



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGO DE ROLES Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE  
CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80458 RICARDO PALMA DE  
RETAMAS DE LA LIBERTAD, 2024.**

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

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS**

**AUTOR**

**PANTOJA DIEGO, MARYORI BRIGGITH**

**ORCID:0000-0003-3174-5729**

**ASESOR**

**AGUILAR POLO, ANICETO ELIAS**

**ORCID:0000-0002-0474-3843**

**CHIMBOTE-PERÚ**

**2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0419-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **11:00** horas del día **26** de **Diciembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA** Presidente  
**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI** Miembro  
**CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA** Miembro  
**Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGO DE ROLES Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80458 RICARDO PALMA DE RETAMAS DE LA LIBERTAD, 2024.**

**Presentada Por :**  
(0110181100) **PANTOJA DIEGO MARYORI BRIGGITH**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA**  
Presidente

**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI**  
Miembro

**CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA**  
Miembro

**Dr. AGUILAR POLO ANICETO ELIAS**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGO DE ROLES Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80458 RICARDO PALMA DE RETAMAS DE LA LIBERTAD, 2024. Del (de la) estudiante PANTOJA DIEGO MARYORI BRIGGITH, asesorado por AGUILAR POLO ANICETO ELIAS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 5% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 03 de Febrero del 2025



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## Dedicatoria

A Dios el cual me ha dado todo el conocimiento y la sabiduría para poder realizar este trabajo de investigación y lograr todas las metas planteadas en mi vida.

A mi madre Irma quien, con su esfuerzo, su enseñanza y su apoyo incondicional me inculcó a ser perseverante y luchar por mis sueños. De igual forma, a mis hermanos Thiago y Jhoselyn por ser mi fuente de motivación en este logro académico.

## Agradecimiento

A nuestra casa de estudios ULADECH, por formar profesionales responsables y con valores transparentes.

A la institución educativa N° 80458 Ricardo Palma, por su disposición y apoyo permitiéndome obtener la información necesaria para la recolección de datos.

A los padres de familia de la sección de 4 años de la institución educativa N° 80458 Ricardo Palma, por permitir la participación de sus niños.

A mi asesor, por su acompañamiento y guía académica para el mejor desempeño de la presente investigación.

## Índice general

Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice general.....	VII
Lista de tablas .....	IX
Resumen.....	XI
Abstract.....	XII
<b>I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>5</b>
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas.....	8
<b>2.3. HIPÓTESIS.....</b>	<b>16</b>
<b>III. METODOLOGÍA.....</b>	<b>17</b>
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	17
3.2. Población y muestra.....	18
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información .....	20
3.5. Método de análisis de datos .....	21
3.6. Aspectos éticos.....	21
<b>IV. RESULTADOS .....</b>	<b>23</b>
<b>IV. DISCUSIÓN.....</b>	<b>31</b>
<b>V. CONCLUSIONES .....</b>	<b>33</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>34</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>35</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>41</b>
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	42

Anexo 02. Matriz operacionalización de variables.....	43
Anexo 03. Instrumento de recolección de información.....	44
Anexo 04. Ficha técnica de los instrumentos .....	48
Anexo 05. Validación del instrumento .....	56
Anexo 06. Consentimiento informado.....	62
Anexo 07. Documento de aprobación de institución para la recolección de información .....	83
Anexo 08. Evidencias de ejecución .....	84

## Lista de tablas

Tabla 1 <i>Población de estudio de niños de la Institución Educativa N°80458</i> .....	18
Tabla 2. <b><i>Variables. Definición y operacionalización</i></b> .....	19
Tabla 3 <i>Nivel que caracteriza el Juego de roles y sus dimensiones</i> .....	23
Tabla 4 <i>Nivel que caracteriza las habilidades sociales y sus dimensiones</i> .....	24
<b>Tabla 5</b> <i>Distribución de normalidad entre los juegos de roles y habilidades sociales y dimensiones</i> .....	26
Tabla 6 <i>Estadística de correlación de Spearman entre juego de roles y desarrollo de las habilidades sociales</i> .....	28
<b>Tabla 7</b> <i>Correlación de Spearman entre dimensiones de juego de roles y habilidades sociales</i> .....	29
<b>Tabla 8</b> <i>Estadísticas de fiabilidad de la prueba piloto juego de roles</i> .....	54
<b>Tabla 9</b> <i>Estadísticas de fiabilidad de la prueba piloto juego de roles</i> .....	55

## Lista de figuras

Figura 1 <i>Barra estadística de nivel del juego de roles y sus dimensiones</i> .....	23
Figura 2 <i>Barra estadística de habilidades sociales y sus dimensiones</i> .....	25
Figura 3 <i>Distribución de la normalidad entre juego de roles y habilidades sociales</i> ....	27
Figura 4 <i>Gráfica de dispersión de las canciones infantiles y el lenguaje oral</i> .....	28

## Resumen

El objetivo del estudio fue determinar la relación entre el juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024, cuya metodología fue de tipo descriptivo con un nivel de alcance correlacional de corte transversal y cuantitativo con un diseño no experimental, con una muestra probabilístico de tipo muestreo de aleatorio simple de 53 niños y niñas a las que se aplicó dos instrumentos: Evaluación de juego de roles (EJR) con una confiabilidad de  $\alpha$ . 910 y evaluación del desarrollo de las habilidades sociales(EDHS) que tiene una confiabilidad de  $\alpha$ . 923 y validados por expertos. Los resultados indican que las dimensiones de juego de roles como: juego funcional ( $Rho = 0,354$ ) no existe un grado de correlación, construcción ( $Rho = 0,810^{**}$ ) y simbólico ( $0,568^{**}$ ) tienen una relación positiva altamente significativo ( $p < 0.01$ ) con las habilidades sociales. Asimismo, el nivel que caracteriza es bajo en juego de roles (64.2%) y desarrollo de las habilidades sociales (52.8%) y se concluye que, existe un grado de correlación positiva de Rho de Spearman  $Rho = 0,841^{**}$  y altamente significativo ( $p < 0.01$ ) entre el objeto de estudio.

*Palabras clave:* juego de roles, habilidades sociales, construcción, funcional y simbólico

## Abstract

The objective of the study was to determine the relationship between role-playing and the development of social skills in four-year-old children of Educational Institution No. 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024, whose methodology was descriptive correlational with a level of cross-sectional and quantitative correlational scope with a non-experimental design, with a simple random sampling type probabilistic sample of 53 boys and girls to whom two instruments were applied: Role-play evaluation (EJR) with a reliability of  $\alpha = .910$  and evaluation of the development of social skills (EDHS) which has a reliability of  $\alpha = .923$  and validated by experts. The results indicate that the dimensions of role play such as: functional play ( $Rho = 0.354$ ) there is no degree of correlation, construction ( $Rho = 0.810^{**}$ ) and symbolic ( $0.568^{**}$ ) have a highly significant positive relationship ( $p < 0.01$ ) with social skills. Likewise, the level that characterizes is low in role play (64.2%) and development of social skills (52.8%) and it is concluded that there is a degree of positive correlation of Spearman's Rho  $Rho = 0.841^{**}$  and highly significant ( $p < 0.01$ ) between the object of study.

*Keywords:* role play, social skills, construction, functional and symbolic

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Actualmente se evidencia un flagelo en las habilidades sociales de los infantes ya que la tecnología ha invadido en los hogares fomentando la ausencia de los valores, lo cual evita una relación exitosa entre padres e hijos. Además, la ausencia de los padres ha sido reemplazada por la tecnología creando niños y niñas sin límites y sin modelos de conductas para enfrentar a las diversas situaciones que se enfrentarán con su entorno de forma adecuada. En este sentido, los profesores juegan un papel fundamental en el fortalecimiento de las competencias sociales de los estudiantes. Sin embargo, muchos de ellos no incluyen a las habilidades sociales como parte del aprendizaje de los estudiantes.

Según Corrales y Schroeder (2018) nos dice que las habilidades sociales son primordiales para el desarrollo cognitivo, rendimiento escolar y aprendizajes, para que así los niños y niñas obtengan un aprendizaje significativo se requiere de una actitud autónoma, seguridad y confianza en sí mismo. Además, les va a permitir adaptarse con facilidad con su entorno ya que evidenciará comportamientos sociales adecuados.

En el estudio internacional, en México según estudios realizados En el centro de educación inicial Los Rosales del aula de 3 años tenemos que el 96% de los estudiantes se encuentra en el nivel medio, ya que interactúan desarrollando las técnicas comunicativas, ayudan de forma amable, expresan sus ideas y respetan a los demás. El 4 % se encuentra en nivel alto lo que indica que ha logrado desarrollar sus habilidades sociales de manera exitosa.

En el estudio nacional, en Perú según estudios realizados por Montalvo (2019) nos dice que, en la Institución Educativa Pública San Juan de Lurigancho, en el aula de cinco años se evidenció que el 20% se ubica en un nivel bajo en cuanto a sus habilidades sociales, ya que tienen deficiencias para poder entablar amistades y expresar sus pensamientos. El 78% se encuentra en un nivel regular, ya que se relacionan con los demás fácilmente y se expresan libremente. Sin embargo, el 2% no ha logrado desarrollar sus habilidades sociales.

En el estudio regional, según estudios realizados Según Álvarez, Campos, Huamán y Trevejo (2019) nos da a conocer que en la I.E. N° 1685 y N°1541 de Nuevo Chimbote, en los estudiantes de 4 y 5 años se evidenció que el 91% se encuentra en un nivel deficiente, ya que no se han desarrollado de forma correcta sus habilidades sociales. El 8% se encuentra

en nivel regular, debido a que tienen ciertas limitaciones para poder relacionarse con las personas de su entorno. No obstante, el 1% se encuentra en nivel bueno.

Los problemas en las habilidades sociales lo cual generó deficiencias y obstáculos para el aprendizaje, generando miedos para desenvolverse y expresarse correctamente; este flagelo se originó por el desinterés de los padres y docentes que no pusieron énfasis en el crecimiento correcto de las habilidades sociales. Además, otra de las causas fue la pandemia del COVID- 19 en el cual tuvieron que adaptarse a las nuevas restricciones generando muchas limitaciones y desventajas para la adquisición del aprendizaje y desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas se vio afectado, ya que no podían establecer relaciones ni interactuar adecuadamente debido a que recibían sus clases de forma remota.

Los juegos de roles ya sean funcionales, construcción o simbólicos permite cambiar conductas inadecuadas frente a diversas situaciones, puesto que mediante esta técnica podremos hacerlos comprender mejor, debido a que los estudiantes asumirán roles lo cual tendrán que simular dicha situación. Además, reforzamos ciertas habilidades para la comunicación y la lógica, ya que a lo largo de la ejecución del juego de roles se necesita afrontar situaciones para así poder solucionarlas. Así mismo, podrá integrarse con mayor facilidad y entablar amistades.

Los juegos de roles son esenciales porque favorecen el desarrollo de las competencias sociales vinculadas a los sentimientos, emociones y pensamientos. A través de esta actividad, el niño tiene la oportunidad de mejorar su capacidad de comunicación y establecer vínculos con otros, es así que aprende a escuchar, a ser respetuoso, sabe esperar su turno y ser empático con los demás.

Según González (2018) nos dice que existen muchas causas que originan problemas en las habilidades sociales como la falta de aprendizaje debido a padres sobreprotectores y vivir aislado, en el cual no tenemos la oportunidad de aprender a interrelacionarnos con los demás. Además, otras de las causas es tener algún trastorno el cual impida poder controlar nuestras emociones, poder transmitir nuestras ideas y dificultades en el lenguaje.

Según Chavarría (2018) afirma que otra de las causas de las habilidades sociales son la falta de autoestima y una pobre imagen personal lo cual se originó por tener una familia

muy exigente y poco empática. Por ende, estas malas experiencias van a influir en la falta de competencias sociales.

Las carencias de las habilidades sociales a futuro afectarán en los diferentes ámbitos de nuestras vidas ya que no nos permite entablar y expresarnos libremente. Además, esto puede incitar a caer en estados de ansiedad, debido a que vivimos en una sociedad y el no poder comunicarnos generará frustración.

Las circunstancias presentes en el contexto educativo, tanto a nivel nacional como regional y local, dieron lugar a la formulación de la siguiente pregunta: ¿Qué relación existe entre el juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024?

El presente trabajo tiene una justificación de carácter teórico, el crecimiento de las teorías y estrategias relacionadas con el juego de roles contribuye al fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños, buscando entender la significativa influencia que este tipo de juego tiene en el desarrollo de dichas competencias sociales, las mismas que permitirá interactuar, expresar sus ideas y a poder socializar con las personas de su entorno.

Por el diseño de estudio, no evidencia importancia en el carácter práctico, no obstante, proporciona información extensa. Además, habilidad que debe ejecutar el maestro es el juego de roles, como un instrumento de trabajo o soporte en la educación integral del niño. De igual forma, a determinar cómo esta se relaciona con el fomento de las competencias sociales en niños de cuatro años en la actualidad.

El presente trabajo de investigación tiene una justificación metodológico trascendental, debido al acceso que nos brindó al desarrollar los instrumentos de las dos variables de forma autentica ya que miden las dimensiones de cada una de ellos. De igual manera, brinda la manera correcta de examinar los resultados, ya que para ello se fijó los baremos y la manera de poder interpretar las dimensiones de las variables.

Por este motivo, el propósito de estudio es determinar la relación entre el juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024. Así mismo, se plantean los objetivos específicos como: determina la relación entre el juego funcional,

construcción, simbólico y las habilidades sociales con sus respectivas dimensiones: habilidades para hacerse amigos, comunicación y relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones del objeto de estudio.

## **II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes**

#### Antecedentes internacionales

Ninacuri (2023) en su investigación realizada en Ecuador, titulada: “El juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños del nivel inicial II”, se presentó como objetivo general: Determinar la incidencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas. Para ello, se empleó una metodología descriptiva. La muestra consistió en 27 niños y niñas del nivel inicial. Los resultados más destacados indican que el 83% de los participantes alcanzaron los objetivos establecidos para el desarrollo de habilidades sociales. En conclusión, se determinó que el juego de roles contribuye a la formación y práctica de las habilidades sociales básicas.

Guevara (2017) en su investigación realizada en Bogotá, titulada: “Los juegos como estrategia pedagógica para minimizar los comportamientos agresivos y favorecer la convivencia en los niños(as) de 5 años del jardín infantil principitos de la localidad de Antonio Nariño en Bogotá”, presenta como objetivo general: Minimizar los comportamientos agresivos a través del juego para favorecer la convivencia. Su metodología es de enfoque cualitativo, consiguiendo información mediante observaciones, cuestionarios, diarios de campo, entre otros. La muestra estuvo compuesta por 30 niños y niñas. En conclusión, se debe motivar a los padres para que intervengan en el desarrollo de estas propuestas como así también a las maestras.

Vásquez (2022) en su investigación realizada en Ecuador, titulada: “Juego de roles: una estrategia didáctica para las habilidades interpersonales en niños de educación inicial con edades de 4 a 5 años.”, presenta como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de las habilidades interpersonales. Además de ello, empleó una metodología de método inductivo, relacionada con el nivel descriptivo. La muestra de esta investigación se conformó de quince niños/as del nivel inicial. En conclusión, se determinó que el uso del juego de roles como estrategia tiene un impacto considerable en el aprendizaje de los niños, facilitando la internalización de elementos de la realidad.

## Antecedentes nacionales

Aquino (2019) en su investigación realizada en Huánuco, titulada: “El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial San Judas Tadeo De Huánuco-2019”, presenta como objetivo general: Determinar en qué medida el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla de las habilidades sociales. Además, se empleó una metodología de carácter aplicada, relacionada con el nivel explicativo. La muestra se conformó de dieciséis niños/as del nivel inicial. Uno de los resultados más relevantes fue que el 83% de los participantes alcanzaron los objetivos establecidos para el desarrollo de habilidades sociales. En conclusión, se determinó que el juego de roles, como estrategia educativa, favorece de manera significativa el incremento de las habilidades sociales.

Mendoza (2019) en su investigación realizada en Tocache, titulada: “Programa juego de roles para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 471 De Yacusisa, Tocache, San Martín-2019”, presenta como objetivo general: Determinar en qué medida el programa “juego de roles” desarrolla las habilidades sociales. Además, empleó una metodología de carácter aplicada, con nivel explicativo. La muestra de esta investigación se conformó de nueve niños(as) del nivel inicial. Entre sus principales resultados el 81% logró los aprendizajes previstos según las sesiones planificadas. En conclusión, se determinó que el programa de juego de roles favorece de manera notable el desarrollo de las habilidades sociales.

Rojas (2019) en su investigación realizada en Huánuco, titulada: “El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la Institución Educativa Particular Augusto Cardich de Pillco Marca, Huánuco 2019”, presentó como objetivo general: determinar en qué medida el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla las habilidades sociales. Además de ello, utilizó una metodología de carácter aplicada, nivel explicativo. La muestra de esta investigación estuvo compuesta por trece niños y niñas de nivel inicial. Uno de los hallazgos más relevantes fue que el 79% alcanzó el nivel esperado de los aprendizajes. En conclusión, se concluyó que el uso del juego de roles como estrategia pedagógica favorece de manera significativa el desarrollo de las habilidades sociales.

## Antecedentes locales

Gómez & Rodríguez (2023) en su investigación realizada en Trujillo, titulada: “Juego de roles y las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa en Víctor Larco 2023”, presenta como objetivo general: Determinar la relación entre los juegos de roles y las habilidades sociales en niños. Además, se utilizó una metodología descriptiva, asociada a un diseño no experimental. La muestra estuvo compuesta por 36 niños y niñas de 4 años. En cuanto a los resultados principales, el 89% de los participantes se ubicaron en un nivel alto, y el 11% en un nivel medio. En lo que respecta a las habilidades sociales, se observó que el 50% se encontraba en nivel alto y el otro 50% en nivel medio. Finalmente, se concluyó que existe una relación positiva entre el uso del juego de roles y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños.

García (2023) en su investigación realizada en Trujillo, titulada: “Programa de juegos de roles en habilidades sociales para niños de una institución educativa, Santiago de Cao – 2022”, presentó como objetivo general: Determinar la efectividad del programa de juego de roles en la mejora de las habilidades sociales. Asimismo, se utilizó una metodología de tipo aplicativa, con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 41 niños y niñas de entre 3 y 5 años. Los resultados principales mostraron que el 85% alcanzó un nivel alto en habilidades sociales, mientras que el 15% se situó en un nivel medio. Al final, se confirmó y aceptó la hipótesis, que establece que los juegos de roles tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales.

Finalmente se consideró a Saucedo (2020) en su investigación realizada en Trujillo, titulada: “Influencia del programa juego de roles, para desarrollar habilidades sociales en los niños de 3 años de la I.E.P. Villasol - 2017”, presentó como objetivo general: Determinar en qué medida el programa juego de roles, influye en el desarrollo de habilidades sociales. Se usó una metodología de carácter aplicativa, relacionada con el paradigma cuantitativo. La muestra estuvo compuesta por quince niños y niñas. Los principales resultados mostraron que el 93,3% alcanzó un nivel alto en el desarrollo de sus habilidades sociales. En conclusión, se determinó que la implementación de las estrategias lúdicas durante el proceso de aprendizaje tuvo una influencia considerable en la socialización de los niños.

Bases teóricas

## **Juego de roles**

Según Peñafiel et al., (2023) menciona que el juego de roles juega un rol fundamental en el desarrollo de los niños, se puede decir que este juego en donde el niño imita diferentes situaciones que evidencia en su diario vivir que son reales o a veces utiliza la fantasía permitiendo que forme una imagen del mundo en el que vive y le ayude a desarrollar diferentes habilidades. De igual manera se puede decir que no es un simple juego que entretiene al niño, sino que más bien que ayuda al niño a prepararse para su vida adulta. Por ende, el juego fomenta la creatividad, dado que va a imitar comportamientos de los adultos que suelen rodearnos. De igual forma tiende a ir más allá dado que utiliza su creatividad entre la realidad y la fantasía donde cobra vida a través de sus personajes, creando nuevas situaciones que le brindan satisfacción.

De igual modo desarrolla el lenguaje, puesto que el juego le ayuda a tener un mejor vocabulario y aprender nuevos conceptos, por lo que algunos términos lo han escuchado y otros lo ha aprendido al momento de ejecutar el juego cuando representan a algún personaje o se expresan con otros niños que juegan.

Los juegos de roles manifiestan las siguientes características (Polo et al.,2018)

En el carácter simbólico podemos darnos cuenta que la acción lúdica es la actuación donde los juegos desempeñan un papel protagonista donde se ejecuta una acción utilizando objetos, y esto llevaría a que dicha acción se ejecute con el propósito de poder representar hechos. De igual manera, están los argumentos donde se evidencia un rol muy importante dentro de los juegos y esto consiste en que el niño pueda cumplir con los deberes asignados y respetar los derechos de los demás niños en la actividad propuesta

Además, están los contenidos donde se va a ejecutar la conducta deseada de los roles que se asumirán y los conflictos que se puedan dar entre los niños. De igual modo, tenemos las interrelaciones que son la relaciones que tendrán que darse entre los niños y niñas para poder llegar a un acuerdo en cuanto a la repartición de roles, juguetes, argumentos y otras actividades que puedan surgir. Así mismo cabe resaltar que no será fácil, ya que podrá surgir desacuerdos y discusiones que se puedan dar durante los juegos.

Finalmente, tenemos las situaciones lúdicas en esta etapa y puede evidenciar que cada personaje asume su papel y la conducta como se estableció.

### **Definición de juego de roles**

Se trata de una táctica o estrategia educativa utilizada para el intercambio de información, o rescate de conocimientos previos, pues el uso de este juego se da a través de la interacción y colaboración entre estudiantes logrando así aprendizajes significativos. El juego de roles brindará la solución de problemas con respecto a las relaciones humanas, pues este ayuda a fortalecer la empatía (Suarez, Castro, Muñoz, 2020).

Se define el juego de roles, como la intervención de uno o más jugadores para interpretar un papel o personaje. Por otra parte, resalta que el juego busca adentrarse al pasado y mostrar a través de esto un acontecimiento, además es considerada como una metodología que busca promover aprendizaje significativo y optimizar el trabajo colaborativo. (Álvarez, 2020)

El juego de roles es una táctica necesaria para desarrollar la interacción o comunicación de los alumnos, además permite entender la realidad en la que uno se puede encontrar de esa manera la persona podrá tomar decisiones, empatizar y colaborar (Flores, Fueres, Gonzales y Macas, 2024).

El juego de roles es una técnica en la que, mediante la actuación, los estudiantes ilustran las situaciones y realidades que ocurren frecuentemente en el entorno escolar. Está permite a los estudiantes adoptar y representar roles en situaciones que reflejan contextos reales o simulados, relacionados con el ámbito académico o profesional. Aunque los estudiantes deben adherirse a ciertas reglas dentro del juego de roles, tienen la libertad de pensar, reflexionar y tomar decisiones según su interpretación de las creencias, actitudes y valores de los personajes que encarnan. (Educrea, 2021)

Los juegos de rol son una actividad lúdica que ofrece diversos beneficios para los niños. En este tipo de juego, existe una figura de autoridad, quien conoce las reglas y presenta la trama del juego a los demás participantes. (Codelearn, 2023)

Los juegos de roles constituyen una herramienta efectiva para el crecimiento tanto personal como social, ya que brindan la oportunidad a los participantes de adquirir, poner en práctica y reflexionar sobre habilidades variadas dentro de un entorno estructurado

### **Teorías o enfoques de juego de roles**

La teoría de Piaget refiere que el juego ayuda a la inteligencia del niño y que adquiere nuevos elementos a sus esquemas mentales y esto se da según la etapa que el niño va evolucionando. Piaget nos da a conocer tres tipos de juegos; simple, simbólico y el juego reglado y pone énfasis a la cognición sin demostrar mucho interés. Además, presenta teorías que está desarrollada por etapas y cada una de ellas guarda relación una con la otra para la armonía de las nociones cognitivas. Asimismo, se señala que cada fase del desarrollo es única, y que en cada una de ellas es posible adquirir nuevos aprendizajes que no eran alcanzables en la etapa anterior. En este sentido, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) se considera el espacio de interacción, en el que el docente puede identificar las capacidades y habilidades del niño, reconocer sus competencias autónomas y, a partir de ahí, trabajar con su potencial. Este proceso se da inicialmente en un plano de interacciones sociales, que actúan como mediadoras culturales, facilitando así la transición hacia las acciones internas o intrapsicológicas.

El enfoque vigostkiano menciona que el juego de roles tiene un papel crucial, ya que favorece el conocimiento y la estimulación del desarrollo social de los niños, promoviendo su interacción con los demás. Además, se destaca que la mediación es esencial en las actividades lúdicas, ya que tiene un impacto significativo en el cambio de comportamientos. Por otro lado, Vygotsky describe la zona de desarrollo próximo como “la distancia entre la zona de desarrollo real, determinado por la capacidad de resolver un problema, y la zona de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”. (Chaves, 2023)

Etapa sensoriomotriz: El niño trata de entender el mundo, ya que para él es algo desconocido, es aquí donde los niños aprenden a darse cuenta que los objetos continúan estando ahí, aunque ellos no pueden verlos, escuchar o tocarlos. Además, en esta etapa los niños solo saben tocar y ver algunos objetos, por ende, se evidencia un pensamiento limitado. No obstante, el niño trata de adquirir nuevos aprendizajes a través de la exploración y la manipulación frecuente, es aquí que los niños aprenden de forma secuencial de a pocos.

Etapa preoperativa: En esta etapa el infante simboliza el mundo tal cual ellos lo imaginan, ya sean en los juegos, imágenes, dibujos, etc. Por ello procede sobre esta figura como si fueran convincentes para él.

Etapa operativa o concreta: Aquí el infante ya tiene la capacidad para asumir una cierta cantidad de procesos lógicos especialmente cuando se le brinda algún objeto que tenga que ver con la manipulación y observación. Sin embargo, en la comprensión presenta un déficit, dado que dependerá de las experiencias o hechos que ha vivenciado. Así mismo, aunque todavía no tiene pensamientos abstractos o hipotéticos, ya a partir de los 12 años se puede evidenciar que tienen acceso a tener la capacidad para poder razonar, formular y experimentar hipótesis indeterminadas.

### **Dimensiones del juego de roles**

**Dimensión 1:** Juego funcional, Se inician desde que uno es bebe, pue ellos empiezan con la experimentación y exploración hacia ciertos objetos que les han llamado la atención, eso también lo realizan por imitación, pero es necesario que estén en un lugar seguro. Este tipo de juego es ejecutado de manera consecutiva, es decir los niños para jugar son muy repetitivo, esto les permite que desarrollen habilidades que le sean de ayuda en lo largo de su vida (Fundación Dfa, 2024).

Los juegos funcionales son considerados del tipo corporal pues no solo se trabaja la motricidad fina, sino también la gruesa, y es donde el niño va experimentar haciendo uso de todo su cuerpo. Este juego es realizado desde temprana edad pues contribuye al desarrollo de destrezas, habilidades, imaginación, creatividad y aprendizaje del niño, además va a permitir un crecimiento bueno, donde no existirá dificultad en sus capacidades motoras. (Portilla y Revelo, 2020)

**Dimensión 2:** Juego de construcción, Según Arufe (2023) el juego de construcción es una actividad donde el niño crea, manipula y construye, haciendo uso de materiales (bloques, ladrillos, piezas, entre otros), siendo el propio niño quien imagine su producción.

Los juegos de construcción se dan en la edad de 2 a 3 años, y es donde el niño construye, haciendo uso de la manipulación y con el objetivo de hacer el material más alto o de acuerdo a su tamaño, esto permite que el niño desarrolle el pensamiento matemático.

Estos juegos son esenciales en el área de inicial pues hace que el niño se adentre en la lógica, viendo una solución para la construcción de su torre u otros, logran además que se aproximen a las matemáticas, dándoles a conocer que el aprender esta área no es difícil, sino divertido (Manjon, 2019).

Para la construcción de sus productos los niños empiezan con una idea o imagen de lo que quieren realizar, por ejemplo, en la construcción de un castillo o un dinosaurio, los niños tienen una visión de donde iniciar a construir y como terminar. Así como crear los escenarios o accesorios observados en su hogar o en videos (SantaFe, 2020)

**Dimensión 3:** Juego simbólico, Se da desde los 8 meses, es donde el niño imagina que personaje se puede volver y que función puede cumplir cada objeto para la representación de alguna vivencia observada ya sea de ficción o realidad. Es importante la realización de este juego ya que el niño va a poder expresar emociones e interactuar con otros, se podría decir que trabajara lo socioemocional. En este juego va a explorar todas las posibilidades para crear alguna experiencia diaria (Ministerio de educación, 2019).

Los juegos simbólicos pueden servir como una ludoterapia, pues permite que el niño socialice con otros y así sane a través del juego aspectos que vivió en familia o en otros ámbitos, por otra parte, la aplicación de estos juegos vana a permitir en trabajo en los aspectos motores y el desarrollo de su personalidad (Herrera y Gonzales, 2023).

Este tipo de juego permite que el niño desarrolle su identidad, ya que imitara aspectos observados en su entorno. Estos juegos servirán como una actividad recreativa donde el niño imagine y coloque su creatividad, por otra parte, también puede ausentar algunos objetos, pero imaginar que los tiene. De esa manera el niño va a poder disfrutar, ya que un niño sin jugar es un niño aburrido y sin creatividad (Álvarez et al., 2020).

### **Habilidades sociales**

En la actualidad las habilidades sociales son importantes ya que nos permiten entablar amistades y conversaciones para aprender a escuchar de forma activa. Además, permite moldear conductas a través de la educación y las experiencias diarias. Las habilidades sociales son fundamentales, puesto que nos permite tener seguridad para entablar

conversaciones. Además, aprender a ser empáticos y no desarrollar emociones inadecuadas, también a respetar los diferentes puntos de vista de los demás. (García, 2019)

Las habilidades sociales forman rasgos de carácter fundamentales como la confiabilidad, respeto, justicia, cuidado y la ciudadanía. Así mismo, las habilidades sociales son reforzadas por las personas de su entorno. Además, estas se organizan en diferentes niveles en la cual tienen cierta prioridad. Además, estas pueden ser reconocidas como tipos de comportamientos por el cual cada persona puede ser juzgado por sus habilidades sociales. Las habilidades son enseñadas, practicadas y aprendidas siendo influenciadas por las personas de su entorno. (NeuronUP, 2022).

### **Definición de habilidades sociales**

Las habilidades sociales son cualidades inherentes al ser humano, las cuales le permiten ser competente al momento de socializar con otros. Asimismo, es considerado como un enfoque fuerte pues estas habilidades permiten que las personas se enfrenten a retos y situaciones cotidianas donde ellos sean quienes los afronten de forma efectiva (Rojas & Pilco, 2023).

Se define habilidades sociales a una serie de conductas que son necesarias para realizar una tarea de índole interpersonal, y estas son aprendidas mediante de la experiencia con el otro. Mediante la interacción en la familia, amigos y escuela que se integre el ser humano le va a permitir aprender las habilidades las cuales serán utilizadas para poder interactuar de forma exitosa. Las habilidades sociales son indispensables para el ser humano debido a que esta nos permite dirigirse y comunicarse en las distintas situaciones de su vida. (Flores et al., 2022)

Las habilidades sociales son un grupo de capacidades indispensables para poder relacionarse de forma emocional con otras personas. De igual forma estas son comportamientos expresados en situaciones en la cual interactúa con las personas de su entorno. (Mondragón, Moscol & Uriarte, 2022)

Las habilidades sociales se refieren a los comportamientos efectivos que se emplean en interacciones sociales. Son una forma de relacionarse con los demás y con el entorno.

Estas habilidades consisten en conductas apropiadas que permiten alcanzar un objetivo en situaciones sociales concretas. (Blanco, 2018).

Las habilidades sociales se definen como la capacidad de los individuos para gestionar sus pensamientos, emociones y conductas de manera efectiva. Entre las habilidades que se incluyen en este concepto se encuentran la expresión de empatía, la habilidad para establecer y mantener relaciones interpersonales, así como la resolución de problemas. (Figueroa, 2020)

De acuerdo con diversos estudios, las habilidades sociales consisten en un conjunto de capacidades que posibilitan a los individuos interactuar de forma efectiva y apropiada en diferentes contextos sociales. Estas competencias incluyen una variedad de comportamientos, actitudes y tácticas que favorecen la comunicación, la colaboración, la resolución de conflictos y la creación de relaciones interpersonales saludables

### **Teorías o enfoques de habilidades sociales**

Teoría del aprendizaje social de Bandura (1987) nos da a conocer dos componentes y son el: factor conductual y cognitivo que son los que dan a entender las relaciones sociales.

Bandura manifiesta que las personas aprenden unos de otros, por lo cual es así que el aprendizaje se da por medio de la observación e imitación. El aprendizaje por observación se da cuando el niño obtiene conductas de la otra persona, esto se da debido a evidenciar modelos muchas veces inadecuados lo cual genera repetición de conductas no deseadas. Además, Bandura comprobó que los padres de niños con conductas agresivas tienen una gran dependencia que los padres de los niños que tenían una conducta inhibida. Por lo cual, estas conductas refuerzan la idea que los niños adquieren su propia conducta con base en lo aprendido.

Así mismo menciona que el comportamiento social a lo largo del desarrollo infantil puede ir cambiando, todo aquello dependerá de sus modelos que están en su entorno social. En la primera infancia los padres, hermanos y personas mayores que viven dentro del hogar son los modelos para los niños, dado que ellos observan sus comportamientos y realizan todas las conductas que las personas desarrollan. Tal es que el niño aprende las conductas verbales y no verbales y entre otras conductas que van a influenciar en su vida futura

## **Dimensiones de habilidades sociales**

**Dimensión para hacerse amigos:** Guerra, (2019) nos dice que son aquellas habilidades que permiten iniciar, desarrollar y entablar una interacción asertiva con otras personas. Así mismo el brindar afecto nos permitirá mantener amistades sanas. Además, cabe afirmar que existe niños que son más empáticos y más sociables que otros el cual hacen amistades con facilidad, no obstante, también se evidencia niños cohibidos con temor de relacionarse con los demás cuyos factores pueden ser por padres machistas.

**Dimensión para la comunicación:** Según Van-der , (2022) afirma que dicha habilidad permite empezar, mantener y terminar conversaciones con personas de su misma edad o con personas adultas. Además, el desarrollo de la capacidad lingüística no solo depende del factor biológico, sino que interviene el componente social. Además, los niños y niñas utilizan el lenguaje para poder guiar, planificar y dirigir sus actividades.

**Dimensión relacionada a los sentimientos, emociones y opiniones:** Guerra, (2019) afirma que comprende habilidades para poder expresar y recibir emociones, hacer respetar sus derechos y opiniones. Así mismo los niños y niñas en esta habilidad podrán identificar y gestionar, de forma adecuada sus sentimientos, emociones y opiniones.

## **2.2.Hipótesis**

### Hipótesis general

H<sub>i</sub>: Entre el juego de roles y el desarrollo de las habilidades sociales existe una relación directa y positiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024

H<sub>0</sub>: Entre el juego de roles y el desarrollo de las habilidades sociales no existe una relación en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024

### Hipótesis específica

H<sub>1</sub>: Entre juego funcional y el desarrollo de habilidades sociales existe una relación directa y positiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024.

H<sub>2</sub>: Entre juego de construcción y el desarrollo de habilidades sociales existe una relación directa y positiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024

H<sub>3</sub>: Entre juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales existe una relación directa y positiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024

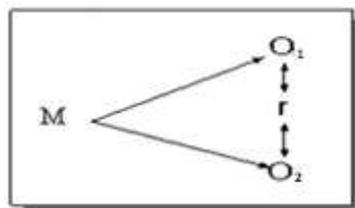
### III. METODOLOGÍA.

#### 3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

**Nivel de investigación.** La investigación tiene un nivel descriptivo correlacional, según Smith y Lee (2016) nos dice que busca no solo describir fenómenos o características de un grupo o situación, sino también explorar la relación o asociación que existe entre dos o más variables.

**Tipo de investigación.** El estudio fue de enfoque cuantitativo. De acuerdo con Cárdenas (2018), este tipo de investigación se centra en lo numérico, es decir, en la medición de las características de las variables analizadas, así como en la evaluación de la relación entre el juego de roles y las habilidades.

**Diseño de investigación.** La investigación sigue un diseño de tipo no experimental correlacional, Mata (2019) señala que la parte correlacional es buscar la relación o asociación entre las dos variables, con la idea de examinar si existe un factor que influya en la otra variable. Se adopta el diagrama de investigación que se presenta a continuación:



Dónde:

M = Muestra de estudio

O1 = Juego de roles

O2 = Habilidades sociales

r = Relación entre variables o correlación: Juego de roles y el desarrollo de las habilidades sociales

### 3.2. Población y muestra

La población está compuesta por 292 estudiantes del nivel inicial de la I.E N°80458 Ricardo Palma – Parcoy. Según Díaz (2019), la población se refiere al conjunto de personas u objetos sobre los cuales se busca obtener información a través de una investigación.

#### Muestra

La muestra estará compuesta por 53 estudiantes del nivel inicial de la edad de cuatro años, seleccionados a través de un muestreo aleatorio simple, una técnica probabilística que elige los elementos de la población de manera aleatoria, garantizando que todos los miembros de la población tengan la misma probabilidad de ser seleccionados (Velázquez, 2023).

Tabla 1

*Población de estudio de niños de la Institución Educativa N°80458*

Sección	Niños	Niñas	Total
4 años “A”	10	7	17
4 años “B”	9	7	16
4 años “C”	13	7	20
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>21</b>	<b>53</b>

Nota. *Nómina de matrícula, 2024.*

#### Muestreo

El muestreo, se trata de un estudio probabilístico que utiliza el muestreo aleatorio simple, aplicado a niños de cuatro años que compartan características similares, comparten su juego de roles y habilidades sociales dentro del mismo entorno del salón de clases.

## Criterios de selección de inclusión y exclusión

**Criterios de inclusión:** Según el proyecto, la incorporación de los niños y niñas se llevará a cabo a través de la aceptación del consentimiento informado, sin que nadie sea forzado a participar, para respetar sus derechos e integridad. Asimismo, se especifica que todos los estudiantes matriculados, incluso aquellos que asisten de manera irregular, serán incluidos en el estudio. También se contempla la inclusión de niños de cuatro años.

**Criterios de exclusión:** En este sentido, se excluye a aquellos que no tienen la autorización firmada por sus padres. Igualmente, se deja fuera a los niños y niñas con necesidades especiales.

### 3.3. Variables. Definición y operacionalización

Tabla 2. *Variables. Definición y operacionalización*

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala / Categoría	Categorías o valoración
<b>Juego de roles</b> Es un técnica o método educativo utilizado para facilitar el intercambio de información, o rescate de conocimientos previos, logrando así aprendizajes significativos. (Suarez, Castro, Muñoz, 2020).	Se utilizará una lista de cotejo para evaluar el grado de utilización de los juegos de roles como indicador de esta variable.	Juego Funcional	- Comparte juguetes. - Es creativo. - Es ordenado - Espera su turno.	Ordinal	Alto Medio Bajo
		Juego de construcción	- Comparte y expresa sus ideas. - Utiliza un tono adecuado para hablar. - Es creativo. - Respeta las opiniones de sus amigos. - Su lenguaje es claro. - Sigue indicaciones.		
		Juego simbólico	- Comparte juguetes. - Es creativo. - Es ordenado. - Espera su turno. - Guarda los juguetes en su lugar. - Comparte y expresa sus ideas - Utiliza un tono adecuado al hablar		
<b>Habilidades sociales</b> Es un conjunto de capacidades indispensables para poder relacionarse de forma emocional con otras personas (Mondragón, Moscol & Uriarte, 2022)	Esta variable será medida con una escala de estimación.	Dimensión de habilidades para hacerse amigos	- Se integra cordialmente al grupo.	Ordinal	Alto Medio Bajo
		Dimensión de habilidades para la comunicación	- Expresa sus necesidades con propiedad.		
		Dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	- Comunica lo que piensa y siente de manera espontánea a través de la oralidad.		

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

**Observación:** En el marco del proyecto, se utilizó la observación como técnica, la cual resultó fundamental para llevar a cabo la investigación, permitiendo conocer y analizar directamente el objeto de estudio. Además, la duración de la observación dependerá del criterio del investigador, quien decidirá el tiempo necesario para examinar la realidad que está siendo estudiada (Castellanos, 2017).

**Escala de estimación:** De acuerdo con Cortés (2019), la escala de estimación es una herramienta que permite medir la frecuencia o intensidad de las conductas observadas o los niveles de aceptación respecto a un indicador, utilizando una escala. Para medir la variable de habilidades sociales, se utilizó esta escala de estimación, la cual está asociada a la técnica de observación. Los aspectos de la variable seleccionada serán evaluados a través de dicha escala, siendo el investigador quien, según su juicio y observación, marque los niveles correspondientes.

**Lista de cotejo:** Según DEMS (2019), el instrumento propuesto para evaluar la variable del juego de roles es una lista de cotejo, la cual consiste en una serie de criterios que se califican según se cumpla o no con los requisitos establecidos. Esta herramienta permite la valoración de acciones o características específicas para medir dicha variable.

**Validez:** En el proceso de validación del instrumento, se recurrió al juicio de expertos, compuesto por docentes especializados con formación de posgrado y experiencia en el nivel educativo correspondiente, quienes evaluaron la aplicabilidad del instrumento. Según Robles & Rojas (2015), el juicio de expertos es un método el cual verifica la validez y fiabilidad con la finalidad de que se cumplan con todos los criterios y aspectos importantes.

**Confiabilidad:** Para la confiabilidad del instrumento se determinó el Alfa de Cronbach para el uso de juego de roles con una confiabilidad de  $\alpha$ .910 y evaluación de habilidades sociales que tiene una confiabilidad de  $\alpha$ .923 Según Santos (2017), nos dice que la confiabilidad es el grado de precisión de la media, el cual evita los errores de medición en el instrumento. Asimismo, posibilita evaluar la relación existente entre los diferentes ítems de una prueba

### 3.5. Método de análisis de datos

En primer lugar, se solicitó el permiso a la directora del colegio para llevar a cabo la investigación. Posteriormente, se requirió el consentimiento de los padres para que firmen el documento de consentimiento informado. El siguiente paso fue la aplicación de los instrumentos de evaluación, como la escala de estimación y la lista de cotejo, con el fin de medir la relación entre las variables "juego de roles" y "desarrollo de las habilidades sociales" en los niños y niñas. En tercer lugar, se realizó el análisis de los datos recolectados de ambas variables fueron analizados mediante dos programas: Microsoft Excel y SPSS 21. El proceso incluyó la codificación de los datos en una hoja de cálculo de Excel. Se realizó un análisis estadístico descriptivo para evaluar cada variable de manera independiente, presentando los resultados a través de tablas de frecuencia y gráficos. Además, se aplicó un análisis estadístico inferencial para probar las hipótesis utilizando el coeficiente de correlación

### 3.6. Aspectos éticos

En Reglamento de Integridad Científica en la Investigación (2023), proporciona los siguientes aspectos éticos:

**Respeto y protección de los derechos de los intervinientes**, en la presente investigación, se guardó la confiabilidad de los niños de 4 años, no se difundieron sus datos ya que se establecieron códigos para identificar a cada estudiante; de igual manera, no se van a evidenciar fotos en la cual pongan en riesgos la privacidad de los niños. Así mismo, se solicitó al colegio autorización con el fin de recaudar información.

**Cuidado del medio ambiente:** se cumplió con el respeto al medio ambiente, así como a la flora y fauna del entorno de la institución educativa en la que se llevó a cabo el proyecto de investigación

**Libre participación por propia voluntad**, Conforme a este principio, se informó a los padres sobre los objetivos del estudio con el fin de obtener su consentimiento mediante la firma del documento correspondiente. Además, se solicitó el permiso a la directora para utilizar los instrumentos validados y proceder con la recolección de datos

**Beneficencia, no maleficencia**, En el presente estudio se ha observado el principio de beneficencia, ya que se prestó especial atención en minimizar los posibles efectos

negativos y maximizar los beneficios para los niños de 4 años de la institución educativa N° 80458 Ricardo Palma que participaron en la investigación.

**Integridad y honestidad**, la presente tesis ha respetado el principio de la integridad y honestidad en la investigación asumiendo responsabilidad en cada etapa de esta, por ende, se respetó los derechos de autoría haciendo uso de las citas, referencias bibliográficas y parafraseo para no caer en el plagio, de igual manera; el instrumento utilizado fue validado para que no se originen errores en los resultados obtenidos.

**Justicia**, la presente investigación ha respetado el principio de justicia debido a que se estableció límites para que exista un trato equitativo con todos las participantes.

#### IV. RESULTADOS

##### Descripción de dimensiones y variables

Tabla 3

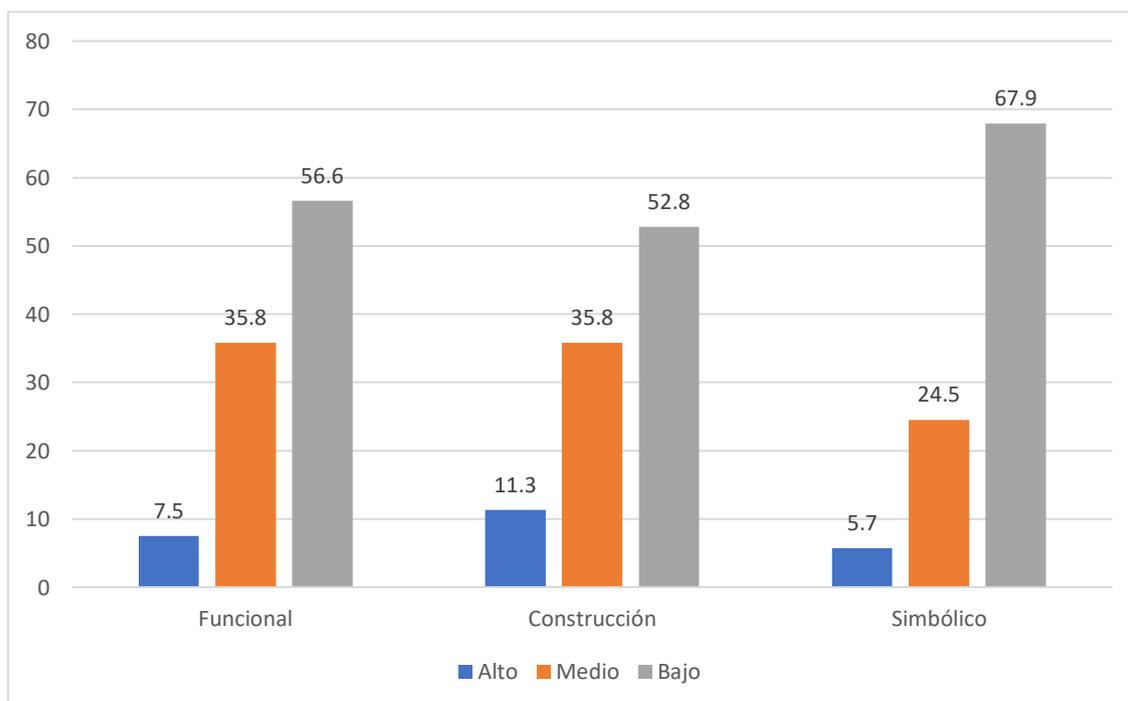
*Nivel que caracteriza el Juego de roles y sus dimensiones*

	Funcional		Construcción		Simbólico		Juego de roles	
	f1	%	f1	%	f1	%	f1	%
Alto	4	7.5	6	11.3	3	5.7	3	5.7
Medio	19	35.8	19	35.8	13	24.5	16	30.2
Bajo	30	56.6	28	52.8	36	67.9	34	64.2
Total	53	100.0	53	100.0	53	100.0	53	100.0

**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 6/11/ 2024

Figura 1

*Barra estadística de nivel del juego de roles y sus dimensiones*



**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 6/11/ 2024

Los resultados obtenidos en cuanto a Juego de roles, se observó que el 67.9% de los estudiantes alcanzo un nivel Bajo, el 24.5% se ubicó en un nivel Medio, y el 5.7% logro un nivel Alto.

En la dimensión juego funcional el 56.6% de los estudiantes alcanzo un nivel Bajo, el 35.8% se ubicó en un nivel Medio, y el 7.5% logro un nivel Alto.

En la dimensión juego de construcción el 52.8% de los estudiantes alcanzo un nivel Bajo, el 35.8% se ubicó en un nivel Medio, y el 11.3% logro un nivel Alto.

En la dimensión juego de simbólico el 67.9% de los estudiantes alcanzo un nivel Bajo, el 24.5% se ubicó en un nivel Medio, y el 5.7% logro un nivel Alto.

En conclusión, la mayoría de los niños del nivel inicial se encuentran en un nivel bajo en el juego de roles y en cada una de sus dimensiones evaluadas, lo que sugiere el uso de actividades lúdicas para lograr un aprendizaje significativo y desenvolvimiento de los niños.

Tabla 4

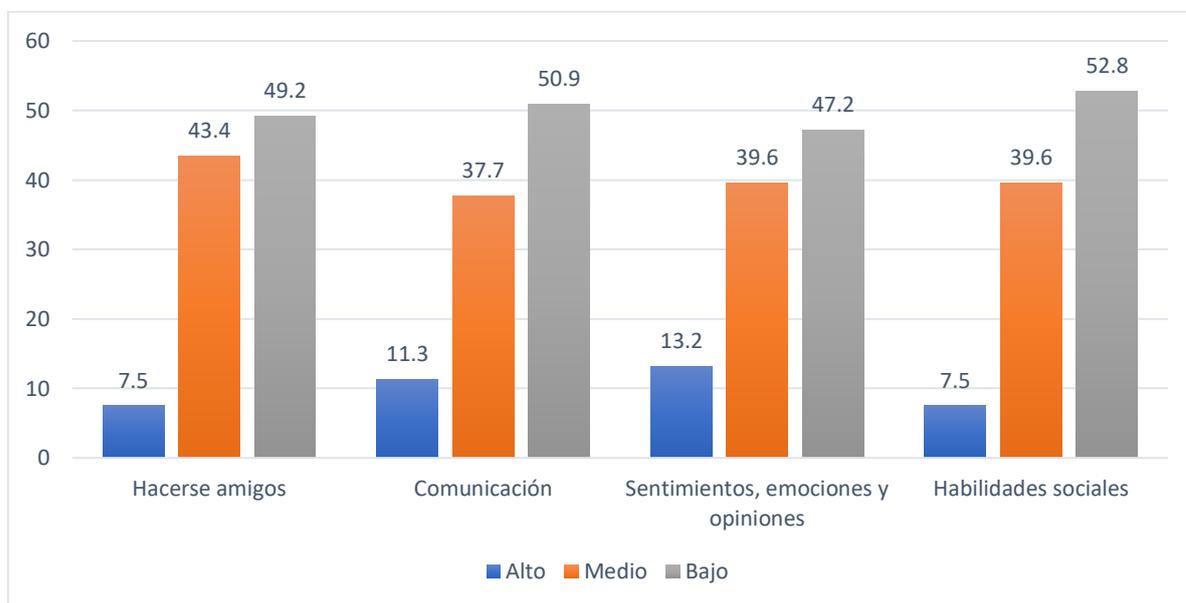
*Nivel que caracteriza las habilidades sociales y sus dimensiones*

	Hacerse amigos		Comunicación		Sentimientos, emociones y opiniones		Habilidades sociales	
	f1	%	f1	%	f1	%	f1	%
Alto	4	7.5	6	11.3	7	13.2	4	7.5
Medio	23	43.4	20	37.7	21	39.6	21	39.6
Bajo	26	49.2	27	50.9	25	47.2	28	52.8
Total	53	100.0	53	100.0	53	100.0	53	100.0

**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 6/11/ 2024

Figura 2

*Barra estadística de habilidades sociales y sus dimensiones*



**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 6/11/2024

Los resultados obtenidos en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales, se observó que el 52.8% de los estudiantes alcanzó un nivel Bajo, el 39.6% se ubicó en un nivel Medio, y el 7.5% logró un nivel Alto.

En la dimensión habilidades para hacerse amigos el 49.2% de los estudiantes alcanzó un nivel Bajo, el 43.4% se ubicó en un nivel Medio, y el 7.5% logró un nivel Alto.

En la dimensión habilidades para la comunicación el 50.9% de los estudiantes alcanzó un nivel Bajo, el 37.7% se ubicó en un nivel Medio, y el 11.3% logró un nivel Alto.

En la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones el 47.2% de los estudiantes alcanzó un nivel Bajo, el 39.6% se ubicó en un nivel Medio, y el 13.2% logró un nivel Alto.

En conclusión, la mayoría de los niños del nivel inicial se encuentran en un nivel bajo en el desarrollo de las habilidades sociales y en cada una de sus dimensiones evaluadas.

## Distribución de la normalidad

**Tabla 5**

*Distribución de normalidad entre los juegos de roles y habilidades sociales y dimensiones*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego funcional	0.290	53	0.000
Juego de construcción	0.197	53	0.000
Juego simbólico	0.229	53	0.000
Juego de roles	0.242	53	0.000
Habilidades para hacerse amigos	0.147	53	0.006
Habilidades para la comunicación	0.152	53	0.004
Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	0.145	53	0.007
Habilidades sociales	0.219	53	0.000

**Nota.** *En base a datos estadísticos. 11/11/ 2024*

El análisis de normalidad mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov arroja los siguientes resultados para diversas variables relacionadas con juego de roles y desarrollo de las habilidades sociales.

Para la dimensión juego funcional, el estadístico es 0,290 y la significancia también es de 0,000, lo que confirma una distribución no normal.

Para la dimensión juego de construcción, el estadístico es 0,197 y la significancia también es de 0,000, lo que confirma una distribución no normal.

Para la dimensión juego de simbólico, el estadístico es 0,229 y la significancia también es de 0,000, lo que confirma una distribución no normal.

En la variable Juego de roles, el estadístico es 0,242 con una significancia de 0,000, indicando una distribución no normal.

Las dimensiones del desarrollo de las habilidades sociales también muestran valores significativos que indican ausencia de normalidad: habilidades para hacerse amigos un estadístico de 0,147 y una significancia de 0,006; habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones presenta un estadístico de 0,145 y una significancia de

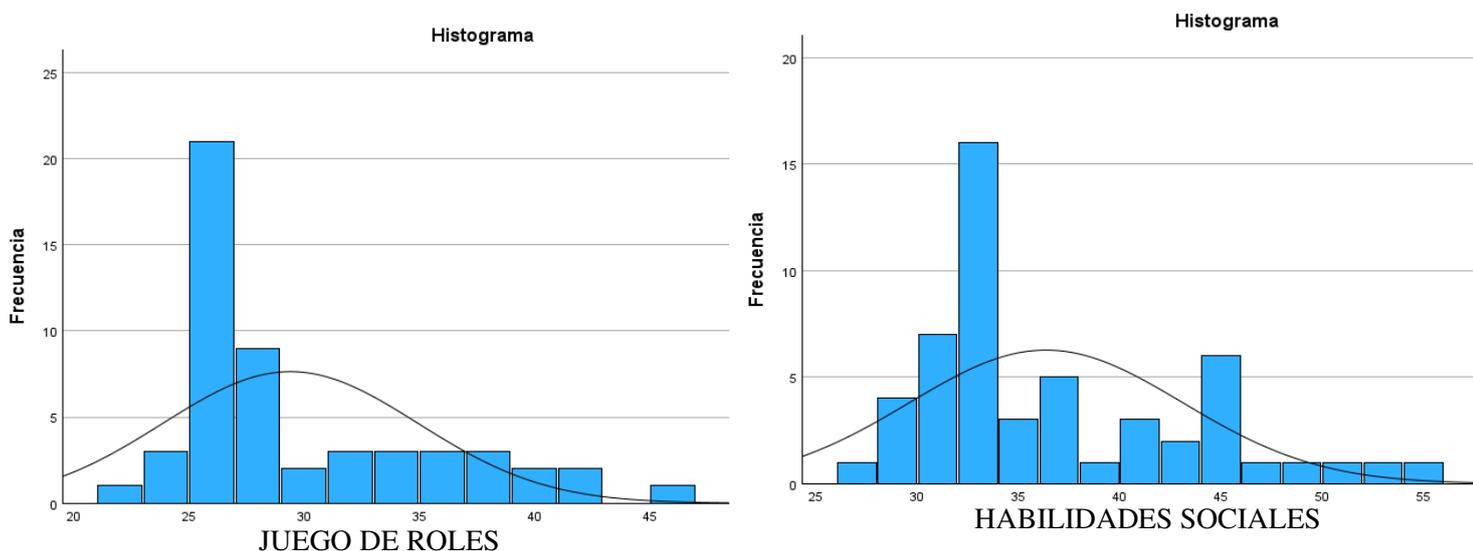
0,007. La dimensión habilidades para la comunicación 0,152 y una significancia de 0,004, indicando una distribución no normal.

Finalmente, la variable general de desarrollo de las habilidades sociales tiene un estadístico de 0,219 y una significancia de 0,000, lo cual confirma que su distribución también difiere significativamente de la normalidad.

En conclusión, todas las variables y dimensiones analizadas presentan distribuciones que no siguen la normalidad estadística, lo cual es relevante para determinar los métodos estadísticos apropiados en análisis posteriores.

Figura 3

*Distribución de la normalidad entre juego de roles y habilidades sociales*



Nota. Resultados en base a datos estadísticos. 11/11/ 2024

Se procede a aplicar la prueba no paramétrica de Rho de Spearman de acuerdo al planteamiento de la hipótesis como se detalla:

H<sub>i</sub>: Entre el juego de roles y el desarrollo de las habilidades sociales existe una relación directa y positiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024

H<sub>0</sub>: Entre el juego de roles y el desarrollo de las habilidades sociales no existe una relación en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024

Tabla 6

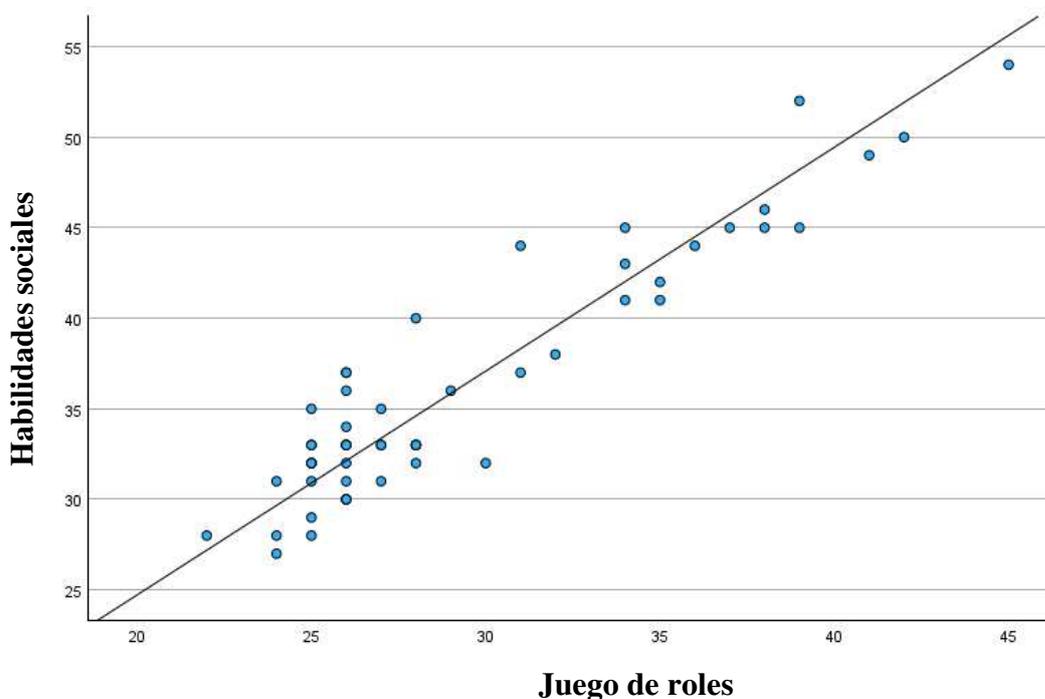
*Estadística de correlación de Spearman entre juego de roles y desarrollo de las habilidades sociales*

		Habilidades sociales
Rho de Spearman	Juego de roles	.841
		0.000
	N	53

**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 11/11/2024

Figura 4

*Gráfica de dispersión de juego de roles y el desarrollo de las habilidades sociales*



**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 11/11/2024

Los datos obtenidos mediante una ficha de observación aplicada a estudiantes del nivel inicial de 4 años revelan una correlación alta y significativa entre el juego de roles y desarrollo de las habilidades sociales. El coeficiente de correlación de Spearman fue de 0,841, indicando una relación positiva muy fuerte entre ambas variables. La significancia bilateral es de 0,000, lo cual confirma que esta correlación es estadísticamente significativa. De acuerdo al contraste de hipótesis mencionado se determina que aceptar la hipótesis de

investigación y rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ) por tener como resultado de un  $p < 0.01$  esta determina la relación existente entre las variables objeto de estudio.

De la misma forma se establecen el contraste de las hipótesis específicas de  $H_1$ ,  $H_2$  y  $H_3$  y de conformidad a los objetivos establecidos se detallan estas hipótesis:

$H_1$ : Entre juego funcional y el desarrollo de habilidades sociales existe una relación directa y positiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024.

$H_2$ : Entre juego de construcción y el desarrollo de habilidades sociales existe una relación directa y positiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024

$H_3$ : Entre juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales existe una relación directa y positiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024

**Tabla 7**

*Correlación de Spearman entre dimensiones de juego de roles y habilidades sociales*

		Funcional	Construcción	Simbólico	
Rho de Spearman	Habilidades sociales				
		Coefficiente de correlación	0,354	0,810	0,568
		Sig. (bilateral)	0.009	0.000	0.000
		N	53	53	53

**Nota.** Resultados en base a datos estadísticos. 11/11/2024

Respecto al primer objetivo específico. El coeficiente de correlación de Spearman fue de 0,354 lo cual indico una correlación baja entre el juego funcional con el desarrollo de las habilidades sociales. Esta correlación no es significativa ya que tiene un valor bilateral de significancia de 0,009.

Respecto al segundo objetivo específico. El coeficiente de correlación de Spearman fue de 0,810, lo cual indico una correlación directa y positiva entre el juego funcional con el desarrollo de las habilidades sociales, sugiriendo que, a mayor juego funcional, también se

observa un aumento en el desarrollo de las habilidades sociales. Esta correlación es estadísticamente significativa con un valor bilateral de significancia de 0,000.

Respecto al tercer objetivo específico. El coeficiente de correlación de Spearman fue de 0,568, lo cual indico una correlación directa y positiva entre el juego simbólico con el desarrollo de las habilidades sociales, sugiriendo que, a mayor juego simbólico, también se observa un aumento en el nivel de desarrollo de las habilidades sociales. Esta correlación es estadísticamente significativa con un valor bilateral de significancia de 0,000.

#### IV. DISCUSIÓN

En cuanto a los resultados de la dimensión: Determinar la relación entre juego funcional y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024, se establece que el juego funcional y el desarrollo de las habilidades sociales no tienen correlación ya que tiene un valor bilateral de significancia de 0,009. La Fundación Dfa (2024) por el contrario nos dice el juego funcional se caracteriza por la repetición de determinadas acciones con el objetivo de obtener un resultado inmediato y satisfactorio. Estas acciones pueden realizarse con o sin la intervención de objetos. De la misma forma Irene (2020) nos afirma que el juego funcional favorece el desarrollo de habilidades sociales en los niños, ya que a medida que este tipo de juego progresa, también lo hacen las capacidades físicas y las interacciones sociales del niño

En cuanto a los resultados de la dimensión: Determinar la relación entre juego de construcción y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024, y de conformidad a los resultados se sabe que el estudio tiene un grado de correlación lineal directa y positiva de Rho de Spearman  $Rho = 0,810^*$  y altamente significativo ( $p=0,000$ ). Manjon, (2019) son esenciales ya que crea, manipula y construye, haciendo uso de materiales (bloques, ladrillos, piezas, entre otros), siendo el propio niño quien imagine su producción, Chaves (2023) indica que el juego tiene un papel crucial, ya que favorece el conocimiento y la estimulación del desarrollo social de los niños, promoviendo su interacción con los demás. es una actividad donde el niño. Por ello, APRES(2021), nos indica que los juegos de construcción pueden ser beneficiosas para que los niños fomenten competencias sociales, tales como la colaboración, la gestión de conflictos y el respeto por los turnos.

En cuanto a los resultados de la dimensión: Determinar la relación entre juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024, y de conformidad a los resultados se sabe que el estudio tiene un grado de correlación lineal directa y positiva de Rho de Spearman  $Rho = 0,568$  y altamente significativo ( $p=0,000$ ). Esta situación permite que a mayor ejecución de juegos tiende a incrementar las habilidades sociales en los niños como indica Quiliche (2019) la práctica espontánea del juego simbólico favorece la

manifestación de comportamientos adquiridos y facilita la expresión de emociones, al mismo tiempo que promueve el desarrollo de habilidades y competencias socioemocionales. De igual forma, Chávez (2022) obtiene un resultado de una correlación positiva con el juego simbólico  $r = 0,646$ , que mejoran las habilidades sociales (p valor ,000).

Después de realizar la estadística descriptiva e inferencial, sobre el objeto de estudio, se procede a la discusión de los resultados, para lo cual, se tiene como objetivo general: Determinar la relación entre el juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024, y de conformidad a los resultados se sabe que el estudio tiene un grado de correlación lineal directa y positiva de Rho de Spearman  $Rho = 0,841^*$  y altamente significativo ( $p=0,000$ ) en niños de 4 años del nivel inicial, al igual que Bolívar & Hernández (2022) obtiene un resultado de una correlación positiva de Rho de Spearman  $Rho = 0,720$  con el juego de roles , que mejoran las habilidades sociales (p valor ,000).Suarez, Castro, Muñoz(2020) porque el juego de roles es una estrategia pedagógica que brinda aprendizajes significativos, por otro lado los estudios de Peñafiel et al., (2023) indica que el juego fomenta la creatividad, dado que va a imitar comportamientos de los adultos que suelen rodearnos permitiendo que forme una imagen del mundo en el que vive y le ayude a desarrollar diferentes habilidades, como indica Delgado (2018) donde los juegos de roles , además de desarrollar las habilidades sociales, como la capacidad de comunicarse, interactuar y establecer vínculos con los demás, así como aprender a respetar los turnos, escuchar, valorar las opiniones ajenas y fortalecer su empatía hacia los demás.

## V. CONCLUSIONES

1. No existe un grado de correlación de Rho de Spearman  $Rho = 0,354$  entre juego funcional y desarrollo de las habilidades sociales ( $p = 0,009$ ) en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024.
2. Existe un grado de correlación positiva de Rho de Spearman  $Rho = 0,810^*$  juego de construcción y desarrollo de las habilidades sociales altamente significativo ( $p < 0,01$ ) en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024.
3. Se observó una correlación positiva de Rho de Spearman  $Rho = 0,568^{**}$  entre juego simbólico y el desarrollo de las habilidades sociales altamente significativo ( $p < 0,01$ ) en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024.
4. Los resultados evidencian una correlación positiva y alta de Rho de Spearman  $Rho = 0,841$  entre juego de roles y el desarrollo de las habilidades sociales altamente significativo ( $p < 0,01$ ) en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024.

## **VI. RECOMENDACIONES**

De acuerdo a los resultados obtenidos se recomienda:

1. Se sugiere que los docentes y las autoridades educativas promuevan clases interactivas utilizando el juego de roles, con el fin de potenciar de manera significativa el desarrollo de habilidades sociales en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024
2. A los directivos institucionales refuercen las relaciones prioritarias dentro de los juegos de roles, con el objetivo de mejorar las habilidades en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024
3. A los docentes realizar juego de roles adecuados a cada edad para potencializar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024
4. A todo profesional que orienta la educación básica regular, fortalecer el desarrollo de los juegos de roles para potencializar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez H. (2020) *Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles*.  
<https://www.scielo.cl/pdf/estped/v46n2/0718-0705-estped-46-02-97.pdf>
- Álvarez K., Campos G., Huamán K. y Trevejo A. (2019). *Taller JIAF para desarrollar habilidades sociales básicas en los estudiantes de 4 y 5 años de las I.E. N°1685 y N°1541 - Nuevo Chimbote, 2019* [ Tesis de Licenciatura, Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Chimbote].  
<https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO709185966/tesis72863478.pdf>
- Álvarez M., Botero, S., Diaz, K., Montoya, L., Uribe, M. y Villegas, K. (2020). *La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil. El Juego Simbólico en la Educación Infantil*.  
<https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1189/Juego%20Simbolico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- APRES. (2021, 10 de noviembre). *El papel del juego en el desarrollo del lenguaje y las habilidades sociales en los niños*. APRES. <https://www.apres.es/single-post/el-papel-del-juego-en-el-desarrollo-del-lenguaje-y-las-habilidades-sociales-en-los-ni%C3%B1os>
- Aquino N. (2019) *El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial San Judas Tadeo de Huánuco - 2019*.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/22594>
- Arufe, V. (2023). *El juego de construcción en la infancia*. Web Personal del Profesor Víctor Arufe. <https://victorarufe.es/el-juego-de-construccion-en-la-infancia/>
- Blanco E. (2018). *Habilidades sociales*. Psicólogos Oviedo.  
<https://psicologosoviedo.com/especialidades/ansiedad/habilidades-sociales/>
- Cárdenas J. (2018) *Investigación Cuantitativa, Material docente, N°10, Berlín- Programa de Posgrado en Desarrollo Sostenible y Desigualdades Sociales en la Región*

- Andina*. <https://es.scribd.com/document/401052305/Cardenas-Julia-n-2018-Investigacion-cuantitativa-pdf>
- Castellanos, L. (2 de marzo de 2017). *Metodología de la Investigación*. <https://lcmetodologiainvestigacion.wordpress.com/2017/03/02/tecnica-de-observacion/>
- Chavarría, I. (1 de noviembre de 2018). *Falta de asertividad social*. <https://desaludpsicologos.es/problemas/problemas-con-las-relaciones-sociales/falta-de-asertividad-y-relaciones-sociales/>
- Chaves E. (2023) *Implementación de una estrategia didáctica basada en el aprendizaje colaborativo y activo en Ingeniería Topográfica: juego de roles*. *Revista Educación*, vol. 47, núm. 1, 2023. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v47n1/2215-2644-edu-47-01-00445.pdf>
- Chavez, D. P. (2022). *Creatividad y habilidades sociales en el desarrollo de los estudiantes*. [Tesis de maestría, Universidad de La Cantuta]. Repositorio Institucional de la ULADECH. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27598/CREATIVIDAD\\_HABILIDADES\\_SOCIALES\\_CUENTA\\_CHAVEZ\\_DORIS\\_PILAR.pdf?sequence=3](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27598/CREATIVIDAD_HABILIDADES_SOCIALES_CUENTA_CHAVEZ_DORIS_PILAR.pdf?sequence=3)
- Codelearn. (2023, noviembre 7). *Los mejores juegos de rol para niños y sus beneficios*. <https://codelearn.es/blog/los-mejores-juegos-de-rol-para-ninos-y-sus-beneficios/#:~:text=Los%20juegos%20de%20rol%20son,en%20equipo%20o%20a%20comunicaci%C3%B3n.>
- Corrales P. y Schroeder M. (2018). *Habilidades sociales en niños/as escolarizados de cuatro años que asistieron y no asistieron a jardín maternal* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica de Argentina]. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/557>
- Cortes de las Heras, J. (26 de diciembre de 2019). *Escalas de valoración*. <http://revolucion.blogspot.com/2019/12/escalas-de-valoracion.html>
- DEMS (2019) *Catalogo de lista de cotejo*. [https://www.uaeh.edu.mx/division\\_academica/educacion-media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion-media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf)

- Díaz, A. (2019). *Población y muestra* [Diapositiva PowerPoint].  
<https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- Educrea. (2021). *Juego de roles*. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2021/03/Juego-de-roles.pdf>
- Figuroa, J. (2020). La importancia de la educación en habilidades sociales en estudiantes universitarios. *Revista de Psicología*, 28(1), 16-25. <https://doi.org/10.1234/xxxxxx>
- Fundación Dfa (2024). *Propuestas de juego funcional*. Dfa.  
<https://www.fundaciondfa.es/escuela-de-familias/estrategias-deestimulacion/propuestas-de-juego-funcional>
- García M. (2022) Programa de juegos de roles en habilidades sociales para niños de una institución educativa, Santiago de Cao – 2022.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/115048>
- Gómez K., Rodríguez E. (2023) *Juego de roles y las habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa en Víctor Larco* 2023.  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/133047>
- González, B. (9 de diciembre de 2018). *Problemas de habilidades sociales en niños*.  
<https://www.somospsicologos.es/blog/problemas-de-habilidades-sociales-en-ninos/>
- Guerra H. (2019) *Juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1143 “Semillitas Del Saber” San Luis, 2018* [Tesis de Grado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/11483>
- Guevara C. (2017) *Los juegos como estrategia pedagógica para minimizan los comportamientos agresivos y favorecer la convivencia en los niños(as) de 5 años del jardín infantil principitos de la localidad de Antonio Nariño en Bogotá* [Tesis de grado, Universidad Santo Tomas].  
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10080/Guevaracynthia2018.pdf?sequence=1>
- Guevara G., Verdesoto A., Castro N. (2020) *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*  
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Herrera, O. y Gonzales, S. (2023). *El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia*. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0.

<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/372/950#info>

- Huayta, O. (2018). *La expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Casita de Belén” de Yanacancha - Pasco 2017*. (Tesis Pre Grado), Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, Paso - Perú. Retrieved from <http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/670/1/TESIS%20HUYATA%20RAMOS%2C%20Olga.pdf>
- Irene A. (2020). *Desarrollo y evolución del niño a través del juego*. IRENEA. Recuperado de <https://irenea.es/blog-dano-cerebral/desarrollo-y-evolucion-del-nino-a-traves-del-juego/>
- Manjon (2019). *El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento matemático en un aula de 2-3 años. Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*. <https://revistas.uva.es/index.php/edmain/article/view/5910/4431>
- Mata L. (2019) *El enfoque cuantitativo de investigación*. <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cuantitativo-de-investigacion/>
- Mendoza M. (2019) *Programa “Juego de Roles” para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 471 de Yacusisa, Tocache, San Martín-2019*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17850>
- Ministerio de educación (2019). *El juego simbólico en la hora de juego libre en sectores. Guía juego simbólico*. <https://repositorio.perueduca.pe/webs/2023/juego-simbolico.pdf>
- Mondragón G., Moscol J. & Uriarte E. (2022) *Habilidades sociales en el contexto de la educación básica en Perú*. <https://www.scienceopen.com/document?vid=70ee18e4-d4c7-4f76-912a-88e061949f24>
- Montalvo, M. (2019) *Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública de san juan de Lurigancho* [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/8902>
- NeuronUP (27 de abril de 2022). *Habilidades sociales: definición, tipos y ejercicios para trabajarlas*. <https://www.neuronup.com/actividades-de-neurorrehabilitacion/actividades-para-habilidades-sociales/habilidades-sociales-definicion-tipos-ejercicios-y-ejemplos/>

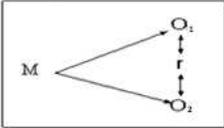
- Ninacuri F., Mantilla J. (2023) *El juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños del nivel Inicial II*  
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/39038>
- Peñañiel, A., Neira M., Alvear F, y Tacle, S. (2023). *Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial*: Revista Social Fronteriza 3(5) pp 192 -206  
[https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(5\)192-206](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(5)192-206)
- Polo Acosta, C., Carrillo Estrada, M., Rodriguez Barrio, M., Gutierrez Meriño, O., Pertuz Guette, C., Guette Granados, R., Polo Palacin, A., Padilla Muñoz, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R. y Osorio, A. (2018). *Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. Cultura educación y sociedad*, 9(3), 869–876.  
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2138/Juego%20de%20roles%20estrategia%20pedag%c3%b3gica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ponce A., Nuñez, M., Flores F., & Eugenio C. (2023). *Estudio comparativo de las dimensiones de personalidad en estudiantes universitarios: Comparative study of personality dimensions in university students. LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(2), 5165–5177.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.966>
- Portilla, S. y Revelo, L. (2020). *Los juegos funcionales como estrategia para fortalecer el neuro desarrollo y las habilidades motrices en niños de 2 a 4 años del centro de estimulación y preescolar pequeños sabios. Iberoamericana corporación universitaria*.  
<https://publicaciones.ibero.edu.co/index.php/tgrad/catalog/download/513/60/29115?inline=1>
- Quiliche Cabanillas, I. (2019). *Título del trabajo*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Tumbes.  
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1042/QUILICHE%20CABANILLAS%20IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rojas A., Pilco A. (2023). *Autoestima y Habilidades Sociales en Adolescentes. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 4(1), 3823–3833.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.529>

- Rojas S., (2020) *El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la institución educativa particular “Augusto Cardich” de Pillco Marca, Huánuco 2019.*  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/21376>
- SantaFe (2020). *La Experiencia Lúdica. Los juegos de Construcción. Campus Educativo.*  
<https://campuseducativo.santafe.edu.ar/la-experiencia-ludica-los-juegos-deconstruccion/>
- Santos Sánchez, G. (2017) *Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36 en mujeres con LUPUS, Puebla* [Tesis de Grado, Universidad Autónoma de Puebla].  
<https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>
- Saucedo G. (2017) *Influencia del programa “Juego de roles”, para desarrollar habilidades sociales en los niños de 3 años de la I E P Villasol – 2017.*  
[file:///C:/Users/User/Downloads/\[1library.co\]%20influencia%20del%20programa%20juego%20de%20roles%20para%20desarrollar%20habilidades%20sociales%20en%20los%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os.pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/[1library.co]%20influencia%20del%20programa%20juego%20de%20roles%20para%20desarrollar%20habilidades%20sociales%20en%20los%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os.pdf)
- Suarez X., Castro N., Muñoz C. (2020). *Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la competencia de entrevistar en estudiantes de psicología.*  
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v24n2/1409-4258-ree-24-02-20.pdf>
- Smith, J.; Lee, A. (2016). Descriptive correlational research in educational settings. *Journal of Educational Research*, 45(2), 123-135.  
<https://doi.org/10.1016/j.jeduc.2016.01.003>
- Vásquez C. (2022) *Juego de roles: una estrategia didáctica para las habilidades interpersonales en niños de educación inicial con edades de 4 a 5 años*  
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6784>
- Velázquez E. (2023) *Guía básica de Muestreo Aleatorio Simple.*  
<https://www.eduardvelazquez.com/guia-muestreo-aleatorio-simple/>

## **ANEXOS**

Anexo 01. Matriz de consistencia

**TÍTULO:** TÍTULO: Juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Pregunta general</b> ¿Qué relación existe entre el juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar si existe relación entre el juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024</p>	<p><b>Hipótesis general</b> H<sub>1</sub>: Entre el juego de roles y el desarrollo de las habilidades sociales existe una relación directa y positiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024 H<sub>0</sub>: Entre el juego de roles y el desarrollo de las habilidades sociales no existe una relación en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024</p>	<p><b>Variable 1</b> Juego de roles</p> <p><b>Dimensiones</b> D1: Juego Funcional D2: Juego de construcción D3: Juego simbólico</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativo <b>Nivel:</b> Descriptivo correlacional <b>Diseño:</b> No experimental de la forma:</p>  <p><b>Dónde:</b> M = Muestra de estudio O1 = Juego de roles O2 = Habilidades sociales r = Relación entre variables o correlación: <b>Juego de roles y desarrollo de las habilidades sociales</b> <b>Población y muestra</b> <b>Población:</b> 292 estudiantes <b>Muestra:</b> De 53 estudiantes 4 años.</p>
<p><b>Preguntas específicas</b> ¿Qué relación existe entre juego funcional y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024? ¿Qué relación existe entre juego de construcción y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024? ¿Qué relación existe entre juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b> Determinar la relación entre juego funcional y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024 Determinar la relación entre juego de construcción y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024 Determinar la relación entre juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024</p>	<p><b>Hipótesis específica</b> H<sub>1</sub>: Entre juego funcional y el desarrollo de habilidades sociales existe una relación directa y positiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024 H<sub>2</sub>: Entre juego de construcción y el desarrollo de habilidades sociales existe una relación directa y positiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024 H<sub>3</sub>: Entre juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales existe una relación directa y positiva en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024</p>	<p><b>Variable 2</b> Habilidades sociales</p> <p><b>Dimensiones</b> D1: Habilidades para hacerse amigos D2: habilidades para la comunicación D3: habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.</p>	

Anexo 02. Matriz operacionalización de variables

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala / Categoría	Categorías o valoración
<b>Juego de roles</b> Es un técnica o método educativo utilizado para facilitar el intercambio de información, o rescate de conocimientos previos, logrando así aprendizajes significativos. (Suarez, Castro, Muñoz, 2020).	Se utilizará una lista de cotejo para evaluar el grado de utilización de los juegos de roles como indicador de esta variable.	Juego Funcional	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparte juguetes.</li> <li>- Es creativo.</li> <li>- Es ordenado</li> <li>- Espera su turno.</li> </ul>	Ordinal	Alto Medio Bajo
		Juego de construcción	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparte y expresa sus ideas.</li> <li>- Utiliza un tono adecuado para hablar.</li> <li>- Es creativo.</li> <li>- Respeta las opiniones de sus amigos.</li> <li>- Su lenguaje es claro.</li> <li>- Sigue indicaciones.</li> </ul>		
		Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparte juguetes.</li> <li>- Es creativo.</li> <li>- Es ordenado.</li> <li>- Espera su turno.</li> <li>- Guarda los juguetes en su lugar.</li> <li>- Comparte y expresa sus ideas</li> <li>- Utiliza un tono adecuado al hablar</li> </ul>		
<b>Habilidades sociales</b> Es un conjunto de capacidades indispensables para poder relacionarse de forma emocional con otras personas (Mondragón, Moscol & Uriarte, 2022)	Esta variable será medida con una escala de estimación.	Dimensión de habilidades para hacerse amigos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se integra cordialmente al grupo.</li> </ul>	Ordinal	Alto Medio Bajo
		Dimensión de habilidades para la comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa sus necesidades con propiedad.</li> </ul>		
		Dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunica lo que piensa y siente de manera espontánea a través de la oralidad.</li> </ul>		

Anexo 03. Instrumento de recolección de información

**INSTRUMENTO QUE MIDE JUEGO DE ROLES**

**Autora:** Gomez Llajaruna Karla Jeanet y Rodriguez Vejarano Erika Sheyla (Trujillo, Perú- 2023)

**Adaptada:** Pantoja Diego Maryori Briggith (Chimbote, Perú- 2024)

**Instrucciones:**

El presente instrumento tiene por propósito recoger información sobre el juego de roles y desarrollo de las habilidades sociales de los niños (as). Los datos obtenidos solo sirven para cuestiones de investigación y se reservan todo su contenido.

**DATOS INFORMATIVOS:**

Sexo: .....

Edad: .....

Fecha: .....

Siempre (3), A veces (2), Nunca (1)

N° Ord.	Ítems	Valoración		
		S	AV	N
	<b>Juego Funcional</b>			
01	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula			
02	Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes			
03	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas			
04	Juega valiéndose de palitos, alambres y otros intentando reparar sus juguetes			
	<b>JUEGO DE CONSTRUCCIÓN</b>			
05	Se divierte construyendo casitas con las personas de su entorno.			
06	Juega con cubos, maderitas objetos del aula formando puentes, torres, filas y otras creaciones			
07	Reconoce diferentes posiciones espaciales cuando juega a construir casitos y otros			
08	Juega a armar rompecabezas			
09	Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres			
10	Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con sus tutores			
11	Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos - pocos			
	<b>JUEGO SIMBÓLICO</b>			
12	Juega recreando actividades de su vida diaria			

13	Juega imitando las actividades de los adultos del aula o institución			
14	Juega imaginando situaciones y personajes ficticios			
15	Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita			
16	Juega imitando sonidos de los animales			
17	Juega repitiendo rimas y trabalenguas con personas de su entorno.			

## INSTRUMENTO DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES

**Autora:** Guerra Collazos, Priscila Hildauro (Huaraz, Perú- 2018)

**Adaptada:** Pantoja Diego Maryori Briggith (Chimbote, Perú- 2024)

**Instrucciones:**

El presente instrumento tiene por propósito recoger información sobre el juego de roles y desarrollo de las habilidades sociales de los niños (as). Los datos obtenidos solo sirven para cuestiones de investigación y se reservan todo su contenido.

**DATOS INFORMATIVOS:**

Sexo: .....

Edad: .....

Fecha: .....

Siempre (3), A veces (2), Nunca (1)

N° Ord.	Ítems	Valoración		
		S	AV	N
	<b>HABILIDADES PARA HACERSE AMIGOS</b>			
01	Ayuda a otros niños en distintas ocasiones			
02	Pide ayuda a otros niños cuando lo necesita			
03	Pide las cosas sin exigencias			
04	Coopera con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos.			
05	Comparte sus cosas con otros niños y niñas			
06	Saluda y se despide de manera adecuada			
	<b>HABILIDADES PARA LA CONVERSACIÓN</b>			
07	Responde de manera adecuada cuando las personas que están hablando quiere terminar la conversación			
08	Cuando conversa con otra persona, escucha lo que le dice, responde a lo que le pregunta.			
09	Cuando dialoga con otros niños y niñas, termina la conversación de manera adecuada			
10	Responde adecuadamente cuando otro niño quiere entrar a la conversación.			
11	Se integra con facilidad a la conversación con otros niños y niñas			
12	Sabe iniciar la conversación con otras personas			
13	Cuando participa en la conversación de grupo tiene en cuenta las normas establecidas			
14	En la conversación de grupo interviene cuando es necesario y de modo correcto.			
	<b>HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS, EMOCIONES Y OPINIONES</b>			
15	Se dice así mismo cosas positivas			
16	Defiende y reclama sus derechos ante los demás			

17	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y negativos de los demás.			
18	Expresa cosas positivas así mismo y ante otras personas.			
19	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de tristeza, enfado de otras personas.			
20	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de alegría, placer, felicidad de otras personas.			

Anexo 04. Ficha técnica de los instrumentos

**Ficha técnica de evaluación del Juego de roles (EJR)**

Nombre original del instrumento	Instrumento para averiguar el nivel de uso de juegos de roles.
Autora	Gomez Llajaruna Karla Jeanet y Rodriguez Vejarano Erika Sheyla (Trujillo, Perú- 2023)
Objetivo del instrumento	Evaluar y medir el nivel de uso de juego de roles en niños(as) de cuatro años.
Usuarios	Instrumento de observación administrado de manera individual a sujetos en edad de cuatro años.
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach á. 0.91

**Duración.** Entre 10 a 15 minutos, aproximadamente.

**Tipo de ítems o afirmaciones.** Cerrado y ordinal de tipo de escala Likert.

**Numero de ítems.** Consta de 17 ítems.

**Estructura de la dimensión de canciones infantiles.**

Dimensiones	Estructura de la lista de cotejo		
	Ítems	Total	Porcentaje
Funcional	1,2,3,4	4	23.5%
Construcción	5,6,7,8,9,10,11	7	41.2%
Simbólico	12,13,14,15,16,17	6	35.3%
<b>Total ítems</b>		<b>17</b>	<b>100.00%</b>

**Índice de valoración:** Alto - Medio- Bajo

## Niveles y rangos de juego de roles

Niveles	Funcional	Construcción	Simbólico	Juego de roles
Bajo	[4-6]	[7-11]	[6-10]	[17-28]
Medio	[7-9]	[12-16]	[11-15]	[29-40]
Alto	[10-12]	[17-21]	[16-18]	[41-51]

**Proceso de resultados:** Sistemático, después de la aplicación de la propuesta.

**Puntuación.** 17 a 51.

**Calificación.** Se califica como sigue: Nunca (1), A veces (2), Siempre (3)

**Materiales.** Lápiz, borrador y hoja impresa.

**Validación:** Instrumento de juego de roles fueron validados por juicio de expertos, en número de tres profesionales considerados especialistas (anexo 03) para verificar su evidencia de constructo, contenido, criterio, comprensión y opinión (Hernández, et al., 2019). El instrumento consta de 17 ítems, y su resultado final es  $\Sigma t = VC + VC + VC + VC + OE = 1.00$ , lo que indica que es pertinente, relevante y coherente en relación con cada uno de los ítems, considerándose adecuado y cercano a la perfección debido a su valor de 1.00

N° Ord.	Ítems
<b>DIMENSIÓN 1: Juego Funcional</b>	
01	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula
02	Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes
03	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas
04	Juega valiéndose de palitos, alambres y otros intentando reparar sus juguetes
<b>DIMENSIÓN 2: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN</b>	
05	Se divierte construyendo casitas con las personas de su entorno.
06	Juega con cubos, maderitas objetos del aula formando puentes, torres, filas y otras creaciones
07	Reconoce diferentes posiciones espaciales cuando juega a construir casitos y otros
08	Juega a armar rompecabezas
09	Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres
10	Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con sus tutores
11	Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos - pocos
<b>DIMENSIÓN 3: JUEGO SIMBÓLICO</b>	
12	Juega recreando actividades de su vida diaria
13	Juega imitando las actividades de los adultos del aula o institución
14	Juega imaginando situaciones y personajes ficticios

15	Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita
16	Juega imitando sonidos de los animales
17	Juega repitiendo rimas y trabalenguas con personas de su entorno.

**Prueba piloto.** La prueba piloto se realizó con la colaboración de padres de familia y los niños del nivel inicial distinto al objeto de estudio de manera libre desde el 22 al 25 de octubre 2024, se ejecutó una observación libre, bajo el consentimiento informado preestablecida previo al ingreso al cuestionario de canciones infantiles. El instrumento en su versión preliminar fue 17 ítems.

El instrumento tuvo 17 ítems los cuales fueron sometidas a 15 participantes entre edad de cuatro años y los cuales fueron procesadas en SPSS y aplicándose la prueba de Alpha de Cronbach y considerándose confiable y aplicable.

**Confiabilidad del instrumento.** El instrumento se aplicó la prueba de Alpha de Cronbach, a una muestra piloto de 15 sujetos distintos al objeto de estudio, estableciéndose como confiable de  $\alpha$ . .910.

**Ficha técnica de instrumento para la evaluación del desarrollo de las habilidades sociales (EDHS)**

Nombre original del instrumento	Instrumento para la evaluación de las habilidades sociales
Autora	Guerra Collazos, Priscila Hildaaura (Huaraz, Perú-2018)
Objetivo del instrumento	Evaluar y medir el nivel de las habilidades sociales en niños de 4 años
Usuarios	Instrumento de observación administrado de manera individual a sujetos en edad de cuatro años.
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach á. 0.923

**Duración.** Entre 10 a 15 minutos, aproximadamente.

**Tipo de ítems o afirmaciones.** Cerrado y ordinal de tipo de escala Likert.

**Numero de ítems.** Consta de 20 ítems.

**Estructura del desarrollo de las habilidades sociales**

Dimensiones	Estructura de la escala de estimación		
	Ítems	Total	Porcentaje
Forma	1,2,3,4,5,6	6	30%
Contenido	7,8,9,10,11,12,13,14	8	40%
Uso	15,16,17,18,19,20	6	30%
<b>Total ítems</b>		<b>20</b>	<b>100.00%</b>

**Índice de valoración:** Alto – Medio - Bajo

### Niveles y rangos de lenguaje oral.

Niveles	H. para hacerse amigos	H. para la comunicación	H. relacionados a los sentimientos, emociones y opiniones	Habilidades sociales
Bajo	[6-10]	[8-13]	[6-10]	[20-33]
Medio	[11-15]	[14-19]	[11-15]	[34-47]
Alto	[16-18]	[20-24]	[16-18]	[48-60]

**Proceso de resultados:** Sistemático, después de la aplicación de la propuesta.

**Puntuación.** 20 a 60

**Calificación.** Nunca (1), A veces (2), Siempre (3)

**Materiales.** Lápiz, borrador y hoja impresa cuando es física.

**Validación:** Instrumento de habilidades sociales fueron validados por juicio de expertos, en número de tres profesionales considerados expertos (anexo 03) para verificar sus dimensiones habilidades para hacerse amigos, habilidades para la comunicación y habilidades relacionados con los sentimientos, emociones y opiniones (Hernández, et al., 2019). El instrumento consta de 20 ítems, y su resultado final es

$\Sigma t = VC + VC + VC + VC + OE = 1.00$ , lo que indica que es pertinente, relevante y coherente en relación con cada uno de los ítems, considerándose adecuado y cercano a la perfección debido a su valor de 1.00

N° Ord.	Ítems
<b>DIMENSIÓN 1: HABILIDADES PARA HACERSE AMIGOS</b>	
01	Ayuda a otros niños en distintas ocasiones
02	Pide ayuda a otros niños cuando lo necesita
03	Pide las cosas sin exigencias
04	Coopera con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos.
05	Comparte sus cosas con otros niños y niñas
06	Saluda y se despide de manera adecuada
<b>DIMENSIÓN 2: HABILIDADES PARA LA CONVERSACIÓN</b>	
07	Responde de manera adecuada cuando las personas que están hablando quiere terminar la conversación
08	Cuando conversa con otra persona, escucha lo que le dice, responde a lo que le pregunta.

09	Cuando dialoga con otros niños y niñas, termina la conversación de manera adecuada
10	Responde adecuadamente cuando otro niño quiere entrar a la conversación.
11	Se integra con facilidad a la conversación con otros niños y niñas
12	Sabe iniciar la conversación con otras personas
13	Cuando participa en la conversación de grupo tiene en cuenta las normas establecidas
14	En la conversación de grupo interviene cuando es necesario y de modo correcto.
<b>DIMENSIÓN 3: HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS, EMOCIONES Y OPINIONES</b>	
15	Se dice así mismo cosas positivas
16	Defiende y reclama sus derechos ante los demás
17	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y negativos de los demás.
18	Expresa cosas positivas así mismo y ante otras personas.
19	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de tristeza, enfado de otras personas.
20	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de alegría, placer, felicidad de otras personas.

**Prueba piloto.** La prueba piloto se realizó con la colaboración de padres de familia y los niños del nivel inicial distinto al objeto de estudio de manera libre desde el 22 al 25 de octubre 2024, se ejecutó una observación libre, bajo el consentimiento informado preestablecida previo al ingreso al cuestionario de canciones infantiles. El instrumento en su versión preliminar fue 20 ítems.

El instrumento tuvo 20 ítems los cuales fueron sometidas a 15 participantes entre edad de cuatro años y los cuales fueron procesadas en SPSS y aplicándose la prueba de Alpha de Cronbach y considerándose confiable y aplicable

**Confiabilidad del instrumento.** El instrumento se aplicó la prueba de Alpha de Cronbach, a una muestra piloto de 15 sujetos distintos al objeto de estudio, estableciéndose como confiable de  $\alpha = .923$

**Tabla 8***Estadísticas de fiabilidad de la prueba piloto juego de roles*

	Funcional	Construcción	Simbólico	Alfa de Cronbach juego de roles
Items 1	0.906			á. .911
Items 2	0.905			
Items 3	0.907			
Items 4	0.902			
Items 5		0.908		
Items 6		0.909		
Items 7		0.904		
Items 8		0.907		
Items 9		0.914		
Items 10		0.904		
Items 11		0.905		
Items 12			0.906	
Items 13			0.907	
Items 14			0.907	
Items 15			0.893	
Items 16			0.906	
Items 17			0.905	

**Tabla 9***Estadísticas de fiabilidad de la prueba piloto juego de roles*

	Hacerse amigos	Para la comunicación	Relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	Alfa de Cronbach habilidades sociales
Items 1	0.925			á. .923
Items 2	0.918			
Items 3	0.924			
Items 4	0.92			
Items 5	0.924			
Items 6	0.921			
Items 7		0.919		
Items 8		0.923		
Items 9		0.915		
Items 10		0.917		
Items 11		0.919		
Items 12		0.921		
Items 13		0.919		
Items 14		0.916		
Items 15			0.915	
Items 16			0.915	
Items 17			0.921	
Items 18			0.914	
Items 19			0.926	
Items 20			0.915	

Anexo 05. Validación del instrumento

**Ficha de identificación del Experto para proceso de validación**

**Nombres y apellidos:** KATHERINE JULIANA QUIROZ SAGARDIA

**N° DNI / CE:** 41380859      **Edad:** 42 AÑOS

**Teléfono / celular:** 972.640164      **Email:** QuirozSagardiaK@gmail.com

---

**Título profesional:**

**Grado académico:** Maestría       **Doctorado:**

**Especialidad:**

**Institución que labora:** I.E N° 1722 "ANGELITOS DE QUIRIHUAC"

---

**Identificación del proyecto de investigación o tesis**

**Título:**  
Juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa N° 80458 Ricardo Palma De Retamas De La Libertad, 2024

**Autora:**  
Pantoja Diego Maryori Briggith

**Programa Académico:** Educación Inicial

---

Firma      Huella digital

Ficha de validación									
Título: Juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa N° 80458 Ricardo Palma De Retamas De La Libertad, 2024.									
VARIABLE 1: Juego de roles									
		Relevancia		Fertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones	
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple		
	<b>Dimensión 1: Juego Funcional</b>								
1	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula	X		X		X		X	
2	Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes	X		X		X		X	
3	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas	X		X		X		X	
4	Juega valiéndose de palitos, alambres y otros intentando reparar sus juguetes	X		X		X		X	
	<b>Dimensión 2: Juego de construcción</b>								
5	Se divierte construyendo casitas con las personas de su entorno.	X		X		X		X	
6	Juega con cubos, maderitas objetos del aula formando puentes, torres, filas y otras creaciones	X		X		X		X	
7	Reconoce diferentes posiciones espaciales cuando juega a construir casitos y otros	X		X		X		X	
8	Juega a armar rompecabezas	X		X		X		X	
9	Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres	X		X		X		X	
10	Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con sus tutores	X		X		X		X	
11	Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos - pocos	X		X		X		X	

Dimensión 3: Juego simbólico					
12	Juega recreando actividades de su vida diaria	X	X	X	
13	Juega imitando las actividades de los adultos del aula o institución	X	X	X	
14	Juega imaginando situaciones y personajes ficticios	X	X	X	
15	Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita	X	X	X	
16	Juega imitando sonidos de los animales	X	X	X	
17	Juega repitiendo rimas y trabalenguas con personas de su entorno	X	X	X	

Opinión del experto:    Aplicable     Aplicable despues de modificar     No aplicable

Nombres y apellidos del experto **KATHERINE JULIANA QUIROZ SAGARDIA**    DNI **41380859**



Firma



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES  
INSTRUMENTO DE LISTA DE COTEJO**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : QUIROZ SAGARDIA KATHERINE JULIANA  
 1.2 Grado alcanzado/ Especialidad : MAESTRIA  
 1.3 Cargo en la institución que labora : DOCENTE  
 1.4 Nombre del instrumento evaluado : \_\_\_\_\_  
 1.5 Autor/es del instrumento : \_\_\_\_\_

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X

<b>CONTEO TOTAL DE MARCAS</b> (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)				2	8
	A	B	C	D	E

$$1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E$$

Coefficiente de validez =  $\frac{\quad}{50} = \underline{\quad}$

**III. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado ○	[0,00 – 0,60]
Observado ○	<0,60 – 0,70]
Aprobado ○	<0,70 – 1,00]

**IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

\_\_\_\_\_

Departamento: LA LIBERTAD  
TRUJILLO  
 Ciudad 1 de NOVIEMBRE del 2024

KATHERINE JULIANA QUIROZ  
 SAGARDIA.  
  
 Nombres y apellidos/firma del experto

**Ficha de validación**

**Título:** Juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa N° 80458 Ricardo Palma De Retamas De La Libertad 2024

		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>VARIABLE 2: Habilidades sociales</b>								
<b>Dimensión 1: Habilidades para hacerse amigos</b>								
1	Ayuda a otros niños en distintas ocasiones	X		X		X		
2	Pide ayuda a otros niños cuando lo necesita	X		X		X		
3	Pide las cosas sin exigencias	X		X		X		
4	Coopera con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos	X		X		X		
5	Comparte sus cosas con otros niños y niñas	X		X		X		
6	Saluda y se despide de manera adecuada	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Habilidades para la conversación</b>								
7	Responde de manera adecuada cuando las personas que están hablando quieren terminar la conversación	X		X		X		
8	Cuando conversa con otra persona, escucha lo que le dice responde a lo que le pregunta.	X		X		X		
9	Cuando dialoga con otros niños y niñas, termina la conversación de manera adecuada	X		X		X		
10	Responde adecuadamente cuando otro niño quiere entrar a la conversación	X		X		X		
11	Se entera con facilidad a la conversación con otros niños y niñas	X		X		X		
12	Sabe iniciar la conversación con otras personas	X		X		X		

13	Cuando participa en la conversacion de grupo tiene en cuenta las normas establecidas	X	X	X	X
14	En la conversacion de grupo interviene cuando es necesario y de modo correcto	X	X	X	X
<b>Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones</b>					
15	Se dice así mismo cosas positivas	X	X	X	X
16	Defiende y reclama sus derechos ante los demás	X	X	X	X
17	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y negativos de los demás	X	X	X	X
18	Expresa cosas positivas así mismo y ante otras personas	X	X	X	X
19	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de tristeza, enfado de otras personas	X	X	X	X
20	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de alegría, placer, felicidad de otras personas	X	X	X	X

Opinión del experto:    Aplicable     No aplicable

Nombres y apellidos del experto **KATHERINE JULIANA QUIROZ SAGARDIA**    DNI **41380859**



Firma

Huella digital



**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES  
INSTRUMENTO DE ESCALA DE ESTIMACIÓN**

**V. DATOS GENERALES:**

- 1.6. Apellidos y nombres del juez : QUIROZ SAGARDIA KATHERINE JULIANA  
 1.7. Grado alcanzado/ Especialidad : MAESTRIA  
 1.8. Cargo en la institución que labora : DOCENTE  
 1.9. Nombre del instrumento evaluado : \_\_\_\_\_  
 1.10. Autor/es del instrumento : \_\_\_\_\_

**VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

<b>CONTEO TOTAL DE MARCAS</b> (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)				2	8
	A	B	C	D	E

$$1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E$$

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{\quad}{50} = \quad$$

**VII. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

**VIII. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

Departamento: LA LIBERTAD  
TRUJILLO

**KATHERINE JULIANA QUIROZ  
SAGARDIA.**  
*[Firma]*  
Nombres y apellidos/firma del experto

Ciudad 1 de NOVIEMBRE del 2024

**Ficha de identificación del Experto para proceso de validación**

**Nombres y apellidos:**

Yasmin Katherine Vargas Machuca Lecca

**N° DNI / CE:**

47844225

**Edad:**

31

**Teléfono / celular:**

977363535

**Email:**

2019701049@uns.edu.pe

**Título profesional:**

Lic. Educación Inicial y Arte Infantil

**Grado académico:**

Maestría

Doctorado:

**Especialidad:**

Maestro En Ciencias de la Educación Mención Docencia e Investigación

**Institución que labora:**

I.E. N° 1565 “Paraiso de los Niños”

**Identificación del proyecto de investigación o tesis**

**Título:**

Juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa N° 80458 Ricardo Palma De Retamas De La Libertad, 2024.

**Autora:**

Pantoja Diego Maryori Briggith

**Programa Académico:**

Educación Inicial



Firma



Huella digital

<b>Ficha de validación</b> <b>Título:</b> Juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa N° 80458 Ricardo Palma De Retamas De La Libertad, 2024.									
	<b>VARIABLE 1: Juego de roles</b>	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones	
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple		
	<b>Dimensión 1: Juego Funcional</b> 1 Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula 2 Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes 3 Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas 4 Juega valiéndose de palitos, alambres y otros intentando reparar sus juguetes	X		X		X			
	<b>Dimensión 2: Juego de construcción</b> 5 Se divierte construyendo casitas con las personas de su entorno. 6 Juega con cubos, materias objetos del aula formando puentes, torres, filas y otras creaciones 7 Reconoce diferentes posiciones espaciales cuando juega a construir casitos y otros 8 Juega a armar rompecabezas 9 Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres 10 Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con sus tutores 11 Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos - pocos	X		X		X			

Dimensión 3: Juego simbólico							
12	Juega recreando actividades de su vida diaria	X		X		X	
13	Juega imitando las actividades de los adultos del aula o institución	X		X		X	
14	Juega imaginando situaciones y personajes ficticios	X		X		X	
15	Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita	X		X		X	
16	Juega imitando sonidos de los animales	X		X		X	
17	Juega repitiendo rimas y trabalenguas con personas de su entorno.	X		X		X	

Opinión del experto:    Aplicable        No aplicable   

Nombres y apellidos del experto:    Yasmín Katherine Vargas Machuca Lecca    DNI. 47844225



Firma



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES  
INSTRUMENTO DE LISTA DE COTEJO**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : Vargas Machuca Lecca Yasmin Katherine  
 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : Maestro en Ciencias de la Educación  
 1.3. Cargo en la institución que labora : I.E. N° 1565 “Paraíso de los Niños”  
 1.4. Nombre del instrumento evaluado : Juego de roles  
 1.5. Autor/es del instrumento : Gomez Llajaruna Karla Jeanet y Rodriguez Vejarano Erika Sheyla

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	↓ ↓ ↓ ↓ ↓					10
	A	B	C	D	E	

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50} = 1$$

**III. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

**IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

El instrumento es viable y aplicable

Departamento: Ancash  
 Ciudad 31 de Octubre del 2024

  
 Yasmin Vargas Machuca Lecca

Ficha de validación									
Título: Juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa N° 80458 Ricardo Palma De Retamas De La Libertad, 2024.									
VARIABLE 2: Habilidades sociales		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones	
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple		
<b>Dimensión 1: Habilidades para hacerse amigos</b>									
1	Ayuda a otros niños en distintas ocasiones	X		X		X			
2	Pide ayuda a otros niños cuando lo necesita	X		X		X			
3	Pide las cosas sin exigencias	X		X		X			
4	Coopera con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos.	X		X		X			
5	Comparte sus cosas con otros niños y niñas	X		X		X			
6	Saluda y se despide de manera adecuada	X		X		X			
<b>Dimensión 2: Habilidades para la conversación</b>									
7	Responde de manera adecuada cuando las personas que están hablando quiere terminar la conversación	X		X			X		Ser mas clara en la pregunta
8	Cuando conversa con otra persona, escucha lo que le dice, responde a lo que le pregunta.	X		X		X			
9	Cuando dialoga con otros niños y niñas, termina la conversación de manera adecuada	X		X		X			
10	Responde adecuadamente cuando otro niño quiere entrar a la conversación.	X		X		X			Podría ser permite y responde .....
11	Se integra con facilidad a la conversación con otros niños y niñas	X		X		X			
12	Sabe iniciar la conversación con otras personas	X		X		X			

13	Cuando participa en la conversación de grupo tiene en cuenta las normas establecidas	X	X	X	X
14	En la conversación de grupo interviene cuando es necesario y de modo correcto.	X	X	X	X
<b>Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones</b>					
15	Se dice así mismo cosas positivas	X	X	X	X
16	Defiende y reclama sus derechos ante los demás	X	X	X	X
17	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y negativos de los demás.	X	X	X	X
18	Expresa cosas positivas así mismo y ante otras personas.	X	X	X	X
19	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de tristeza, enfado de otras personas.	X	X	X	X
20	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de alegría, placer, felicidad de otras personas.	X	X	X	X

No aplicable

Aplicable después de modificar

Opinión del experto: Aplicable

**Nombres y apellidos del experto:**

Yasmin Katherine Vargas Machuca  
Lecca

DNI. 47844225



Firma



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES  
INSTRUMENTO DE ESCALA DE ESTIMACIÓN**

**V. DATOS GENERALES:**

1.6. Apellidos y nombres del juez : Vargas Machuca Lecca Yasmin Katherine

1.7. Grado alcanzado/ Especialidad : Maestro en Ciencias de la Educación

1.8. Cargo en la institución que labora : I.E. N° 1565 "Paraíso de los Niños"

1.9. Nombre del instrumento evaluado : Habilidades sociales

1.10. Autor/es del instrumento: Guerra Collazos, Priscila Hildauro

**VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X

↓ ↓ ↓ ↓ ↓

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E
					10

$$Coeficiente\ de\ validez = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50} = 1$$

**VII. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

**VIII. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

El instrumento es viable y aplicable

Departamento:  
Ancash

Ciudad 31 de Octubre del 20 24

  
**Yasmin Vargas Machuca Lecca**

**Ficha de identificación del Experto para proceso de validación**

**Nombres y apellidos:**

Nancy Ysabel Aguilar Morante

**N° DNI / CE:** 16691578      **Edad:** 51  
**Teléfono / celular:** 976294340      **Email:** nanabel28@hotmail.com

**Título profesional:**

Lic. Educación Inicial

**Grado académico:**      **Maestría**       **Doctorado:**   
**Especialidad:**

**Institución que labora:**

I.E. N° 1545 “María Montessori de Anticona”

**Identificación del proyecto de investigación o tesis**

**Título:**

Juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa N° 80458 Ricardo Palma De Retamas De La Libertad, 2024.

**Autora:**

Pantoja Diego Maryori Briggith

**Programa Académico:** Educación Inicial



Firma



Huella digital

<b>Ficha de validación</b>										
<b>Título:</b> Juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa N° 80458 Ricardo Palma De Retamas De La Libertad, 2024.										
		<b>VARIABLE 1: Juego de roles</b>		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
				Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>Dimensión 1: Juego Funcional</b>										
1	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentra en el aula	X		X		X		X		
2	Juega con palos, tubos, empujando o jalando sus juguetes	X		X		X		X		
3	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas	X		X		X		X		
4	Juega valiéndose de palitos, alambres y otros intentando reparar sus juguetes	X		X		X		X		
<b>Dimensión 2: Juego de construcción</b>										
5	Se divierte construyendo casitas con las personas de su entorno.	X		X		X		X		
6	Juega con cubos, maderitas objetos del aula formando puentes, torres, filas y otras creaciones	X		X		X		X		
7	Reconoce diferentes posiciones espaciales cuando juega a construir casitos y otros	X		X		X		X		
8	Juega a armar rompecabezas	X		X		X		X		
9	Juega con las personas de su entorno haciendo conteos libres	X		X		X		X		
10	Juega clasificando los juguetes de acuerdo a la característica que acuerda con sus tutores	X		X		X		X		
11	Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores, muchos - pocos	X		X		X		X		

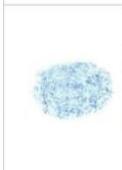
<b>Dimensión 3: Juego simbólico</b>						
12	Juega recreando actividades de su vida diaria	X	X	X	X	
13	Juega imitando las actividades de los adultos del aula o institución	X	X	X	X	
14	Juega imaginando situaciones y personajes ficticios	X	X	X	X	
15	Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita	X	X	X	X	
16	Juega imitando sonidos de los animales	X	X	X	X	
17	Juega repitiendo rimas y trabalenguas con personas de su entorno.	X	X	X	X	

**Opinión del experto:**    Aplicable        Aplicable después de modificar        No aplicable   

**Nombres y apellidos del experto:**    Nancy Ysabel Aguilar Morante    DNI. 16691578



Firma



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES  
INSTRUMENTO DE LISTA DE COTEJO**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : Nancy Ysabel Aguilar Morante  
 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad : Licenciada en Educación inicial  
 1.3. Cargo en la institución que labora : I.E. N° 1545 “María Montessori de Anticona”  
 1.4. Nombre del instrumento evaluado : Juego de roles  
 1.5. Autor/es del instrumento : Gomez Llajaruna Karla Jeanet y Rodriguez Vejarano Erika Sheyla

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	↓ ↓ ↓ ↓ ↓				
	A	B	C	D	E
					10

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50} = 1$$

**III. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

**IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

El instrumento es viable y aplicable

Departamento: Ancash  
 Ciudad 30 de Octubre del 2024

  
**Nancy Ysabel Aguilar Morante**  
LIJENCIADA EDUCACIÓN INICIAL

**Ficha de validación**

**Título:** Juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa N° 80458 Ricardo Palma De Retamas De La Libertad, 2024.

	VARIABLE 2: Habilidades sociales	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>Dimensión 1: Habilidades para hacerse amigos</b>								
1	Ayuda a otros niños en distintas ocasiones	X		X		X		
2	Pide ayuda a otros niños cuando lo necesita	X		X		X		
3	Pide las cosas sin exigencias	X		X		X		
4	Coopera con otros niños y niñas en diversas actividades y juegos.	X		X		X		
5	Comparte sus cosas con otros niños y niñas	X		X		X		
6	Saluda y se despide de manera adecuada	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Habilidades para la conversación</b>								
7	Responde de manera adecuada cuando las personas que están hablando quiere terminar la conversación	X		X		X		
8	Cuando conversa con otra persona, escucha lo que le dice, responde a lo que le pregunta.	X		X		X		
9	Cuando dialoga con otros niños y niñas, termina la conversación de manera adecuada	X		X		X		
10	Responde adecuadamente cuando otro niño quiere entrar a la conversación.	X		X		X		
11	Se integra con facilidad a la conversación con otros niños y niñas	X		X		X		
12	Sabe iniciar la conversación con otras personas	X		X		X		

13	Cuando participa en la conversación de grupo tiene en cuenta las normas establecidas	X	X	X	X	
14	En la conversación de grupo interviene cuando es necesario y de modo correcto.	X	X	X	X	
	<b>Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones</b>					
15	Se dice así mismo cosas positivas	X	X	X	X	
16	Defiende y reclama sus derechos ante los demás	X	X	X	X	
17	Responde adecuadamente a las emociones y sentimientos agradables y negativos de los demás.	X	X	X	X	
18	Expresa cosas positivas así mismo y ante otras personas.	X	X	X	X	
19	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de tristeza, enfado de otras personas.	X	X	X	X	
20	Expresa adecuadamente sus emociones y sentimientos frente a sentimientos de alegría, placer, felicidad de otras personas.	X	X	X	X	

No aplicable

Aplicable después de modificar

Opinión del experto: Aplicable

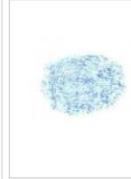
**Nombres y apellidos del experto:**

Nancy Ysabel Aguilár Morante

DNI. 16691578

*Nancy Aguilár Morante*  
Nancy Aguilár Morante  
Licenciada en Psicología (M)

Firma



Huella digital

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES  
INSTRUMENTO DE ESCALA DE ESTIMACIÓN**

**V. DATOS GENERALES:**

- 1.6. Apellidos y nombres del juez : Aguilar Morante Nancy Ysabel  
 1.7. Grado alcanzado/ Especialidad : Licenciada en educación inicial  
 1.8. Cargo en la institución que labora : I.E. N° 1545 “María Montessori de Anticona”  
 1.9. Nombre del instrumento evaluado : Habilidades sociales  
 1.10. Autor/es del instrumento: Guerra Collazos, Priscila Hildauro

**VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					X
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.					X
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					X
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					X

↓ ↓ ↓ ↓ ↓

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E
					10

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50} = 1$$

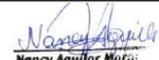
**VII. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

**VIII. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:**

\_\_\_\_\_

Departamento: Ancash  
 Ciudad 30 de Octubre del 20 24

  
**Nancy Ysabel Aguilar Morante**  
LEONOR AGUIAR MORANTE  
 LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

## Anexo 06. consentimiento informado

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

(Ciencias Sociales)

Título del estudio:

**JUEGO DE ROLES Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80458 RICARDO PALMA DE RETAMAS DE LA LIBERTAD, 2024.**

Investigador (a): Pantoja Diego Maryori Briggith

#### **Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **JUEGO DE ROLES Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 80458 RICARDO PALMA DE RETAMAS DE LA LIBERTAD, 2024**, cuyo objetivo es: determinar la relación entre el juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El trabajo consistirá en la aplicación de dos instrumentos (fichas de observación), en un único momento para luego procesar los resultados estadísticamente. Se espera que con la correcta aplicación del programa y de la buena participación de su hijo@ se logre una evolución favorable en el estudiante.

#### **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. Coordinaremos con la maestra una fecha oportuna para el recojo de información.
  2. Se aplicarán las dos fichas de observación.
  3. Se procederá al análisis estadístico.
  4. Los resultados se presentan a la institución educativa y a la familia.

**Beneficios:**

El beneficio que ofrece la investigación consiste en obtener o determinar la relación del lenguaje oral con el uso de canciones infantiles; y a partir de ello que en futuras investigaciones se tomen las decisiones oportunas.

**Costos y/ o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

**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 telefónico 970155848.

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 ciei@uladech.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.

  
\_\_\_\_\_  
Luiza Martinez Mendez  
DNI: 73883791  
Participante

01/11/24 8:15am  
Fecha y hora

  
\_\_\_\_\_  
Pantoja Diego Maryori Briggith

01/11/24 8:15am  
Fecha y hora

**Beneficios:**

El beneficio que ofrece la investigación consiste en obtener o determinar la relación del lenguaje oral con el uso de canciones infantiles; y a partir de ello que en futuras investigaciones se tomen las decisiones oportunas.

**Costos y/o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

**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 telefónico 970155848.

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 [ciei@uladech.edu.pe](mailto:ciei@uladech.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.

  
\_\_\_\_\_  
Alicia Crespo Pino  
DNI: 47438376  
Participante

01/11/24 8:00 am  
Fecha y hora

  
\_\_\_\_\_  
Pantoja Diego Maryori Briggith

01/11/24 8:00 am  
Fecha y hora

**Beneficios:**

El beneficio que ofrece la investigación consiste en obtener o determinar la relación del lenguaje oral con el uso de canciones infantiles; y a partir de ello que en futuras investigaciones se tomen las decisiones oportunas.

**Costos y/o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

**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 telefónico 970155848.

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 ciei@uladech.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.

  
\_\_\_\_\_  
Venancia Garcia Pinedo  
DNI: 77204106  
Participante

01/11/24 8:10am  
Fecha y hora

  
\_\_\_\_\_  
Pantoja Diego Maryori Briggith

01/11/24 8:10am  
Fecha y hora

**Beneficios:**

El beneficio que ofrece la investigación consiste en obtener o determinar la relación del lenguaje oral con el uso de canciones infantiles; y a partir de ello que en futuras investigaciones se tomen las decisiones oportunas.

**Costos y/o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

**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 telefónico 970155848.

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 ciei@uladech.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.

  
\_\_\_\_\_  
Xuliza Sopeles Ligo  
DNI: 72384692

Participante

01/11/24 8:00 a.m.  
Fecha y hora

  
\_\_\_\_\_  
Pantoja Diego Maryori Briggith

01/11/24 8:00 a.m.  
Fecha y hora

**Beneficios:**

El beneficio que ofrece la investigación consiste en obtener o determinar la relación del lenguaje oral con el uso de canciones infantiles; y a partir de ello que en futuras investigaciones se tomen las decisiones oportunas.

**Costos y/ o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

**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 telefónico 970155848.

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 [ciei@uladech.edu.pe](mailto:ciei@uladech.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.

  
\_\_\_\_\_  
Kenia Jaime Rios  
DNI: 75263240

Participante

01/11/24 8:00 am

Fecha y hora

  
\_\_\_\_\_  
Pantoja Diego Maryori Briggith

01/11/24 8:00 am

Fecha y hora

Anexo 07. Documento de aprobación de institución para la recolección de información



**UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE**  
**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Retamas, 01 de noviembre del 2024

**CARTA DE PRESENTACIÓN PARA REALIZAR RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN DEL TALLER EXTRACURRICULAR DE TESIS EN EL NIVEL INICIAL Nº 001-2024-RVG**

**SR.**  
**ANIVAL ACOSTA VIERA**  
**DIRECTOR DE LA I.E. Nº80458 Ricardo Palma**  
Presente.-

De mi consideración

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo a la vez, en calidad de Bachiller de la carrera de educación inicial, con código de matrícula 0110181100 de la **Universidad Católica los Angeles de Chimbote**, solicitarle su autorización para desarrollar la recolección de información del taller extracurricular de tesis, titulado **“Juego de roles y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80458 Ricardo Palma de Retamas de La Libertad, 2024”** Durante el mes de noviembre del presente año.

Por tal motivo, agradezco que me brinde la oportunidad y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente el proyecto de investigación, el mismo que beneficiará a su Institución Educativa y a los aprendizajes de los estudiantes. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente

Anexo 08. Evidencias de ejecución

