De acuerdo a los objetivos de la investigación se utilizó como instrumento la lista de cotejo para evaluar la variable autonomía.

Respecto a la lista de cotejo Pérez (2018), nos dice:

Corresponde a un listado de enunciados que señalan con bastante especificidad, ciertas tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje, o conductas positivas. Frente a cada uno de aquellos enunciados se presentan dos columnas que el observador emplea para registrar si una determinada característica o

comportamiento importante de observar está presente o no lo está, es decir, en términos dicotómicos (p.6).

La lista de cotejo utilizada para la recolección de datos esta constituidas por dos dimensiones (Autonomía en relación consigo mismo y autonomía en relación con los demás) y contiene 14 ítems tabulados considerando los siguientes baremos:

Si = 1                      No= 0

Y después se agruparon de acuerdo a los siguientes puntajes:

Puntaje	Valoración
0 – 4	C: En inicio
5 – 8	B: En proceso
9 – 11	A: Logro esperado
12 – 14	AD: Logro destacado

Los resultados de acuerdo a las dimensiones: Autonomía en relación consigo mismo y autonomía en relación con los demás, se agruparon de acuerdo a los siguientes puntajes:

Puntaje	Valoración
0 – 1	C: En inicio
2 – 3	B: En proceso
4 – 5	A: Logro esperado
6 – 7	AD: Logro destacado

#### 4.4.2.1. Validez del Instrumento

Robles y Rojas (2015) señalan que la validez mediante el juicio de expertos consiste en pedir opinión a diferentes personas sobre la valoración de un instrumento, opinión respecto a aspectos como relación entre la definición de la variable, sus dimensiones e indicadores. Desde el aspecto metodológico se constituye en un indicador de validez de contenido del instrumento para recoger información.

En esta investigación la validez del instrumento estuvo a cargo de 3 docentes de educación inicial y primaria, quienes se encargaron de revisar cada ítem de la lista de cotejo para determinar su aplicabilidad. Después de dicho análisis los 3 expertos coinciden en que el instrumento es aplicable y puede ser utilizado con los niños y niñas de la I.E.” José Eusebio Merino y Vincés”, Sullana, año 2020.

**Tabla 3**

*Validación de juicio de expertos*

Experto	Grado	Especialidad	Conclusión
Experto 1: Javier Espinoza Zapata	Lic.	Nivel Secundaria. Docente	Aplicable
Experto 2: Magaly Yaqueline Rivas Pasapera	Lic.	Nivel inicial. Docente	Aplicable
Experto 3: Juliana Mendoza Infante	Dra.	Nivel inicial. Docente	Aplicable

#### **4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento**

La confiabilidad se refiere a la consistencia de las calificaciones obtenidas por las mismas personas en ocasiones diferentes o con diferentes conjuntos de reactivos equivalentes (Reid, 2013).

Para medir la confiabilidad de la lista de cotejo se utilizó el Alfa de Cronbach que muestra la correlación interna de los ítems. Para ello se realizó una prueba piloto con 15 niños obteniendo como resultado un valor del Alfa de Cronbach de 0.88 que determina que el instrumento tiene alta confiabilidad.

Palacios (2021), señala que el Alfa de Cronbach se utiliza para establecer la fiabilidad de un examen a partir de las características estadísticas de las preguntas del mismo, concretamente sus medias y sus varianzas.

#### **4.5. Plan de análisis**

Para procesar los datos se usó procedimientos de estadística descriptiva. Los resultados del pre test y post test sobre el nivel de autonomía son presentados en tablas y gráficos elaborados en Excel y SPSS V.22, donde se consideró frecuencias relativas y absolutas.

Primero, se diseñó un Excel para registrar cada una de las valoraciones realizadas en la lista de cotejo sobre nivel de autonomía. Se agrupo las preguntas por dimensiones y se recodificó de acuerdo a los baremos.

Segundo, se realizó el análisis de frecuencias, calculando las frecuencias absolutas y relativas, las mismas que se representaron en tablas de distribución de frecuencias y gráficos de columnas y líneas; los mismos que se elaboraron de acuerdo

a los objetivos de la investigación.

Tercero, se realizó el análisis cuantitativo, mediante estadísticos descriptivos y la contrastación de hipótesis se hizo mediante la Prueba de rangos de Wilcoxon para demostrar la hipótesis.

Cuarto, se procedió a la interpretación de los resultados, teniendo en cuenta el significado y la explicación de los valores más significativos de cada una de las tablas y gráficos.

Hernández et. al (2014), señala que el análisis de datos es la realización de las operaciones a las que el investigador somete los datos con la finalidad de alcanzar los objetivos del estudio.

#### **4.5.1. Procedimientos**

En la indagación se realizó los siguientes procedimientos: Se trabajo con una población de 100 niños, y se ejecutó el proyecto con una muestra de 15 niños de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Provincia Sullana. Primero se envió la solicitud de permiso al director de la I.E. La validez de los instrumentos estuvo a cargo de 3 expertos, así mismo los instrumentos se seleccionaron en concordancia, para la variable se consideró una lista de cotejo sobre autonomía que contiene 14 ítem. Se aplicó el instrumento mediante la técnica de la observación. Se aplicó el pre test entre el 10 del mes de octubre hasta el 15 del mismo mes, en un promedio de 15 minutos por niño. Las sesiones se desarrollaron entre 18 del mes de octubre y el 29 del mismo mes y tuvieron una duración de 30 minutos. Entre las sesiones se trabajó: “Vamos a la tienda a comprar”, “Pagamos en la caja del supermercado”, “Hoy somos

constructores”, etc. El post test se aplicó desde el 2 del mes de noviembre hasta el 17 del mismo mes. El tiempo promedio de aplicación por cada estudiante fue de 15 minutos. Los ítems fueron valorados mediante escalamiento nominal considerando (Si y No). Luego se elaboró la base de datos a partir de los resultados obtenidos en la lista de cotejo sobre autonomía. La información de la variable fue presentada en tablas de frecuencias y gráficos, para ello se utilizó Microsoft Excel. El contraste de hipótesis se hizo a partir del cálculo de la prueba de rango de Wilcoxon en el programa SPSS V.22, este valor permitió determinar la eficacia de los juegos de roles sobre la variable autonomía.

#### 4.6. Matriz de consistencia

**Tabla 4**

*Matriz de consistencia*

Título	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>El juego de roles como estrategia para desarrollar la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa “José Eusebio Merino y Vinces”, Sullana. 2021</p>	<p>¿Cómo influye el juego de roles en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021?</p>	<p>General: Determinar en qué medida el juego de roles como estrategia desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021 mediante un pre test.</li> <li>• Aplicar el juego de roles como estrategia para desarrollar la</li> </ul>	<p>Hi: El juego de roles como estrategia mejora la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021</p> <p>Ho: El juego de roles como estrategia no mejora la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021</p>	<p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental</p> <p>Gu: <math>O_1 \quad X \quad O_2</math></p> <p>Dónde: Gu: Grupo único</p> <p><math>O_1</math>: Lista de cotejo (pre test) sobre autonomía X: Aplicación actividades de juego de roles como estrategia. <math>O_2</math>: Lista de cotejo (Post-Test) sobre autonomía.</p> <p><b>Población:</b> 25 niños de 4 años de una I.E.P. Sullana, 2021</p>



Título	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
		<p>autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021 mediante un post test.</li> <li>• Comparar el nivel de autonomía de los de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021, antes y después de la aplicación de juego de roles como estrategia.</li> </ul>		<p><b>Muestra:</b> 15 niños de 4 años.  <b>Variable 1:</b> Juego de roles como estrategia  <b>Variable 2:</b> Autonomía  <b>Técnica:</b> Observación  <b>Instrumento:</b> Lista de cotejo  <b>Análisis de la información:</b> Para procesar los datos se usó procedimientos de estadística descriptiva e inferencial. SPSS V20, prueba de Wilcoxon  <b>Principio ético:</b> Protección de la persona, libre participación y derecho a estar informado.</p>

*Nota.* Elaboración propia

#### **4.7. Principios éticos**

De acuerdo Código de ética para la investigación Versión 004 de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica, de fecha 13 de enero del 2021 (ULADECH, 2021)., se tuvo en cuenta los siguientes principios y valores éticos en el desarrollo de la investigación:

**Protección de la persona:** Este principio garantizó la protección de la identidad de los niños, por esta razón el instrumento de recolección de datos no consignó nombres y apellidos, sólo se consideraron códigos. Además, en el registro fotográfico se ocultó el rostro de los niños y niñas.

**Libre participación y derecho a estar informado:** Se informó a los padres de los niños que intervinieron en la investigación sobre los propósitos y fines del estudio, además se dio libre elección para participar en el estudio por voluntad propia. Para ello firmaron el consentimiento informado.

**Beneficencia y no-maleficencia:** Este estudio garantizó el bienestar de los niños dándoles la oportunidad de desarrollar su autonomía de manera adecuada utilizando el juego de roles como estrategia creativa, además se orientó hacia el desarrollo integral de los niños.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

#### 5.1.1. Resultados descriptivos

El presente estudio se organiza de manera concreta para responder al objetivo general que busca determinar que el juego de roles como estrategia mejora el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. “José Eusebio Merino y Vinces”, Sullana 2021. Los resultados obtenidos se organizan de acuerdo a los objetivos específicos propuestos:

##### 5.1.1.1. Identificar el nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E.

José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021 mediante un pre test.

**Tabla 5**

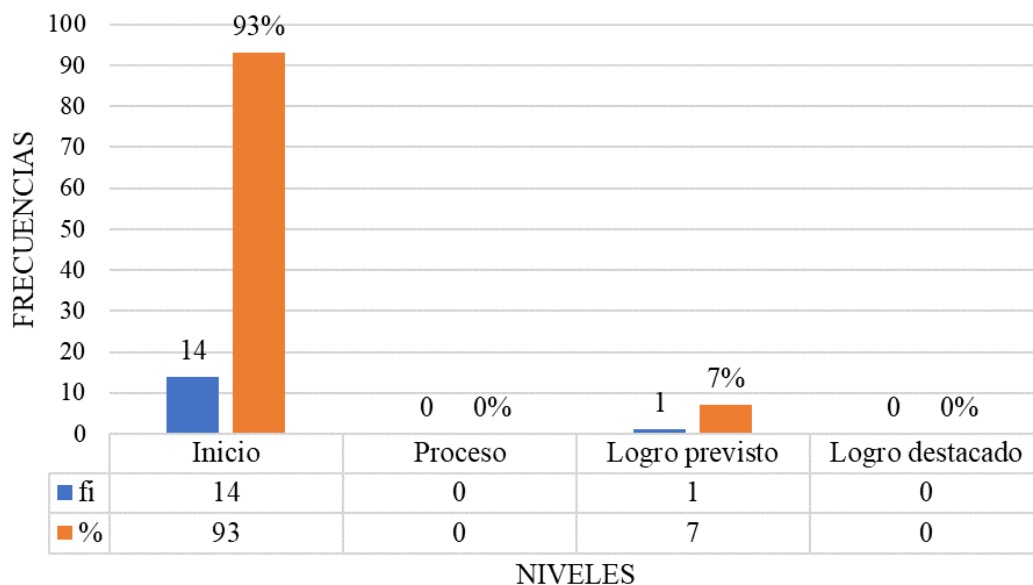
*Nivel de autonomía de los niños de 4 años (pre test)*

<b>Nivel de logro</b>	Fi	%
Inicio	14	93
Proceso	0	0
Logro previsto	1	7
Logro destacado	0	0
Total	15	100

*Nota:* Resultados de la lista de cotejo aplicada a niños del 10 al 15 de octubre del 2021.

**Figura 1**

*Gráfico de barras de nivel de autonomía de los niños de 4 años (pre test)*



*Nota.* La figura muestra los resultados de la lista de cotejo aplicada a niños del 10 al 15 de octubre del 2021.

En la tabla 5 y figura 1, se muestran los resultados del nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021 antes de la aplicación de juego de roles, se observa que un 93% de niños se ubica en el nivel de inicio, el 7% de niños está en logro previsto, y no hay niños en los niveles de proceso y logro destacado. De acuerdo a los resultados se concluye que la mayor proporción de niños muestra dificultades en relación a su autonomía.

5.1.1.2. Aplicar el juego de roles como estrategia para desarrollar la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021

**Tabla 6**

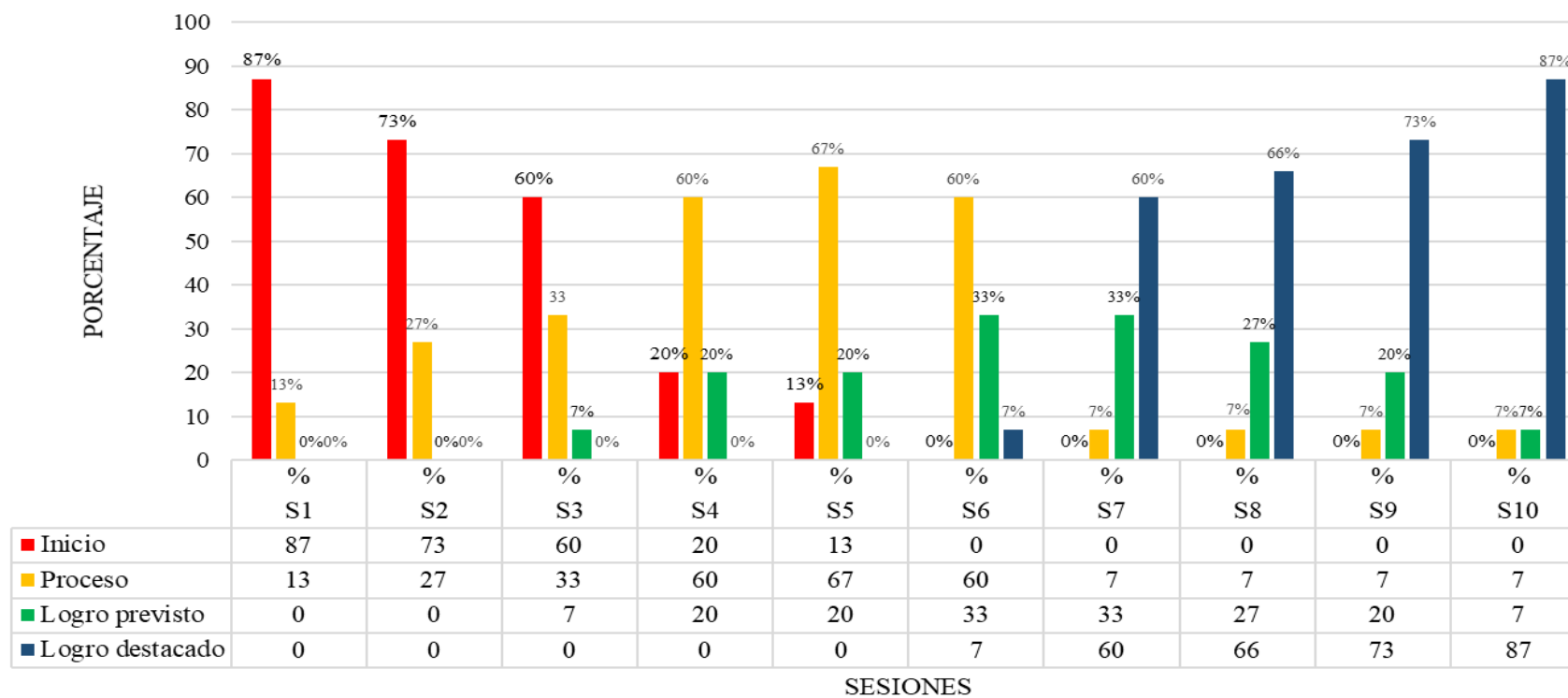
*Resultados de las actividades de aprendizaje de juego de roles como estrategia*

Nivel de logro	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
	ni	%	Ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	Ni	%	ni	%	ni	%
Inicio	13	87	11	73	9	60	3	20	2	13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Proceso	2	13	4	27	5	33	9	60	10	67	9	60	1	7	1	7	1	7	1	7
Logro previsto	0	0	0	0	1	7	3	20	3	20	5	33	5	33	4	27	3	20	1	7
Logro destacado	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7	9	60	10	66	11	73	13	87
Total	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100

*Nota.* Resultados de la lista de cotejo aplicada a los niños del 18 al 29 de octubre del 2021.

**Figura 2**

*Gráfico de barras de resultados de las sesiones de aprendizaje de juego de roles como estrategia*



*Nota.* La figura muestra los resultados de la lista de cotejo aplicada a los niños del 18 al 29 de octubre del 2021.

En la tabla 6 y figura 2, respecto al desarrollo de las sesiones se observa que: En la primera sesión se tiene que un 87% de niños se ubica en el nivel de inicio, el 13% se ubica en nivel de proceso y no hay niños en los niveles de logro previsto o logro destacado; en la segunda sesión se observa que el 73% de niños se encuentra en nivel de inicio, el 27% de niños se ubica en nivel de proceso y aún no hay niños que se ubiquen en los niveles de logro previsto y logro destacado; sin embargo en la quinta sesión se observan mejoras y los resultados muestran que un 13% de niños se encuentra en nivel de inicio, el 67% de niños se ubica en nivel de proceso, un 20% de se ubica en el nivel de logro previsto y no hay niños en el nivel de logro destacado, esta mejoría continua y en la sexta sesión se tiene que no hay niños en el nivel de inicio, el 60% de niños se ubica en nivel de proceso, un 33% de se ubica en el nivel de logro previsto y el 7% está en el nivel de logro destacado; las mejoras continúan y son muy notorias en la octava sesión pues se tiene que no hay niños en el en nivel de inicio, el 7% de niños se ubica en nivel de proceso, un 27% de se ubica en el nivel de logro previsto y el 66% está en el nivel de logro destacado. Finalmente, en la última sesión se obtuvo que no hay niños en el nivel de inicio, el 7% de niños se ubica en nivel de proceso y con igual porcentaje están quienes se encuentran en nivel logro previsto, además el 87% está en el nivel de logro destacado. De esta manera se concluye que a medida que se van desarrollando las sesiones de aprendizaje los niños mejoran su nivel de autonomía.

5.1.1.3. Identificar el nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E.

José Eusebio Merino y Vines, Sullana, 2021 mediante un post test.

**Tabla 7**

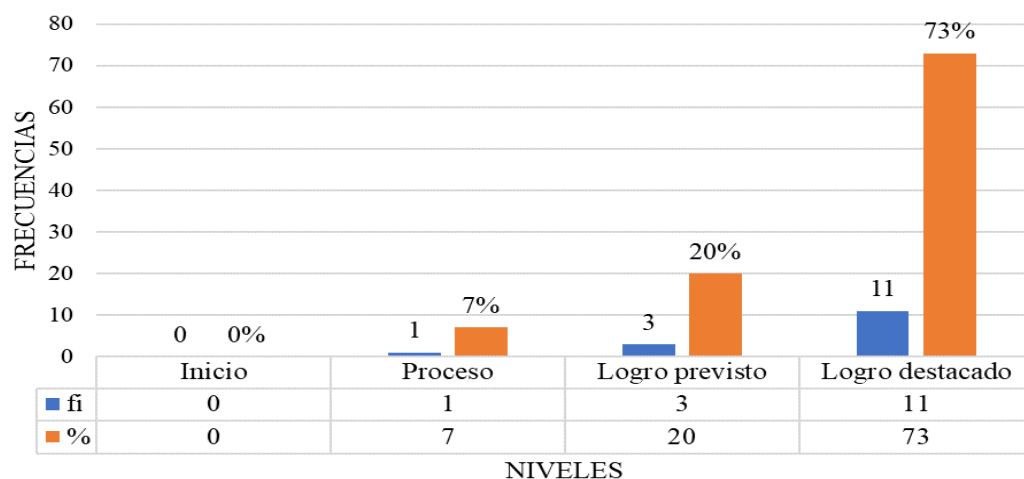
*Nivel de autonomía de los niños de 4 años (post test)*

Nivel de logro	Fi	%
Inicio	0	0
Proceso	1	7
Logro previsto	3	20
Logro destacado	11	73
Total	15	100

*Nota.* Resultados de la lista de cotejo aplicada a los niños del 10 al 15 de octubre y del 02 al 17 de noviembre del 2021.

**Figura 3**

*Gráfico de barras del nivel de autonomía de los niños de 4 años (post test)*



*Nota.* La figura muestra los resultados de la lista de cotejo aplicada a los niños del 10 al 15 de octubre y del 02 al 17 de noviembre del 2021.



En la tabla 7 y figura 3, se muestran los resultados del nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021 después de la aplicación de juego de roles, observamos que el 73% de niños se ubica en el nivel de logro destacado, el 20% de niños está en logro previsto, el 7% de niños se ubica en el nivel de proceso y no hay niños en el nivel de inicio. De acuerdo a los resultados se concluye que la mayor proporción de niños se ubica en el nivel de logro destacado, evidenciando buen nivel de autonomía para relacionarse consigo mismo y con los demás.

5.1.1.4. Comparar el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021, antes y después de la aplicación de juego de roles como estrategia.

**Tabla 8**

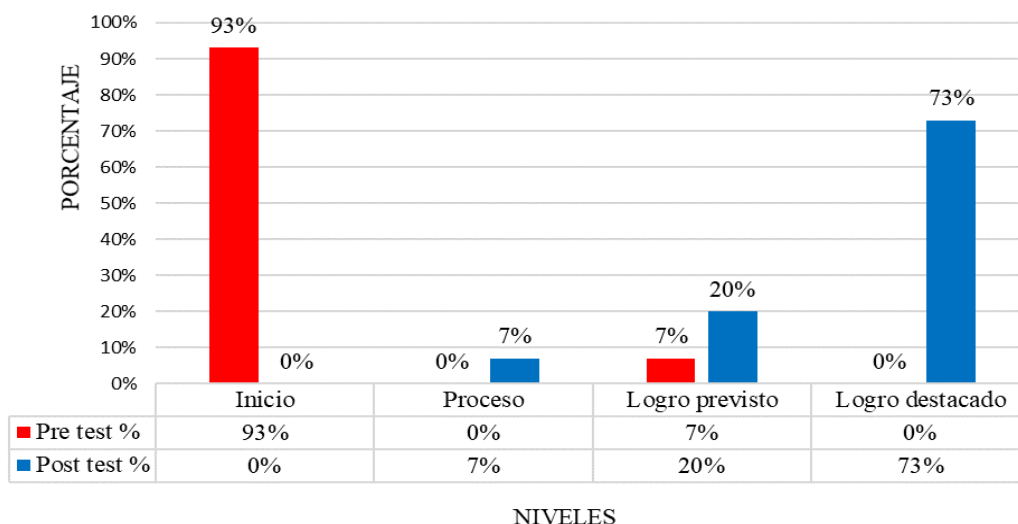
*Nivel de autonomía de los niños antes y después de aplicar el juego de roles*

<b>Nivel de Autonomía</b>	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	14	93%	0	0%
Proceso	0	0%	1	7%
Logro previsto	1	7%	3	20%
Logro destacado	0	0%	11	73%
Total	15	100	15	100

*Nota.* Resultados de la lista de cotejo aplicada a los niños del 10 al 15 de octubre y del 02 al 17 de noviembre del 2021.

**Figura 4**

*Gráfico de barras de nivel de autonomía de los niños de 4 años, antes y después de la aplicar el juego de roles*



*Nota.* La figura muestra los resultados de la lista de cotejo aplicada a los niños del 10 al 15 de octubre y del 02 al 17 de noviembre del 2021.

En la tabla 8 y figura 4 se muestran la comparación del nivel de autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021, antes y después de la aplicar el juego de roles como estrategia, se puede evidenciar que antes de la aplicación de las actividades el 93% y el 7% se ubicó en el nivel de logro previsto, no hubo niños en los niveles de proceso y logro destacado; sin embargo después de la aplicación de las actividades se observa que el 73% de los niños se ubica en el nivel de logro destacado, el 20% de niños se ubica en el nivel de logro previsto, un 7% de niños se ubica en proceso y no hay niños que se encuentren en el nivel de inicio. Los resultados permiten concluir que hay diferencias significativas entre los resultados obtenidos en el pre test y post test, resultados que muestran una gran mejora en relación la autonomía de los niños.

5.1.1.5. Determinar en qué medida el juego de roles como estrategia desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021.

**Tabla 9**

*Estadísticos descriptivos obtenidos en el pre y post test*

	N	Media	Mediana	Moda	Varianza	Desv. Estándar
Post test	15	47,00	47,00	47,00	27,43	5,24
Pre test	15	18,20	16,00	14,00 <sup>a</sup>	31,30	5,60

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

*Nota:* Resultados de la lista de cotejo aplicada a los niños del 10 al 15 de octubre y del 02 al 17 de noviembre del 2021.

La tabla 9 muestra los estadísticos descriptivos obtenidos en el pre y post test de socialización, aplicado a los niños en el pre y post test, se observa que en el pre test la media obtenida es de 18,20; la mediana fue 16,00, la moda fue 14,00; la varianza fue 31,30; y la desviación estándar de 5,60. En el post test la media fue de 47,00; la mediana 47,00; la moda 47,00; la varianza fue 27,43; y la desviación estándar de 5,24. Los resultados muestran una diferencia de 34,20 puntos positivos a favor del post test, por esta razón se concluye que el juego de roles como estrategia desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021.

## 5.1.2. Resultado inferencial

### 5.1.2.1. Prueba de normalidad

La normalidad de la variable autonomía, tanto del pre test y post test; se hizo mediante la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, ya que la muestra es menor a 50 datos.

Para ello se planteó como:

Hipótesis nula (Ho): Los datos analizados de la variable autonomía siguen una distribución normal.

Hipótesis alterna (H1): Los datos analizados de la variable autonomía no siguen una distribución normal.

Para ello, se consideró la regla de decisión: Si  $p > 0.05$  aceptamos la hipótesis nula, y si  $p < 0.05$  rechazamos la hipótesis nula. Para ello se utilizó el software estadístico SPSS V.22, obteniendo los siguientes resultados:

**Tabla 10**

*Análisis de normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk*

	Estadístico	Gl	Sig.
Pre test de autonomía	,700	15	,000
Post test autonomía	,833	15	,010

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 10 se observa que tanto en el pre test y el post test de autonomía los valores son menores al valor de  $p = 0,05$  de nivel de significancia; por lo tanto, los datos no siguen una distribución normal, por ello se aplicó una prueba no paramétrica, la prueba de hipótesis de rangos de Wilcoxon que compara el rango medio de dos muestras relacionadas, para determinar si existen diferencias entre ellas.

#### **5.1.2.2. Contrastación de la hipótesis con la prueba de Wilcoxon**

##### A. Hipótesis

Hi. El juego de roles como estrategia mejora la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021

Ho. El juego de roles como estrategia no mejora la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021

Nivel de significancia: 0,05 (5%)

##### B. Estadístico de prueba: Prueba de rango de Wilcoxon

**Tabla 11***Prueba de rango de Wilcoxon*

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test – Pre test	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8,00	120,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	15		

a. Post test &lt; Pre test

b. Post test &gt; Pre test

c. Post test = Pre test

Nota. *Elaboración propia. IBM SPSS versión 22.***Estadísticos de contraste**

	Post test – Pre test
Z	-3,412 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,001

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

El valor de la Significatividad asintótica (bilateral) es de 0,001, es decir es menor que el valor  $p < 0,05$ ; en este sentido se acepta la hipótesis de investigación por demostrar que hay diferencias significativas entre los resultados obtenidos en el pre test y post test. De esta manera se concluye que el juego de roles como estrategia mejora la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vines, Sullana, 2021.

## **5.2. Análisis de resultados**

### **5.2.1. Identificar el nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E.**

José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021 mediante un pre test.

En relación al nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021 antes de aplicar el juego de roles como estrategia se determinó que la mayoría de niños (93%) está en nivel de inicio y no hay estudiantes que estén en nivel de logro previsto y destacado, por ello se establece que los niños muestran dificultad para actuar con autonomía en relación consigo mismo y en relación con los demás.

Los resultados se asemejan a los de Parra (2018), quien halló en su estudio que en relación a su autonomía la mayoría de los niños (72% en promedio) no muestran habilidades para el cuidado de su cuerpo, asearse por sí solo, identificarse a sí mismo, autonomía en los ambientes de trabajo, y autonomía para relacionarse con los demás.

De acuerdo a los resultados es posible determinar que hay una estrecha relación con los resultados del estudio, ya que son similares porque la mayor cantidad de estudiantes que representaron el 72% muestran dificultades en su autonomía (inicio), mientras que en este estudio el 93% de niños está en nivel de inicio en relación a la variable de estudio, en ambos casos los niños muestran dificultades para actuar de manera autónoma en diferentes situaciones cotidianas.

Desde el ámbito metodológico, es preciso señalar que, a pesar de la similitud de los resultados en las investigaciones, Parra (2018), trabajó con una muestra muy grande de 83 estudiantes y se utilizó como instrumento la ficha de observación para

medir el nivel de autonomía y sus dimensiones: Imagen personal, valoración cultural, autoconocimiento y menor dependencia del adulto. De igual forma en esta investigación se trabajó con una muestra de 15 niños y se utilizó una lista de cotejo para medir el nivel de autonomía y sus dimensiones: Autonomía en relación consigo mismo y autonomía en relación con los demás. En el antecedente se utilizó metodología de enfoque metodológica de cualitativa -cuantitativa y con diseño de investigación acción, mientras que en este estudio se usó una metodología aplicada, de nivel explicativo y diseño pre experimental. Es preciso señalar que ambas investigaciones hallaron que los niños tienen serias dificultades para actuar con autonomía en diferentes situaciones cotidianas.

Es necesario precisar que es común que los niños de educación inicial muestren dificultades relacionadas a su autonomía, por ello los docentes deben implementar estrategias que ayuden a fortalecerla y permitan que el niño tenga mejor conocimiento de sí mismo y establezca buenas relaciones con los demás.

En este sentido Tardos (2016), no dice que debemos ayudar a que los niños logren realizar diversas actividades de manera autónoma, así nos demuestran de lo que son capaces de hacer por sí solos y de lo que son capaces de realizar y aprender de manera autónoma. Estas actividades suelen asociarse a acciones de juego en los que tiene dominio motriz. De la misma manera Haeussler y Milicic (2014), señalan que tener autonomía es importante porque favorece el desarrollo de un proyecto de vida propio, la fijación de metas, la toma de decisiones y esforzarse por lograr las metas. Cuando el docente, madre o padre de familia realizan las actividades por el niño no permiten que este desarrolle su autonomía y confianza, por eso muchas veces los niños



se muestran muy dependientes.

### 5.2.2. Aplicar el juego de roles como estrategia para desarrollar la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021.

Para dar cumplimiento a este objetivo de estudio se planificó y ejecutó 10 sesiones de aprendizaje en las que se utilizó el juego de roles para mejorar la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021, se puede observar que en la primera sesión el 87% de los niños está en nivel de inicio, en la tercera sesión este porcentaje de niños disminuye a 60%, en la quinta sesión ya los niños están en proceso (67%), posteriormente en la séptima sesión el mayor porcentaje de niños (60%) alcanza un nivel de logro destacado, finalmente en la sesión 10 el 87% de niños alcanza un nivel de logro destacado.

El análisis del progreso de los niños en cada sesión evidencia que de acuerdo al desarrollo de las actividades los niños van transitando de manera progresiva del nivel de inicio al nivel de proceso, del nivel de proceso al nivel de logro previsto, del nivel de logro previsto al nivel de logro destacado; de esta manera se entiende que las actividades con el uso del juego de roles mejoran el nivel de autonomía de los niños.

Estos resultados son similares a los de Antonio (2018), quien, en su estudio sobre juego de roles y habilidades blandas, al aplicar 10 actividades de aprendizaje en las que hizo uso del juego de roles logró determinar que estas tienen una influencia positiva en el logro de habilidades blandas relacionadas a la autoestima, liderazgo, habilidades de comunicación y trabajo en equipo. Los resultados variaron de no tener estudiantes en el nivel de logrado al inicio de la experiencia pasó a un 62,3% de estudiantes en este nivel al concluir las actividades.

De acuerdo a los resultados se infiere que estos son similares debido a que en ambas investigaciones se aplicó 10 sesiones de aprendizaje utilizando como estrategia el juego de roles; así en la investigación de Antonio (2018), al concluir sus actividades el 62,3% alcanza un nivel de logrado y en este estudio el 87% alcanza un nivel de logro destacado. De esta manera se determina que la aplicación de actividades en las que se hace uso del juego de roles como estrategia ayuda a mejorar las habilidades en relación a las variables en estudio y le permiten al niño actuar de manera autónoma.

A nivel metodológico, es necesario señalar que en ambas investigaciones se trabajó con muestras similares (19 y 15 niños), además el estudio de Antonio (2018), corresponde a un estudio explicativo, de nivel cuantitativa y diseño pre- experimental con pre y post-test a un solo grupo. Mientras que esta investigación es de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño: Pre experimental, pero en ambas se establece una relación entre el juego de roles y la mejora del nivel de autonomía de los niños. Antonio (2018), al igual que en este estudio utilizó una lista de cotejo con 15 ítems en la que consideró las dimensiones: Autoestima, liderazgo, habilidades de comunicación y trabajo en equipo; y en este estudio se consideró una lista de cotejo con 14 ítems asociados a las dimensiones: Autonomía en relación consigo mismo y autonomía en relación con los demás.

Los juegos de roles se convierten en una estrategia fundamental para el desarrollo de la autonomía de los niños. Estos juegos le dan al niño la oportunidad de valerse por sí mismo, establecer relaciones con los demás, trabajar en equipo, solucionar problemas, entre otras.

Al respecto Cobo y Valdivia (2017), señalan que los juegos de roles permiten

que los estudiantes asuman y representen diferentes roles a partir de actividades realistas que escenifican en el aula. Esta actividad requiere que los niños respeten reglas y actúen con autonomía para vivenciar valores, creencias y actitudes que muestran en los personajes que representan. Además, Morales (2016), refiere que la autonomía permite actuar con independencia y confianza en sí mismo en las distintas situaciones que se presentan en la vida cotidiana.

5.2.3. Identificar el nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021 mediante un post-test.

Respecto a evaluar el nivel de autonomía que presentan los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021 después de la aplicación de actividades con el uso de juego de roles como estrategia, se establece que la mayoría de los niños (73%) alcanza un nivel de logro destacado en relación a su autonomía para relacionarse consigo mismo y con los demás, es decir muestra habilidad para desarrollar actividades por sí solo y se integra con facilidad con los demás niños.

Estos resultados se asemejan a los de Castillo (2020), que, en su estudio sobre juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años, en su evaluación de salida obtuvo que el 88% alcanza el nivel de logrado en relación a su autonomía, es decir logran valerse por sí mismos para realizar actividades de aseo personal y buena estructuración para identificar la mayor cantidad de las partes de su cuerpo.

De acuerdo a los resultados es posible afirmar que en los estudios hay una estrecha relación de acuerdo al post test, ya que en Castillo (2020), después de aplicar su post test el 88% de los niños alcanzaron un nivel de logrado y en este estudio el

73% de los niños alcanzó un nivel de logro destacado. Si bien es cierto los resultados no son iguales al haber una diferencia de 5% pero si son similares, además es preciso señalar que en el estudio de Castillo (2020), también se aplicó 10 sesiones de aprendizaje.

A nivel metodológico, debemos tener en cuenta que en la investigación de Castillo (2020), corresponde a un estudio cuantitativo, pre experimental y de tipo aplicada, mientras que en este estudio se utilizó metodología aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. En el antecedente se trabajó con una muestra de 7 niños y en este estudio se trabajó con 15 niños. El instrumento utilizado por Castillo (2020), ha sido una lista de chequeos para evaluar el nivel de autonomía y sus dimensiones: Valerse por sí mismo y estructuración del conocimiento de sí mismo; mientras que en este estudio se utilizó la lista de cotejo con 14 ítems asociados a las dimensiones: autonomía en relación consigo mismo y autonomía en relación con los demás. Castillo (2020), en su estudio concluyó que hay una relación significativa entre el juego simbólico y la autonomía de los niños.

Por estas razones es importante desarrollar la autonomía de los niños porque esta les ayuda a que puedan aprender por sí solos, establecer relaciones cercanas con sus compañeros, asumir y respetar reglas, trabajar de manera conjunta desempeñando tareas específicas, conocerse a sí mismo y conocer a los demás identificando sus emociones.

En relación a la autonomía Rodríguez (2019), señala que esta ofrece diferentes beneficios que se asocian a la mejora de la autoestima, autoconcepto, autoconfianza, madurez y personalidad, además mejora la capacidad de tomar decisiones y destrezas

para realizar acciones adecuadas a su edad. Al respecto Haeussler y Milicic (2014), señalan que hacia los niños se debe mostrar afecto, interés por su mundo, escucharle de manera atenta, acoger sus opiniones, pedir que manifiesten sus sentimientos, valorar sus logros (no criticarlos), valorar su esfuerzo en la tarea y felicitarlo, desarrollar actividades para que muestre sus habilidades. Para ello el docente debe generar un clima emocional cálido, participativo e interactivo, usar el refuerzo de los logros, generar un clima que posibilite la creatividad, mostrar confianza en las capacidades del niño, motivarlos a buscar soluciones y respuestas adecuadas y sabias a los conflictos.

5.2.4. Comparar el nivel de autonomía de los de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021, antes y después de la aplicación de juego de roles como estrategia.

La comparación de los resultados obtenidos en la evaluación de inicio y la evaluación final, después de la aplicación de juego de roles como estrategia, comprueba que hay diferencias significativas entre los niveles de logro alcanzados. Se determina que en el nivel de inicio hay una disminución de 93% de niños que se ubicaban en este nivel, mientras que en el nivel de logro destacado se aumentó a 73%. De esta manera se establece que al comparar el pre test y post test los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vinces, Sullana, 2021 muestran una mejora significativa en su autonomía.

Los resultados concuerdan con lo hallado por Nassr (2017), quien en su estudio logró pasar un gran porcentaje de estudiantes del nivel de inicio al nivel de logrado, en relación a su nivel de autonomía. De esta manera obtuvo que, para proponer

alternativas de solución, integrarse al grupo y dar aportes, escuchar las opiniones de sus compañeros para solucionar problemas y trabajar en equipo pasó de 66,7% del nivel de inicio a 46,7% en logrado. En general determinó que, en la evaluación inicial, los niños se encontraban en inicio 68,9% y en la evaluación final el 46,7% se ubicó en el nivel de logrado.

De acuerdo a estos resultados se puede determinar que ambos estudios guardan similitud ya que en ambas investigaciones al realizar la comparación del pre y post test se observan diferencias significativas entre los porcentajes de estudiantes en inicio, logrado o logro destacado. De esta manera Nassr (2017), en su evaluación inicial el 68,9% está en inicio y en su evaluación el 46,7% logró ubicarse en nivel logrado, mientras que en este estudio en el pre test el 93% estaba en inicio y al final el 73% pasó a un nivel de logro destacado. De esta manera se establece que las actividades en las que se utiliza el juego de roles mejoran el nivel de autonomía de los niños dándoles mejores oportunidades para realizar actividades por si solos.

Desde lo metodológico, se considera que la similitud de los resultados obedece a que se trabajó con una muestra de 30 niños). Nassr (2017), observó 12 actividades de juegos trabajo y se evaluó mediante una lista de cotejo el nivel de autonomía y sus dimensiones: Resolución de problemas y ejercicios de libertad. En este mismo sentido en esta investigación se trabajado con una muestra de 15 niños, se aplicó 10 sesiones de aprendizaje en las que se utilizó el juego simbólico como estrategia y se avalúo la autonomía de los niños con una lista de cotejo que consideró las dimensiones: autonomía en relación consigo mismo y autonomía en relación con los demás.

De acuerdo a lo descrito queda claro que, desde las aulas del nivel inicial, con

los niños de diferentes edades, se debe desarrollar juegos de roles para lograr que los niños mejoren su autonomía en relación consigo mismo y en relación con los demás. De esta manera pueden realizar actividades por si solos.

En este sentido López (2017), señala que los juegos de roles generan un espacio social de aprendizaje en el que se ponen de manifiesto actitudes de intercomunicación y de implicación hacia el aprendizaje, estos juegos permiten que los niños actúen con libertad y seguridad, lo que contribuye a que el niño vaya fortaleciendo su autoestima y autonomía.

5.2.5. Determinar en qué medida el juego de roles como estrategia desarrolla la autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021.

En relación a este objetivo y al realizar la contrastación de la hipótesis de investigación, teniendo en cuenta los resultados del pre test y post test al realizar la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon se obtuvo en valor  $z = -3,412$  y una significación asintótica (bilateral) de 0,001 que es menor a 0,05 con lo que se demostró un alto nivel de significancia, además al comparar los valores del pre y post test se obtuvo 20 rangos positivos. Estos resultados permitieron comprobar que el juego de roles como estrategia mejora el nivel de autonomía de los niños de 4 años de la I.E. José Eusebio Merino y Vincés, Sullana, 2021.

Estos resultados se relacionan con los de Valle (2019), que en su estudio sobre aplicación de un taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía obtuvo un valor de la varianza de 17,7663 y nivel de significancia menor a 0,005 lo que determinó que la aplicación del taller de juegos simbólicos influye significativamente en el

desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de la I.E.10153 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de Motupe.

De acuerdo a los resultados, en relación al nivel de significancia y la hipótesis planteada en cada una de las investigaciones, en las que se establece que el juego de roles o juego simbólico ayuda a mejorar el nivel de autonomía de los niños se estableció que hay un alto grado de significatividad, determinando así que en las actividades en las que se hace uso de juego de simbólico o juego de roles permite que los niños logren mejores habilidades para actuar con autonomía frente a diferentes circunstancias que se le presentan en su vida familiar y escolar.

Desde el aspecto metodológico se tiene que Valle (2019), usó una metodología aplicada de nivel cuasi experimental con dos grupos equivalentes con pre test y post test, la muestra fue de 48 niños. En este estudio se usó una metodología aplicada y diseño pre experimental con un solo grupo al que se le aplicó un pre y post test, la muestra fue de 15 niños. El instrumento usado por Valle (2019), fue una lista de cotejo que consideró las dimensiones: Socio afectiva, corporal, comunicativa y cognitiva; y en este estudio se trabajó con las dimensiones: relación consigo mismo y relación con los demás. También Valle (2019), aplicó 20 sesiones en las que usó juegos simbólicos y en este estudio se aplicó 10 sesiones usando juegos simbólicos como estrategia. La similitud entre ambos estudios se da, en la medida que, permite valorar el juego simbólico permite que los niños mejoren su nivel de autonomía para actuar con libertad y responsabilidad.

De esta manera queda claro que el juego simbólico es una estrategia fundamenta para el desarrollo de la autonomía, por ello los docentes desde las aulas



deben estimular su práctica, logrando así mejores niveles de autonomía en los niños y además hacer prácticas pedagógicas más dinámicas y atractivas.

En este sentido Gaete (2011), señalan que los juegos simbólicos ayudan a motivar a los niños para que representen su realidad, permite la interacción con los demás, hace que los niños poco a poco vayan perdiendo el miedo, estimula la autoconfianza, ayuda a dar solución a los problemas de trabajo en equipo. De esta manera el niño fortalece su autonomía. También Cobo y Valdivia. (2017), considera que se debe estimular a los niños para que exploren y comprendan su propio comportamiento y el de otras personas en situaciones simuladas, hacer un auto análisis del rol asumido a partir de la retroalimentación brindada, identificar diferentes maneras de pensar y actuar, y relacionarse con los demás y mostrar habilidades de comunicación.

## VI. CONCLUSIONES

Se determinó que el juego de roles desarrolla la autonomía de los niños de 4 años, permitiendo a los niños la posibilidad de participar de manera autónoma superando su timidez. Se halló en la prueba de hipótesis un nivel de significancia de 0,001 valor menor o igual que  $p \leq 0,005$  demostrando que se debe realizar actividades de juego de roles para fortalecer la autonomía de los niños.

Se identificó que en el pre test la mayor proporción de niños de cuatro años se encontraron en el nivel de inicio (93%) con respecto a su autonomía, evidenciando dificultades para relacionarse consigo mismo y con los demás y no tener iniciativa para realizar acciones de aseo personal y alimentación, ordenar los materiales con los que juega sin necesidad de que se lo recuerden, elegir e integrarse con otros niños para jugar y trabajar de manera cooperativa.

Al aplicar actividades de juego de roles se logró desarrollar de manera progresiva la autonomía de los niños de 4 años, los cuales participaron de manera activa y autónoma en las distintas sesiones, los resultados de las evaluaciones mostraron que en la primera sesión el 87% de los niños se ubicaron en el nivel de inicio y en la última sesión el 87% se ubicó en el nivel de logro destacado.

Se identificó que en el post test la mayor proporción de niños de cuatro años se encontraron en el nivel de logro destacado (73%) con respecto a su autonomía, mostrando habilidades favorables para relacionarse consigo mismo y con los demás, tener iniciativa para realizar actividades de higiene y alimentación, integrarse con otros niños para jugar o trabajar de manera cooperativa. De esta manera se concluyó que las actividades de juego de roles favorecen la autonomía de los niños.

Al comparar el nivel de autonomía de los de los niños de 4 años antes y después de la aplicación de las actividades de juego de roles, se halló que en el pre test la mayor proporción de niños (93%) se encontraron en nivel de inicio y en el post test la mayoría de los niños (73%) se ubicó en el nivel de logro destacado para actuar con autonomía en relación consigo mismo y en relación con los demás. De esta manera se concluye que las actividades de juego de roles mejoran el nivel de autonomía de los niños.

## VII. RECOMENDACIONES

### **a. Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

Realizar la investigación con una muestra más grande y con la participación de niños y niñas de las edades de 3; 4 y 5 años. Además, se debe trabajar con un grupo de control para poder contrastar los logros alcanzados por cada grupo de niños y niñas.

Se recomienda desarrollar investigaciones correlacionales para determinar la relación entre los juegos de roles y autonomía o juegos de roles y socialización, ello para establecer el grado de correlación y así poder implementar acciones que mejoren la autonomía y socialización de los niños.

### **b. Recomendaciones desde el punto de vista académico:**

Se recomienda a la Universidad, desarrollar cursos de capacitación y actualización para que ayuden a los estudiantes a aplicar estrategias de juegos de roles en su práctica profesional, además es necesario fortalecer las capacidades de los estudiantes en relación a la elaboración de instrumentos de recojo de datos especialmente asociados al juego de roles y autonomía.

### **c. Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

Se sugiere que las docentes del nivel inicial utilicen juegos de roles como estrategia didáctica en las diferentes áreas curriculares pues ellos motivan a los niños y les ayudan a desarrollar su creatividad.

Que la dirección de la institución realice capacitaciones a los docentes, en relación a juego de roles y autonomía, de esta manera se fortalecen las competencias

de los docentes para brindar mejor atención pedagógica a los niños.

Implementar un taller de juego de roles como instrumento didáctico para favorecer la autonomía y autoestima de los niños de la institución y así ayudarles a superar la timidez, inseguridad o miedos.

Involucrar a los padres de familia para que ayuden en la elaboración de materiales que puedan ser utilizados en las diferentes actividades en las que se use juegos de roles, además darles a conocer que estos juegos mejoran las habilidades comunicativas y permiten la expresión de ideas y sentimientos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguinaga, E. (2015). *Relación entre el juego de roles y desarrollo del asertividad*. [Tesis de maestría. Universidad San Martín de Porres. Lima. Perú]. [https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/1475/aguinaga\\_vse.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/1475/aguinaga_vse.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Álvarez, S. (2015). *La autonomía personal y la autonomía relacional*. Análisis Filosófico, Vol. 35 Núm. 1 (2015): Homenaje a Carlos S. Nino I, 13–26. <https://doi.org/10.36446/af.2015.44>
- Hernández, M., Elgier, A., Gago, L., Mustaca, A. (2019). *Emociones y frustración en bebés: El temperamento y la vulnerabilidad social como factores moduladores*. Subjetividad y Procesos Cognitivos, vol. 23, núm. 2, pp. 115-139, 2019. <https://www.redalyc.org/journal/3396/339666659006/html/>
- Antonio, B. (2018). *Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018*. [Tesis de licenciatura. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Perú]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/6278?show=full>
- Arias, H. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la autonomía en niños de 6 a 8 años del colegio Vista Bella*. [Tesis de licenciatura. Universidad Libre de Colombia]. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/17680>
- Bornas, X. (1994). *La autonomía personal en la infancia. Estrategias cognitivas y pautas para su desarrollo*. México D. F.: Siglo Veintiuno Editores. <https://latam.casadellibro.com/libro-la-autonomia-personal-en-la-infancia-estrategias-cognitivas-y-pautas-para-su-desarrollo/9788432308505/445898>
- Meriño, F., Santa Cruz, B., Núñez, Y., Díaz, R., y Quincoces, R. (2014). *Sistema de actividades lúdicas para mejorar la capacidad condicional física de rapidez de traslación en los estudiantes de 2º año de la carrera de Ingeniería*

*Mecánica*. Revista Digital. Buenos Aires - Año 19 - N° 192 - Mayo de 2014.  
[https://efdeportes.com/efd192/actividades-ludicas-para-mejorar-la-  
rapidez.htm](https://efdeportes.com/efd192/actividades-ludicas-para-mejorar-la-rapidez.htm)

Castillo, Y., Castillo, J., Castillo, Y. (2010). *Sistema de juegos para potenciar las habilidades deportivas en los niños de una comunidad rural*. Olimpia. Revista de la Facultad de Cultura Física de Granma. Vol. VII No. 26, julio-septiembre 2010. ISSN: 1817-9088.RNPS:2067.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6210407.pdf>

Caballo, V. (2007). *Manual de Habilidades Sociales*. España: Siglo XXI. 1era Ed. ISBN: 978-84-323-0808-6. Depósito legal: M. 24.465-2007.  
[https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/manual-de-evaluacion-y-  
entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf](https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf)

Calvo, C., y Molina, A. (2019). *Juego de roles en la autonomía de niños del ciclo II*. [Tesis de bachiller en educación. Universidad Católica del Perú].  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18166/Calvo%20Barzola\\_Molina%20Herrera\\_Juego\\_de%20roles\\_autonom%3%ada1.  
pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18166/Calvo%20Barzola_Molina%20Herrera_Juego_de%20roles_autonom%3%ada1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Castillo, K. (2020). *Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina-Pimentel*. [Tesis de licenciatura. Universidad César Vallejo, Perú].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46676>

Gaete, R. (2011). *El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios*. Educación y Educadores, Vol. 14 (2), 289-307. ISSN: 0123-1294. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83421404005>

Cobo, G. y Valdivia, S. (2017). *Juego de Roles*. Lima: Colección Materiales de Apoyo a la Docencia ©Pontificia Universidad Católica del Perú. Primera Edición: junio de 2017. ISBN: 978-612-47489-3-6  
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170376>

- D'Angelo, S. (2015). *Población y muestra*. UNNE UCP. [https://med.unne.edu.ar/sitio/multimedia/imagenes/ckfinder/files/files/aps/pob-laci%20y%20muestra%20\(lic%20dangelo\).pdf](https://med.unne.edu.ar/sitio/multimedia/imagenes/ckfinder/files/files/aps/pob-laci%20y%20muestra%20(lic%20dangelo).pdf)
- De la Garza, J. (2018). Métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas aplicada a la investigación. En ciencias sociales. México D.F. ISBN: - 978-84-16062-32-4. [https://www.researchgate.net/publication/326080867\\_observacion](https://www.researchgate.net/publication/326080867_observacion)
- Dosso, R. (2009). *El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística*. Mar del Plata- Argentina: Universidad Nacional de Mar del Plata. Aportes y Transferencias, vol. 13, núm. 2, 2009, pp. 11-28. <https://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>
- Erikson, E. (1963). *El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto*. Porto Alegre: Artmed. Revista Lasallista de Investigación, vol. 2, núm. 2, julio-diciembre, 2005, pp. 50-63. <https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>
- Erikson, E. (1963). *El problema de la identidad del yo*. Traducido por May Dighiero de Ribeiro. Revista uruguaya de psicoanálisis, Vol. 5 Núm. 2-3 (1963): Revista Uruguay de Psicoanálisis. 267-338. <http://publicaciones.apuruguay.org/index.php/rup/article/view/453>
- Ferrater, J (1985). *El integracionismo*. Barcelona: Anthropos. ISBN 84-395-0233-8, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/extaut?codigo=1373220>
- Figueroa, Y. (2019). *Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años*. Universidad César Vallejo. UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura, vol. 8, núm. 3, pp. 17-27, 2019 <https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/html/>
- Freud, S. (1981). *Psicoanálisis y teoría de la libido*. 4 ed. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva. ISSN (I): 0120-4688 / ISSN (D): 2389-9387. Praxis Filosófica Nueva serie, No. 46 enero-junio 2018: 11 - 41 DOI: 10.25100/pfilosofica.v0i46.6201 <http://www.scielo.org/pdf/pafi/n46/2389-9387-pafi-46-00011.pdf>



- Gamboa, D. (2018). *Análisis antropológico de la capacidad de autonomía prescrita en el fascículo de desarrollo personal, social y emocional de las rutas del aprendizaje para niños de 5 años*. [Tesis de licenciatura. Universidad de Piura. Perú]. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/2260>
- García, A. y Llul, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid- España: EDITEX. S.A. ISBN: 978-84-9771-303-0  
[https://www.researchgate.net/publication/292978306\\_El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodologia](https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia)
- García, R., Amarilla, J. y Roviera, C. (2010). El juego de rol en vivo como herramienta didáctica. Barcelona: Grao. Revista Tandem ISSN: 1577-0834  
<https://www.grao.com/es/producto/el-juego-de-rol-en-vivo-como-herramienta-didactica>
- Gómez, N. (2016). *Influencia de la estrategia de lectura de Sole en el desarrollo de la comprensión lectora en los niños del segundo grado de primaria de la "I.E. N° 1289" zona R, Huaycán, 2016*. [Tesis de licenciatura. Universidad Enrique Guzmán y Valle. Perú].  
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/1196>
- Gurney, P. (1988). *Self-esteem in children with special educational needs*. London: Routledge Edition. 1st Edition. ISBN: 9780429503627. DOI:  
<https://doi.org/10.4324/9780429503627>  
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780429503627/self-esteem-children-special-educational-needs-peter-gurney>
- Haeussler, I. y Milicic, N. (2014). *Confiar en uno mismo. Programa de desarrollo de la autoestima*. Santiago: Catalonia.  
[https://www.academia.edu/42871918/Programa\\_Desarrollo\\_Autoestima\\_Confiar\\_en\\_Uno\\_Mismo20200427\\_53571\\_1tfwjhh](https://www.academia.edu/42871918/Programa_Desarrollo_Autoestima_Confiar_en_Uno_Mismo20200427_53571_1tfwjhh)
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGRAW-HILL Interamericana Editores, S.A. DE C.V. México.  
<https://www.esup.edu.pe/wp->

content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-  
Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf

INEI (2018). *Manual de entrevistadora. Encuesta demográfica y de salud familiar*.  
Doc. ENDES 05.02.01 Dirección técnica de demografía e indicadores sociales  
[https://proyectos.inei.gob.pe/endes/2018/documentos\\_2018/manual\\_de\\_la\\_entrevistadora\\_2018\\_enero.pdf](https://proyectos.inei.gob.pe/endes/2018/documentos_2018/manual_de_la_entrevistadora_2018_enero.pdf)

Jaramillo, M., Ramírez, C., y Restrepo, L. (2018). *El potencial del juego en el desarrollo de la autonomía de los niños con discapacidad visual del programa Buen Comienzo de la ciudad de Medellín*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Antioquía, Colombia]  
[http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/3412/1/D0349\\_mariaalejandrajaramillo\\_cindyramirez\\_y\\_luzadrianarestrepo.pdf](http://ayura.udea.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/3412/1/D0349_mariaalejandrajaramillo_cindyramirez_y_luzadrianarestrepo.pdf)

León, P. y Barrera, M (2008). *La Autonomía como finalidad de la educación*. Chicago: Constance Kamii. Universidad de Illinois. Fundación Infancia y Aprendizaje. ISSN.0210-3702 Infancia y aprendizaje, 1982,18,3-32  
<https://desarrollohumanout.files.wordpress.com/2018/05/autonomia-como-objetivo.pdf>

López, L. (2013). *¿Preparamos a los docentes para educar la diversidad?*  
<http://educ ESPECIAL-liberadoradora.blogspot.pe/2013/04/preparamos-los-docentes-paraeducar-la.html>

López, R. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa Investigaciones sobre la creatividad en el aula*. Bogotá: Xpress – Kimpres. Primera edición, octubre de 2017. ISBN digital: 978-958-5400-48-1  
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>

Malajovich, A. (2008). *Recorridos Didácticos en la Educación Inicial*. Buenos Aires-Argentina: Editorial Paidós. Tercera reimpresión.  
<https://mimanualparanivelinicial.files.wordpress.com/2018/03/55el-juego-en-el-nivel-inicial.pdf>

- Mendoza, M. (2019). *Juego de roles para el desarrollo de la comprensión de textos orales en estudiantes de 4 años de la I.E.I. "Fundación por los niños del Perú", Piura. -2018.* [Tesis de licenciatura. Universidad los Ángeles de Chimbote. ULADECH. Perú].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/xmlui/handle/20.500.13032/17191>
- Monsalve (2007). *1°y 2° Juego de Piaget en la autonomía de niños de 3 -5 años de la I.E. 147- Chuad San Miguel-* [ Tesis de licenciatura. Universidad San Pedro. Chimbote. Perú].  
[https://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7345/Tesis\\_59047.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7345/Tesis_59047.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Morales, N. (2016). *El desarrollo de la autonomía del niño en la educación preescolar: una propuesta de trabajo dirigida a padres de familia.* [Tesina. Universidad Pedagógica Nacional. México].  
<http://200.23.113.51/pdf/244370.pdf>
- Moreno, D. y Pallo, M. (2018). *El juego de roles sociales en educación inicial.* [Tesis de licenciatura. Universidad Técnica de Cotopaxi. Ecuador].  
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/3893>
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura.* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Piura, Perú].  
[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC\\_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Otzen, T., y Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.* International Journal of Morphology, Int. J. Morphol. vol.35 no.1 Temuco Mar. 35(1), 227-232. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Palacios, J. (2021). Evidencias de validez y confiabilidad de la escala de flexibilidad en jóvenes mexicanos. *Persona*, 24(1), 27-45. Universidad del Valle de

México, Querétaro, México [https://doi.org/10.26439/persona2021.n024\(1\).5311](https://doi.org/10.26439/persona2021.n024(1).5311)

- Parra, A. (2015). *Estilos educativos materno y paterno: Evaluación y relación con el ajuste adolescente*. *Anales De Psicología*. 2007; 23(1): 49-56. ISSN edición impresa: 0212-9728. <http://revistas.um.es/analesps/article/view/23201>.
- Parra, A. (2018). *Las actividades curriculares en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de inicial 2 del centro de educación inicial el Vergel*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19386/1/tesis%20completa%20ang%20c3%89lica%20parra.pdf>
- Peñarrieta, R. y Faysse, N. (2006). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juegos de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*. Cochabamba-Bolivia: ETREUS impresiones. <https://assets.publishing.service.gov.uk/media/57a08c1fed915d622c001139/R8324-Libro3.pdf>
- Pérez, A. (2015). *Actitudes hacia la ciencia en Primaria y Secundaria*. [Tesis de doctorado. Universidad de Murcia. España]. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3151>
- Pérez, C. (2018). *Uso de lista de cotejo como instrumento de observación*. Universidad Tecnológica Metropolitana. [https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista\\_Cotejo-1.pdf](https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf)
- Piaget, J. (1981). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata. ISBN: 978-84-7112-132-5 Depósito Legal: M-51.118-2007. [https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/07/PIAGET.-La-representacion-del-mundo-en-el-nino\\_prw.pdf](https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/07/PIAGET.-La-representacion-del-mundo-en-el-nino_prw.pdf)
- Piaget, J., y Heller, J. (1968). *La autonomía en la escuela*. Barcelona: Paidós. <https://s49cf3fbbee64ddc4.jimcontent.com/download/version/1444640048/m>

odule/5866318711/name/la%20autonom%c3%8da%20en%20la%20escuela.pdf

Pikler, E. (1984). *Moverse en libertad: Desarrollo de la psicomotricidad global*. España: Narcea Ediciones. ISBN: 9788427706729. <https://colaboraeducacion30.juntadeandalucia.es/educacion/colabora/web/171409gt027/inicio/-/blogs/pikler-e-1985-moverse-en-libertad-desarrollo-de-la-motricidad-global>

Pita, G. y Cárdenas, M. (2017). *Los juegos de roles como método de enseñanza aprendizaje*. Málaga: EUMEDNET. ISSN: 1989-4155. <http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/12/juegos-roles-aprendizaje.html>

Ponte, J. (2017). *Adaptación a la vida universitaria y resiliencia en estudiantes De psicología de una universidad privada de Trujillo*. [Tesis de licenciatura. Universidad Privada Antenor Orrego. Trujillo. Perú]. [https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/3439/1/re\\_psico\\_adolfo.ponte\\_vida.universitaria\\_datos.pdf](https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/3439/1/re_psico_adolfo.ponte_vida.universitaria_datos.pdf)

Porras, A. (2014). *Muestreo aleatorio simple*. In Haining R.P. (2003), p. 101. Conacyt México. Centro de Investigación en Geografía y Geomática. [Chttps://centrogeo.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1012/163/1/19-Tipos%20de%20Muestreo%20-%20Diplomado%20en%20An%C3%A1lisis%20de%20Informaci%C3%B3n%20Geoespacial.pdf](https://centrogeo.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1012/163/1/19-Tipos%20de%20Muestreo%20-%20Diplomado%20en%20An%C3%A1lisis%20de%20Informaci%C3%B3n%20Geoespacial.pdf)

Reidl, L. (2013). *Confiabilidad en la medición. Investigación en educación médica*. Vol.2 no.6 Ciudad de México abr./jun. 2013(6), 107-111. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-50572013000200007&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000200007&lng=es&tlng=es).

Rivera, N. (2017). *Juegos de roles y la expresión oral en estudiantes de la institución educativa del nivel inicial N °1787 Satipo – 2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote – ULADECH, Chimbote, Perú]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/2282>

- Robles, P. y Rojas, M. (2015). *La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada*. Revista Nebrija de Lingüística Aplicada (2015) 18. [https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo\\_55002aca89c37.pdf](https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf)
- Rodríguez (2020). *Rol de la docente en el desarrollo de la autonomía en niños de cinco años del colegio panamericano del distrito, provincia, región Arequipa*. [Tesis de licenciatura. Universidad los Ángeles de Chimbote. ULADECH. Perú]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20033>
- Rodríguez, A. (2019). *El valor de la autoestima*. [Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima. Perú] <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/3621>
- Sánchez, I., y Casal, S. (2016). *El desarrollo de la autonomía mediante las técnicas de aprendizaje cooperativo en el aula de L2*. Porta Linguarum, 2016(25), 179–190. ISSN: 1697-7467. <https://doi.org/10.30827/digibug.53915>
- Sieckmann, J. (2008). *El concepto de autonomía*. Alemania: Otto-Friedrich-Universität Bamberg. DOI: <https://doi.org/10.14198/DOXA2008.31.28> <https://doxa.ua.es/article/view/2008-n31-el-concepto-de-autonomia>
- Tardos, A. (2016). *La observación del bebé por parte de su madre o sustituto: efectos en sus propias actitudes y en la imagen que se forman del niño*. RELAdEI Issn 2255-066 Disponible en: <https://www.piklerloczy.org/>
- Tuyume, N. (2020). *Juego de roles para estimular la autonomía en niños de dos años de la Institución Educativa Villa Catarina- Pimentel*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48091>
- ULADECH (2021). *Código de ética para la investigación Versión 004*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

- Valle, B. (2019). *Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018*. [Tesis de licenciatura. Universidad Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque. Perú].  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8086>
- Viqueira, V. (2019). *Promoción de la autonomía personal*. 1ra. Ed. Paraninfo: Madrid. España. ISBN: 978-84-283-4116-5. Depósito legal: M-4886-2019.  
[https://books.google.com.pe/books?id=csSKDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Autonom%C3%ADa+pdf&hl=es&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Autonom%C3%ADa%20pdf&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=csSKDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Autonom%C3%ADa+pdf&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=Autonom%C3%ADa%20pdf&f=false)
- Vygotsky, L. (1978). *El Aprendizaje Cooperativo*. Lima, Perú: Editorial Universidad Católica-PUCP.  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/7068/bujatico\\_maxary\\_gonzales\\_gabriela\\_estrategias.pdf?sequence=1&isallowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/7068/bujatico_maxary_gonzales_gabriela_estrategias.pdf?sequence=1&isallowed=y)

## ANEXOS

### Instrumento detallado y validación

#### LISTA DE COTEJO

CÓDIGO: .....

FECHA: .....

OBJETIVO: Identificar el nivel de autonomía de los niños y niñas de 4 años.

Instrucciones: A continuación, se presenta un conjunto de indicadores seguido de tres opciones. Se debe marca con un aspa la opción que estime conveniente según la frecuencia con la que realiza la niña o niño. Tenga en cuenta la siguiente valoración:

Siempre	A veces	Nunca
El niño realiza la acción o actividad de manera muy frecuente.	El niño realiza la acción o actividad de manera no muy frecuente.	El niño en ningún momento realiza la acción o actividad.

Nº	ITEM	Siempre	A veces	Nunca
<b>Dimensión 1: Autonomía en relación consigo mismo</b>				
01	Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios del aula.			
02	Muestra iniciativa para lavarse las manos antes y después de tomar los alimentos.			
03	Muestra iniciativa para lavarse las manos después de ir al baño.			
04	Come sus alimentos por sí solo.			
05	Ordena los materiales con los que juega sin necesidad de que se lo recuerden.			
06	Muestra disponibilidad para realizar las actividades del trabajo en el aula.			
07	Explica de manera espontánea y coherente la actividad o juego que realizará.			
<b>Dimensión 2: Autonomía en relación con los demás</b>				
08	Se integra con otros niños o niñas para realizar sus actividades de juego.			
09	Elige de manera libre a los niños o niñas con quienes jugará.			
10	Resuelve sin ayuda de sus amigos o maestra los problemas que se generan al jugar con los demás.			
11	Muestra respeto hacia los demás niños y niñas al jugar.			
12	Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades con sus compañeros.			
13	Se muestra tolerante ante las actitudes de los niños o niñas del aula.			
14	Cumple con las actividades que le corresponden al trabajar en grupo.			



**Validación experto N° 1**  
**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Javier Espinoza Zapata

1.2. **Grado Académico:** Licenciado

1.3. **Profesión:** Docente

1.4. **Institución donde labora:** Fe y Alegría N° 18

1.5. **Cargo que desempeña:** Sub director de formación general

1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo

1.7. **Autor del instrumento:** Maria Magnolia Fiestas Farfan

1.8. **Carrera:** Educación Inicial

**II. VALIDACIÓN:**

**Instrumento correspondiente a la variable: Autonomía**

N°	Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: AUTONOMIA EN RELACION CONSIGO MISMO</b>								
1.	Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios del aula.	X		X		X		
2.	Muestra iniciativa para lavarse las manos antes y después de tomar los alimentos.	X		X		X		
3.	Muestra iniciativa para lavarse las manos después de ir al baño.	X		X		X		
4.	Come sus alimentos por sí solo.	X		X		X		

5.	Ordena los materiales con los que juega sin necesidad de que se lo recuerden.	X		X		X		
6.	Muestra disponibilidad para realizar las actividades del trabajo en el aula.	X		X		X		
7.	Explica de manera espontánea y coherente la actividad o juego que realizará.	X		X		X		
<b>Dimensión 2: AUTONOMIA EN RELACION CON LOS DEMAS</b>								
8.	Se integra con otros niños o niñas para realizar sus actividades de juego.	X		X		X		
9.	Elige de manera libre a los niños o niñas con quienes jugará.	X		X		X		
10.	Resuelve sin ayuda de sus amigos o maestra los problemas que se generan al jugar con los demás.	X		X		X		
11.	Muestra respeto hacia los demás niños y niñas al jugar.	X		X		X		
12.	Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades con sus compañeros.	X		X		X		
13.	Se muestra tolerante ante las actitudes de los niños o niñas del aula.	X		X		X		
14.	Cumple con las actividades que le corresponden al trabajar en grupo.	X		X		X		

**Otras observaciones generales:** .....

  
 \_\_\_\_\_  
 Firma

**Nombres y apellidos: Javier Espinoza Zapata**

**DNI N°: 03670688**

## Validación experto N°02

### INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I.DATOS GENERALES:

**2.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Magali Yaqueline Rivas Pasapera

**2.2. Grado Académico:** Licenciada en Educación

**2.3. Profesión:** Docente

**2.4. Institución donde labora:** Inicial N° 502

**2.5. Cargo que desempeña:** Docente de aula

**2.6. Denominación del instrumento:** Lista de cotejo

**2.7. Autor del instrumento:** Maria Magnolia Fiestas Farfan

**2.8. Carrera:** Educación Inicial

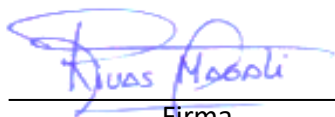
#### II.VALIDACIÓN:

##### Ítems correspondientes al Instrumento de la variable: Autonomía

N°	Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: AUTONOMIA EN RELACION CONSIGO MISMO</b>								
1.	Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios del aula.	X		X		X		
2.	Muestra iniciativa para lavarse las manos antes y después de tomar los alimentos.	X		X		X		
3.	Muestra iniciativa para lavarse las manos después de ir al baño.	X		X		X		
4.	Come sus alimentos por sí solo.	X		X		X		

5.	Ordena los materiales con los que juega sin necesidad de que se lo recuerden.	X		X		X		
6.	Muestra disponibilidad para realizar las actividades del trabajo en el aula.	X		X		X		
7.	Explica de manera espontánea y coherente la actividad o juego que realizará.	X		X		X		
<b>Dimensión 2: AUTONOMIA EN RELACION CON LOS DEMAS</b>								
8.	Se integra con otros niños o niñas para realizar sus actividades de juego.	X		X		X		
9.	Elige de manera libre a los niños o niñas con quienes jugará.	X		X		X		
10.	Resuelve sin ayuda de sus amigos o maestra los problemas que se generan al jugar con los demás.	X		X		X		
11.	Muestra respeto hacia los demás niños y niñas al jugar.	X		X		X		
12.	Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades con sus compañeros.	X		X		X		
13.	Se muestra tolerante ante las actitudes de los niños o niñas del aula.	X		X		X		
14.	Cumple con las actividades que le corresponden al trabajar en grupo.	X		X		X		

**Otras observaciones generales:** .....



Firma

**Nombres y apellidos: Magali Yaqueline Rivas Pasapera**

**DNI N°: 40631636**

**VALIDACION DE EXPERTO N°03**  
**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE**  
**INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

**1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Juliana Mendoza Infante

**1.2. Grado Académico:** licenciada

**1.3. Profesión:** Educación Inicial

**1.4. Institución donde labora:** I.E. "Paul Harris"- Sullana

**1.5. Cargo que desempeña:** Docente

**1.6. Denominación del instrumento:** Lista de cotejo

**1.7. Autor del instrumento:** Maria Magnolia Fiestas Farfan

**1.8. Carrera:** Educación Inicial

**II. VALIDACIÓN:**

**Ítems correspondientes al Instrumento de la variable: Autonomía**

N°	Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: AUTONOMIA EN RELACION CONSIGO MISMO</b>								
1.	Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios del aula.	X		X		X		
2.	Muestra iniciativa para lavarse las manos antes y después de tomar los alimentos.	X		X		X		
3.	Muestra iniciativa para lavarse las manos después de ir al baño.	X		X		X		
4.	Come sus alimentos por sí solo.	X		X		X		

5.	Ordena los materiales con los que juega sin necesidad de que se lo recuerden.	X		X		X		
6.	Muestra disponibilidad para realizar las actividades del trabajo en el aula.	X		X		X		
7.	Explica de manera espontánea y coherente la actividad o juego que realizará.	X		X		X		
<b>Dimensión 2: AUTONOMIA EN RELACION CON LOS DEMAS</b>								
8.	Se integra con otros niños o niñas para realizar sus actividades de juego.	X		X		X		
9.	Elige de manera libre a los niños o niñas con quienes jugará.	X		X		X		
10.	Resuelve sin ayuda de sus amigos o maestra los problemas que se generan al jugar con los demás.	X		X		X		
11.	Muestra respeto hacia los demás niños y niñas al jugar.	X		X		X		
12.	Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades con sus compañeros.	X		X		X		
13.	Se muestra tolerante ante las actitudes de los niños o niñas del aula.	X		X		X		
14.	Cumple con las actividades que le corresponden al trabajar en grupo.	X		X		X		

**Otras observaciones generales:** .....

Mdo Ortiz  
 Juliana L. Mendoza Infante  
 DNI N° 42843558

## Constancia de aplicación

---



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION  
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

Sullana, 12 de septiembre del 2021

**SOLICITO: AUTORIZACION PARA REALIZAR PROYECTO DE TESIS II**

SR. DIRECTOR:

EDINSON ENRIQUE PALOMINO RETO

Por medio de la presente lo saludo cordialmente y a la vez solicito su permiso para realizar mi proyecto de investigación universitaria, proyecto consignado al área de TESIS II, el cual lleva por título: EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "JOSÉ EUSEBIO MERINO Y VINCES", SULLANA, 2021

Sin otro particular agradezco su atención brindada a la presente, expresando una consideración y estima personal.

**Atentamente**

Maria magnolia fiestas furfan

Firma Director LE

Edinson Enrique Palomino Reto

## Consentimiento informado

### Consentimiento Informado N° 01



#### **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**(PADRES)**

**Título del estudio: EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JOSÉ EUSEBIO MERINO Y VINCES”, SULLANA, 2021**

**Investigador (a): Maria Magnolia Fiestas Farfan**

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMIA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. “JOSE EUSEBIO MERINO Y VINCES”, SULLANA 2021** Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación

La presente investigación se orienta en desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna ya que se hace evidente cuando los niños expresan con más facilidad en su entorno y esto los lleva a que los niños logren una mejor interacción dinámica entre uno o más para expresar y comprender ideas y emociones. La comunicación oral es una herramienta fundamental para la construcción de las identidades y el desarrollo personal utilizando estrategias propias y de acuerdo a interés y necesidad y se hará a través del uso de los materiales educativos ya que son importantes porque ayudan a aprender de la mejor manera a través del juego y rimas esto les permiten involucrarse de manera activa a momento de aprender.

#### **Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Aplicación del pre test
2. Participación en sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del post test

Riesgos: (Si aplica) Describir brevemente los riesgos de la investigación.



**Beneficios:**

Ofrece a los niños la capacidad de combinar actividades de aprendizaje, compartir experiencias con sus compañeros y desarrollar habilidades y destrezas, ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos.

**Costos y/o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número: 954436366

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo: [ramayaz@uladec.h.edu.pe](mailto:ramayaz@uladec.h.edu.pe)

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



17/10/2021 - 10: 10 am

**Nombre y Apellidos:** Angelita Fiestas Carrasco

**Fecha y hora**

**Participante**



17/10/2021 - 10:00 am

**Nombre y Apellidos:** María Magnolia Fiestas Farfán  
**Investigador**

**Fecha y Hora**

## Consentimiento Informado 02



### **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**(PADRES)**

Título del estudio: **EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JOSÉ EUSEBIO MERINO Y VINCES”, SULLANA, 2021**

Investigador (a): **Maria Magnolia Fiestas Farfan**

#### **Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMIA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. “JOSE EUSEBIO MERINO Y VINCES”, SULLANA 2021** Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

#### **Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación**

La presente investigación se orienta en desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna ya que se hace evidente cuando los niños expresan con más facilidad en su entorno y esto los lleva a que los niños logren una mejor interacción dinámica entre uno o más para expresar y comprender ideas y emociones. La comunicación oral es una herramienta fundamental para la construcción de las identidades y el desarrollo personal utilizando estrategias propias y de acuerdo a interés y necesidad y se hará a través del uso de los materiales educativos ya que son importantes porque ayudan a aprender de la mejor manera a través del juego y rimas esto les permiten involucrarse de manera activa a momento de aprender.

#### **Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Aplicación del pre test
2. Participación en sesiones de aprendizaje
3. Aplicación del post test

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.



**Beneficios:**

Ofrece a los niños la capacidad de combinar actividades de aprendizaje, compartir experiencias con sus compañeros y desarrollar habilidades y destrezas, ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos.

**Costos y/o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número: 934436366

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo: [etica@uladech.edu.pe](mailto:etica@uladech.edu.pe)

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN V/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

18/10/2021 – 12:05pm

**Fecha y hora**

**Nombres y Apellidos:** Melissa Yornaira Quezada Fiestas

**Participante**

18/10/2021 – 12:00 pm

**Fecha y Hora**

**Nombres y Apellidos:** Maria Magnolia Fiestas Farfan  
**Investigador**

## Consentimiento Informado 03



### **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**(PADRES)**

Título del estudio: **EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMÍA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “JOSÉ EUSEBIO MERINO Y VINCES”, SULLANA, 2021**

Investigador (a): **Maria Magnolia Fiestas Farfan**

#### **Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA AUTONOMIA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. “JOSE EUSEBIO MERINO Y VINCES”, SULLANA 2021** Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación

La presente investigación se orienta en desarrollar la competencia se comunica oralmente en su lengua materna ya que se hace evidente cuando los niños expresan con más facilidad en su entorno y esto los lleva a que los niños logren una mejor interacción dinámica entre uno o más para expresar y comprender ideas y emociones. La comunicación oral es una herramienta fundamental para la construcción de las identidades y el desarrollo personal utilizando estrategias propias y de acuerdo a interés y necesidad y se hará a través del uso de los materiales educativos ya que son importantes porque ayudan a aprender de la mejor manera a través del juego y rimas esto les permiten involucrarse de manera activa a momento de aprender.

#### **Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

4. Aplicación del pre test
5. Participación en sesiones de aprendizaje
6. Aplicación del post test

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación



**Beneficios:**

Ofrece a los niños la capacidad de combinar actividades de aprendizaje, compartir experiencias con sus compañeros y desarrollar habilidades y destrezas, ya que realizara nuevos descubrimientos por medio de experiencias vividas y genera aprendizajes significativos.

**Costos y/o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número: 934436366

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, correo: [comiteetico@uladec.la.edu.pe](mailto:comiteetico@uladec.la.edu.pe)

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

**Nombres y Apellidos:** Mima Isabel Mendoza Alvarado

18/10/2021 - 3.05

**Fecha y hora**

**Participante**

**Nombres y Apellidos:** Maria Magrolija Fiestas Farfan  
**Investigador**

18/10/2021 - 3:00 pm

**Fecha y Hora**

## Programa y sesiones

### SESION N° 01

1. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD: “Vamos a la tienda a comprar”

2. FECHA: 15/10/2021

#### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La docente les muestra una caja sorpresa, el cual contendrá productos de una tienda, leche, pasta dental, jabón, detergente, frutas, verduras, galletas, etc, ¿Qué observamos?, ¿Para qué sirve?, ¿Para qué lo utilizamos?</p> <p>¿Dónde lo encontramos?, ¿Dónde lo podemos comprar?, ¿Les gustaría jugar con ellos?</p> <p><b>Propósito:</b> Hoy vamos a la tienda a comprar.</p>	Lista de cotejo	caja sorpresa productos de tienda
DESARROLLO	<p>La docente les menciona que vamos a jugar a comprar en una tienda, así que hemos acondicionado una tienda, para jugar con los amigos, colocaremos los productos en la tienda y elegiremos quien será el vendedor, y los compradores.</p> <p>El vendedor tendrá que colocarse dentro de la tienda, y los compradores irán llegando a la tienda uno por uno a comprar, luego se puede cambiar al vendedor por los demás niños, los clientes llevaran monedas para comprar y el vendedor dará los productos que pidan.</p>		Tienda  Productos de la tienda
CIERRE	<p>Retroalimentación: ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿Qué hicimos?, ¿Se divertieron?, ¿les gusto ser el vendedor?, ¿les gusto ser los compradores?</p>		

## SESION N° 02

1. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD: “Pagamos en la caja del supermercado”

2. FECHA: 16/10/2021

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La docente les muestra una caja sorpresa, la cual contendrá productos del supermercado, frutas, verduras, galletas, etc. Asimismo, les muestra monedas y billetes, el cual usaremos para pagar los productos que compraremos en el supermercado. ¿Qué observamos?, ¿Para qué sirve?, ¿Para qué lo utilizamos?, ¿Dónde lo encontramos?, ¿Qué haremos con las monedas y billetes?, ¿Les gustaría jugar con los materiales que han traído?</p> <p><b>Propósito:</b> “Pagamos en la caja del supermercado”</p>	Lista de cotejo	caja sorpresa productos de supermercado monedas y billetes de juguete
DESARROLLO	<p>La docente les muestra una caja registradora de juguete, y les diremos que vamos a jugar a pagar los productos que hemos comprado, luego tendremos que elegir un niño que será el cajero y los demás los clientes, los compradores tendrán los billetes y monedas, y el cajero ira registrando en la caja y dará vuelto.</p>		Caja registradora de juguete productos de tienda
CIERRE	<p>Retroalimentación: ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿Qué hicimos?, ¿Se divirtieron?, ¿les gusto utilizar los billetes y monedas?</p>		

### SESION N° 03

1. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD: “Hoy somos constructores”

2. FECHA: 17/10/2021

#### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La Docente les muestra a los niños una caja sorpresa grande la cual contendrá ladrillos hechos de cajas, luego preguntamos ¿Qué observamos?, ¿Para qué sirven estos objetos?, ¿De qué tamaño son?, ¿Quién los utiliza?, ¿Para que los utiliza?, ¿Dónde los encontramos?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy somos constructores”</p>	Lista de cotejo	caja sorpresa Ladrillos de caja
DESARROLLO	<p>La docente les muestra la zona que ha acondicionado para construir, una máquina excavadora, palana, bolsa de cemento, les diremos que todos juntos vamos a construir, todos cogerán sus ladrillos, y empezaran a construir, le iremos diciendo que pueden construir una casa, un castillo, un edificio, etc. Es así como los niños se van a interesar en manipular los objetos para construir.</p>		Excavadora de juguete palana Bolsas de cemento Ladrillos de cartón
CIERRE	<p>Retroalimentación: ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿Qué hicimos?, ¿Se divirtieron?, ¿les gusto jugar al constructor?, ¿Por qué?</p>		



## SESION N° 04

1. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD: “Llevamos a nuestro cachorro al veterinario”

2. FECHA: 18/10/2021

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La Docente les muestra a los niños una caja sorpresa grande la cual contendrá 1 peluche de perrito, les preguntamos ¿Qué observamos?, ¿Quién es?, ¿Lo conocen?, ¿Dónde lo han visto?, ¿tienen uno en casa?, ¿Cómo se cuida a los animales?, ¿Se les lleva al doctor?, ¿Cómo se llama el médico de los animales?</p> <p><b>Propósito:</b> “Llevaremos a nuestro cachorro al veterinario”.</p>	Lista de cotejo	caja sorpresa Herramientas del médico veterinario
DESARROLLO	<p>La docente les muestra la zona que ha acondicionado para que sea el consultorio del veterinario, se elegirá a una niña o niño, para que represente al veterinario, luego intercambiaran entre los demás niños, los niños llegaran al consultorio con su animal de peluche y le dirán al médico que es lo que tiene, dolor de estómago, fiebre, alguna herida, el medico examinara a los animales con sus herramientas, le colocara su vacuna y les recetara algún medicamento para curarse, es aquí donde los niños manipularan objetos, así mismo al finalizar la consulta le entregara al dueño del animal una tarjeta de control de su mascota.</p>		Consultorio del médico veterinario 1 mesa sillas Inyección medicamentos tarjeta control mascota
CIERRE	<p>Retroalimentación: ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿Qué hicimos?, ¿les gusto ir al consultorio del médico veterinario?, ¿Por qué?, ¿Les gusto ser el médico veterinario?</p>		

## SESION N° 05

1. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos al restaurante”

2. FECHA: 19/10/2021

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La Docente les muestra a los niños un gorro, un mandil, platos, cubiertos, servilleteros, una carta, etc. les preguntamos ¿Qué observan?, ¿Para qué sirven estos objetos?, ¿Quién los utiliza?, ¿Para qué lo utiliza?, ¿los han visto antes?, ¿En dónde?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy jugaremos al restaurante”</p>	Lista de cotejo	Gorro y mandil de cocinero Platos Cubiertos Carta
DESARROLLO	<p>La docente les muestra la zona que ha acondicionado para que sea el restaurante, se elegirá a 3 niños o niñas, para que sean el cocinero, mozo y cajero.</p> <p>luego intercambiaran entre los demás niños, los niños comensales llegaran al restaurante se sentaran en las mesas y pedirán la carta al mozo, el mozo les dará la carta y los comensales harán su pedido, enseguida llevaran los cubiertos y servilleteros a la mesa, luego llevaran los pedidos, el cocinero estará preparando los platos, y el mozo se encargara de llevarlos, al terminar de comer los comensales tendrán que acercarse a cancelar la cuenta en la caja, donde estará el niño cajero recibiendo el dinero.</p>		Restaurante Caja registradora
CIERRE	<p>Retroalimentación: ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿Qué hicimos?, ¿les gusto jugar al restaurante?, ¿Por qué?, ¿Les gusto ser el cocinero?</p>		

## SESION N° 06

1. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD: “Hacemos una llamada”

2. FECHA: 22/10/2021

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La Docente les muestra a los niños un sobre sorpresa, el cual contendrá, una imagen de un celular. les preguntamos ¿Qué observan?, ¿Para qué sirve?, ¿Quién los utiliza?, ¿Para qué lo utiliza?, ¿los han visto antes?, ¿ustedes lo utilizan?, ¿Les gustaría hacer una llamada?, ¿A quién?, ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy haremos una llamada”</p>	Lista de cotejo	sobre sorpresa imagen de un celular
DESARROLLO	<p>La docente les muestra a los niños, que en los pisos hay objetos, cajas de cartón y maderitas. Les diremos que tienen que escoger un objeto, para que sea nuestro celular, porque hoy llamaremos a alguien que queramos, por ejemplo, a mamá, papá, etc.</p> <p>Después de elegir nuestro teléfono celular, nos sentamos en círculo, y les daremos oportunidad a cada niño, para que haga una llamada, todos estaremos atentos, ¿A quién llamara?, luego jugaran libremente, todos juntos, para seguir haciendo llamadas.</p>		Caja de cartón maderitas
CIERRE	<p>Retroalimentación: ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿Qué hicimos?, ¿les gusto hacer una llamada?, ¿Por qué?</p>		

## SESION N° 07

1. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD: “Hoy tomamos un autobús”

2. FECHA: 23/10/2021

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La Docente les muestra a los niños un sobre sorpresa, que contendrá, una imagen de un autobús. les preguntamos ¿Qué observan?, ¿Qué es?, ¿Quién los utiliza?, ¿Para qué lo utiliza?, ¿los han visto antes?, ¿En dónde?, ¿Ustedes han subido a un bus ?, ¿Quién maneja el bus?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy tomamos un autobús”</p>	Lista de cotejo	sobre sorpresa imagen de un autobús
DESARROLLO	<p>La docente les muestra a los niños, la zona que ha acondicionado donde estará el autobús. Se elegirá a un niño o niña, para que representen al chofer y otro niño para que sea el cobrador, luego intercambiaran entre los demás niños, los niños pasajeros irán subiendo en el autobús, y al bajar le dirán al chofer “bajo en la esquina” y el cobrador, ira pidiendo el pasaje, los pasajeros pagaran, y bajaran en su destino.</p>		Autobús de cartón dinero de juguete
CIERRE	<p>Retroalimentación: ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿Qué hicimos?, ¿les gusto subir en un autobús?, ¿Por qué?, ¿Les gusto ser el chofer?, ¿Les gusto ser el cobrador?</p>		

## SESION N° 08

1. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD: “Hoy formamos nuestra banda de música”

2. FECHA: 24/10/2021

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La Docente les muestra a los niños en un sobre sorpresa, imágenes de instrumentos que utiliza una banda de música, una trompeta, tambor, maracas, platillos, etc. les preguntamos ¿Qué observan?, ¿Para qué sirven estos objetos?, ¿Quién los utiliza?, ¿Para qué lo utiliza?, ¿los han visto antes?, ¿En dónde?, ¿Ustedes han tocado una trompeta?, ¿tambor?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy formamos nuestra banda de música”</p>	Lista de cotejo	sobre sorpresa imágenes impresas
DESARROLLO	<p>La docente les muestra a los niños, la zona que ha acondicionado para formar la banda de música, allí habrá objetos como: tapas de ollas, palitos, maderas, baldes pequeños, etc., parecidos a los instrumentos musicales, los niños elegirán que instrumento musical utilizaran, cuando ya todos hayan elegido, se procederá a tocar los instrumentos, entonando canciones y bailando juntos.</p>		palitos de madera tapa de ollas baldes chicos
CIERRE	<p>Retroalimentación: ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿Se divertieron?, ¿les gusto formar una banda de música?, ¿Por qué?, ¿Les gusto tocar un instrumento?</p>		

## SESION N° 09

1. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD: “Narramos el cuento de los 3 cerditos”

2. FECHA: 25/10/2021

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La Docente les muestra a los niños en un sobre sorpresa, imágenes en secuencia del cuento de los 3 cerditos, les preguntamos ¿Qué observan?, ¿Quiénes son?, ¿Los conocen?, ¿Los han visto antes?, ¿Han escuchado este cuento antes?, ¿En dónde?, ¿Quién les conto?, ¿Les gusto?, ¿Por qué?, ¿Quieren ustedes contar el cuento?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy narramos el cuento de los tres cerditos”</p>	Lista de cotejo	sobre sorpresa imágenes impresas
DESARROLLO	<p>La docente les muestra a los niños, la zona que ha acondicionado, para contar nuestro cuento, donde habrá títeres de los personajes del cuento, los tres cerditos y el lobo, cada niño, tendrá un títere, y ellos mismo irán contando el cuento, así mismo irán dando voz y vida a los personajes.</p>		Títeres de palo cerditos lobo cazador
CIERRE	<p>Retroalimentación: ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿Se divirtieron?, ¿les gusto narrar el cuento?, ¿Por qué?, ¿Les gusto dar voz a los títeres?</p>		

## SESION N° 10

1. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD: “Nos divertimos narrando el cuento de caperucita roja”

2. FECHA: 29/10/2021

### DESARROLLO DE ESTRATEGIAS

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>La Docente les muestra a los niños en un sobre sorpresa, imágenes en secuencia del cuento de la caperucita roja, les preguntamos ¿Qué observan?, ¿Quiénes son?, ¿Los conocen?, ¿Los han visto antes?, ¿Han escuchado este cuento antes?, ¿En dónde?, ¿Quién les conto?, ¿Les gusto?, ¿Por qué?, ¿Quieren ustedes contar el cuento?</p> <p><b>Propósito:</b> “Hoy narramos el cuento de caperucita roja”</p>	Lista de cotejo	sobre sorpresa imágenes impresas
DESARROLLO	<p>La docente les muestra a los niños, la zona que ha acondicionado, para contar nuestro cuento, donde habrá títeres de los personajes del cuento, la caperucita, el lobo y la abuelita, cada niño, tendrá un títere, y ellos mismo irán contando el cuento, así mismo irán dando voz y vida a los personajes.</p>		Títeres de palo Caperucita Lobo Abuelita Cazador
CIERRE	<p>Retroalimentación: ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿Se divertieron?, ¿les gusto narrar el cuento?, ¿Por qué?, ¿Les gusto dar voz a los títeres?</p>		

## Base de datos

### Base de datos pre test

Encuestados	ITEMS AUTONOMÍA														SUMA	Nivel de logro
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14		
Alumno 1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Inicio
Alumno 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	Inicio
Alumno 3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	22	Inicio
Alumno 4	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	16	Inicio
Alumno 5	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	16	Inicio
Alumno 6	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	17	Inicio
Alumno 7	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	19	Inicio
Alumno 8	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	21	Inicio
Alumno 9	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	1	36	Logro previsto
Alumno 10	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	16	Inicio
Alumno 11	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	15	Inicio
Alumno 12	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	21	Inicio
Alumno 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	Inicio
Alumno 14	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	17	Inicio
Alumno 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	Inicio



### Base de datos post test

	ITEMS AUTONOMÍA															
Encuestados	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	SUMA	Nivel de logro
Alumno 1	2	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	46	Logro previsto
Alumno 2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	52	Logro destacado
Alumno 3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	50	Logro destacado
Alumno 4	2	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	49	Logro destacado
Alumno 5	2	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	48	Logro destacado
Alumno 6	2	2	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	47	Logro destacado
Alumno 7	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	51	Logro destacado
Alumno 8	2	2	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	47	Logro destacado
Alumno 9	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	54	Logro destacado
Alumno 10	2	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	47	Logro destacado
Alumno 11	2	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	46	Logro previsto
Alumno 12	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	37	Logro previsto
Alumno 13	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	34	Proceso
Alumno 14	2	2	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	47	Logro destacado
Alumno 15	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	50	Logro destacado

### Base de datos sesiones

	pre test		sesion 01		sesion 02		sesion 03		sesion 04		sesion 05		sesion 06		sesion 07		sesion 08		sesion 09		sesion 10	
	cuant	cuali	cuant	cuali	cuant	cuali	cuant	cuali	cuant	cuali	cuant	cuali	cuant	cuali	cuant	cuali	cuant	cuali	cuant	cuali	cuant	cuali
Alumno 1	15	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	2	Proceso	2	Proceso	3	progr previst	4	gro destac	4	gro destac	4	gro destac
Alumno 2	14	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	2	Proceso	2	Proceso	2	Proceso	4	gro destaca	4	gro destaca	4	gro destaca	4	gro destaca
Alumno 3	22	Inicio	2	Proceso	2	Proceso	3	progr previst	3	progr previst	3	progr previst	4	gro destaca	4	gro destaca	3	progr previst	4	gro destaca	4	gro destaca
Alumno 4	16	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	2	Proceso	2	Proceso	4	gro destaca	4	gro destaca	3	progr previst	4	gro destaca
Alumno 5	16	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	4	gro destaca	4	gro destaca	4	gro destaca	4	gro destaca
Alumno 6	17	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	2	Proceso	3	progr previst	3	progr previst	3	progr previst	4	gro destaca	4	gro destaca	4	gro destaca	4	gro destaca
Alumno 7	19	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	2	Proceso	3	progr previst	3	progr previst	2	Proceso	4	gro destaca
Alumno 8	21	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	2	Proceso	1	Inicio	2	Proceso	3	progr previst	4	gro destaca	3	progr previst	4	gro destaca
Alumno 9	36	progr previst	2	Proceso	2	Proceso	2	Proceso	2	Proceso	3	progr previst	3	progr previst	4	gro destaca	4	gro destaca	4	gro destaca	4	gro destaca
Alumno 10	16	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	2	Proceso	2	Proceso	4	gro destaca	4	gro destaca	4	gro destaca	4	gro destaca
Alumno 11	15	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	3	progr previst	2	Proceso	2	Proceso	4	gro destaca	3	progr previst	4	gro destaca	4	gro destaca
Alumno 12	21	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	2	Proceso	2	Proceso	3	progr previst	3	progr previst	2	Proceso	4	gro destaca	2	Proceso
Alumno 13	14	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	1	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	2	Proceso	4	gro destaca	4	gro destaca	3	progr previst	3	progr previst
Alumno 14	17	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	2	Proceso	3	progr previst	2	Proceso	4	gro destaca	4	gro destaca	4	gro destaca
Alumno 15	14	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	2	Proceso	2	Proceso	3	progr previst	3	progr previst	3	progr previst	4	gro destaca	4	gro destaca

# FIESTAS FARFAN

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo