UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN EN CIENCIAS RELIGIOSAS

JUEGOS DE ROLES PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD COMO PERSONA HUMANA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENCARNACIÓN VILLACORTA PEÑA N° 65101 DE PUCALLPA, 2026.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN EN CIENCIAS RELIGIOSAS

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS

AUTOR
CAHUAZA MURAYARI, GUILLERMO RUTILIO
ORCID:0009-0009-7674-3787

ASESOR
PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID:0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE-PERÚ
2026

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN EN CIENCIAS RELIGIOSAS

ACTA N° 0004-083-2026 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **16:20** horas del día **13** de **Agosto** del **2026** 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**, conformado por:

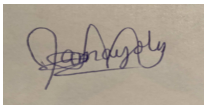
TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Miembro
GUILLERMO TANTARICO LAURA YRENE Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **Juegos de roles para la mejora de la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.**

Presentada Por :
(9834110004) **CAHUAZA MURAYARI GUILLERMO RUTILIO**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciado en Educación en Ciencias Religiosas.**

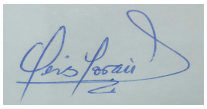
Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:



TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Miembro

GUILLERMO TANTARICO LAURA YRENE
Miembro



Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
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: Juegos de roles para la mejora de la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026. Del (de la) estudiante CAHUAZA MURAYARI GUILLERMO RUTILIO , asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% 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 Setiembre del 2026

Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, por ser mi guía en esta maravillosa vocación de ser formador y sostén en cada paso de mi vida, iluminando mi camino.
A mis queridos padres, y a mi obispo Mons. Gaetano por su amor incondicional, sus sacrificios, consejos y valores inculcados, que han sido el fundamento de mi formación personal y académica.

Agradecimiento

Expreso mi más sincero agradecimiento a Dios, por brindarme salud, fortaleza y sabiduría para culminar con éxito esta investigación.

Agradezco profundamente a mi madre, a mi esposa y a mi hija, por su amor, apoyo incondicional y constante motivación durante todo el proceso de formación profesional.

Asimismo, expreso mi reconocimiento y gratitud a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote a sus autoridades, docentes y asesores, quienes contribuyeron al desarrollo y culminación de este trabajo de investigación.

Índice general

Carátula……..I
Dedicatoria..... IV
Agradecimiento V
Índice general VI
Lista de Tablas.....VIII
Lista de figuras IX
Resumen X
Abstract..... XI
I.Planteamiento del problema de investigación..... 1
2.1. Antecedentes..... 5
2.1.1. Antecedentes Internacionales 5
2.1.2. Antecedentes Nacionales..... 6
2.1.3. Antecedentes Locales 7
2.2. Bases Teóricas 8
2.2.1. Variable independiente juegos de roles..... 8
2.2.1.1.Definicion de Juegos de roles..... 8
2.2.1.2. Teoría del juego 9
2.2.1.3. Características de los juegos de roles 10
2.2.1.4. Principios de los juegos de roles. 11
2.2.1.5. Componentes de los juegos de roles..... 11
2.2.1.6. Beneficios de la estrategia de juego de roles..... 12
2.2.1.7. Importancia de los juegos de roles. 13
2.2.1.8. Dimensiones del juego de roles..... 13
2.2.2. Variable dependiente: Construye su identidad como persona humana 15
2.2.2.1. Definición..... 15
2.2.2.2. Importancia de la competencia construye su identidad según Erik Erikson 16
2.2.2.3. Características de la competencia construye su identidad como persona humana 16
2.2.2.4. Rol de la familia, la escuela y la sociedad en la construcción de la identidad .. 17
2.2.2.6. Dimensiones de la competencia construye su identidad 19
2.3. Hipótesis..... 20
III. Metodología..... 21

3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación 21
3.2. Población y muestra 22
3.3. Operacionalización de las variables 23
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos 27
3.5 Método de análisis de datos 29
3.6 Aspectos Éticos 30
IV. Resultados 32
V. Discusión 41
VI. Conclusiones 48
VII. Recomendaciones 49
Referencias bibliográficas 50
Anexos 55
Anexo 1. Carta de recojo de datos (automatizado en el sistema de la universidad) 55
Anexo 2. Documento de autorización y aceptación para el desarrollo de la investigación (Ley N°29733) 56
Anexo 03. Matriz de consistencia y operacionalización 57
Anexo 04. Ficha de identificación de los expertos 59
Anexo 05. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas, validez, confiabilidad u otros) 69
Anexo 07. Formato de consentimiento informado u otros que corresponda a la investigación 73

Lista de Tablas

Tabla 1. Población de estudiantes del nivel secundaria.....29

Tabla 2. Muestra de estudio del cuarto grado de educación secundaria.....30

Tabla 3. Matriz de operacionalización de las variables.....32

Tabla 4. Puntuación del instrumento de la competencia construye su identidad.....34

Tabla 5. Baremo del instrumento de la competencia construye su identidad.....35

Tabla 6. Validación por juicio de expertos.....35

Tabla 7. Confiabilidad del instrumento.....36

Tabla 8. Nivel de la competencia construye su identidad en el pre test.....38

Tabla 9. Nivel de la competencia construye su identidad durante la aplicación de los juegos de roles.....40

Tabla 10. Nivel de la competencia construye su identidad en el post test.....42

Tabla 11. Comparación del nivel de la competencia construye su identidad en el pre test y post test.....43

Tabla 12. Prueba de normalidad (Shapiro-Wilk).....44

Tabla 13. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....45

Lista de figuras

Figura 1. Nivel porcentual de la competencia construye su identidad en el pre test.....39

Figura 2. Nivel porcentual de la competencia construye su identidad durante la aplicación de los juegos de roles.....41

Figura 3. Nivel porcentual de la competencia construye su identidad en el post test....42

Figura 4. Comparación porcentual de la competencia construye su identidad en el pre test y post test.....43

Resumen

En el presente estudio se identificaron dificultades en el desarrollo de la competencia Construye su identidad en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria. Frente a esta problemática, la investigación tuvo como objetivo determinar si los juegos de roles mejoran la competencia construye su identidad en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N.° 65101 de Pucallpa, 2026. El estudio correspondió a una investigación de nivel explicativo, de tipo básica y con un diseño preexperimental de pretest y post test con un solo grupo. Como instrumento de recolección de datos se utilizó una guía de observación para evaluar el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad de los estudiantes antes y después de la aplicación de la estrategia basada en los juegos de roles. Los resultados evidenciaron que, antes de la intervención, la mayoría de los estudiantes presentaba un nivel bajo en el desarrollo de la competencia Construye su identidad 55%. Sin embargo, después de la aplicación de los juegos de roles, el 80% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado en dicha competencia. Asimismo, la prueba de hipótesis mostró con un valor de significancia lo que permitió concluir que los juegos de roles mejoran significativamente la competencia construye su identidad en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria.

Palabras clave: Juegos, identidad, secundaria

Abstract

This study identified difficulties in the development of the Constructs Their Identity competency among fourth-year secondary school students. To address this issue, the research aimed to determine whether role-playing games improve this competency in fourth-year secondary school students at the Encarnación Villacorta Peña Educational Institution No. 65101 in Pucallpa, 2026. The study was an explanatory, basic research project with a pre-experimental pretest/posttest design using a single group. An observation guide was used as the data collection instrument to assess the students' level of development in the "Constructs Their Identity" competency before and after the implementation of the role-playing strategy. The results showed that, before the intervention, the majority of students exhibited a low level of development in the Constructs Their Identity" competency 55%. However, after the implementation of role-playing games, 80% of the students reached the expected level of achievement in this competency. Furthermore, points in favor of the post-test, with a significance, allowing us to conclude that role-playing games significantly improve the "Builds Identity competency in fourth-grade secondary school students.

Keywords: Games, Identity, Secondary

I. Planteamiento del problema de investigación

Según Mendoza (2023) la identidad se forma de una manera continua a la cual una persona le da una imagen visible y concreta de ella misma, y se crea a partir de sus vivencias personales, de sus valores, de sus relaciones, de su propia imagen y de las funciones que desempeñan en la sociedad y en grupo. Esta construcción permite conseguir que el individuo afronte y logre entender quién es y cómo se relaciona con lo social. El conocimiento de la identidad se pone de manifiesto en la infancia y la adolescencia; la identidad se fortalece con la interacción y la resolución de las situaciones que surgen cuando se madura; la identidad resulta ser un aspecto fundamental para el bienestar personal y la adaptación a la comunidad.

Las diferentes investigaciones realizadas a nivel internacional indican que los adolescentes tienen problemas para construir su identidad debido a variables como las redes sociales, la presión de los iguales y las propias transformaciones propias de esta etapa. Por ejemplo, la investigación realizada por Vanesa (2024) muestra que las redes sociales son un espacio que los adolescentes utilizan para construir y reconstruir su identidad gracias a la interacción y a la retroalimentación que instauran a partir de su relación con los demás, y que puede afectar su autoconcepto positiva o negativamente. Igualmente, la investigación realizada por Xiaopan (2023) indica que la presión del grupo de iguales tiene un impacto significativo en la autoestima y la claridad del autoconcepto, que son variables claves para la propia identidad.

En la misma dirección, la UNESCO (2023) sostiene que los jóvenes se enfrentan a retos significativos en lo referente al desarrollo de habilidades socioemocionales, el autoconocimiento y la relación con el propio entorno, situación que puede generar inseguridad, baja autoestima y un déficit en la proyección de un plan de vida. Por este motivo, las metodologías pedagógicas participativas, como son los juegos de roles o los juegos de interpretación, constituyen procedimientos pertinentes para el desarrollo de la identidad personal, el autoconocimiento y las habilidades sociales de los estudiantes.

Por su lado, la identidad de los adolescentes y su construcción sigue siendo un problema educativo en Perú en términos de autoestima baja, implicación escasa del alumnado y la dificultad para reconocer y valorar sus propios rasgos y características. El Ministerio de Educación del Perú (2024) explica que el desarrollo de la habilidad "Construye su identidad" necesita potenciar espacios donde se saquen a relucir reflexiones personales, autonomía y convivencia en el contexto de la democracia. Sin embargo, el alumnado es capaz de expresar sus sentimientos, tener dificultades para tomar

decisiones responsables; así como establecer objetivos de vida, lo que incide en su desarrollo integral.

Se puede reconocer a partir de los informes de distintas instituciones educativas en Pucallpa que algunos estudiantes de secundaria presentan dificultades para adquirir una identidad personal definida, lo que se puede traducir como inseguridad, escaso nivel de participación en actividades de expresión, etc. El tema mencionado está relacionado a los hallazgos de Rojas (2024), quien encontró que un porcentaje importante de adolescentes de secundaria tenía niveles bajos y medios de autoestima, asociada a factores de protección del entorno familiar y social, como también a factores de riesgo. Por su parte, Chana (2024) reflejan que la motivación académica guarda relación significativa con la autoestima de estudiantes de secundaria peruanos, lo que se relaciona con la confianza personal, el sentido de pertenencia y la participación escolar; aunado a este punto, el uso inadecuando de las tecnologías y redes sociales puede influir en el autocontrol, la autoestima y las habilidades sociales de los adolescentes, lo que obstaculiza la construcción de una identidad personal fuerte.

En el centro educativo donde se implementó la investigación, se puede observar que algunos de los alumnos de cuarto de secundaria padecen problemas en expresar sus expresiones con seguridad, identificar sus capacidades, participar de manera activa en las dinámicas grupales; así como deficiencias en la toma de decisiones, la colaboración, y la autovaloración. Estas causas se ven influenciadas en la conformación de su identidad personal y social. En este sentido, la necesidad de aplicar estrategias innovadoras como los juegos de rol, las cuales ayuden a fortalecer el autoconocimiento, la autoeficacia y la pertenencia de los alumnos resulta evidente.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos de roles mejoran la competencia de construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.?

Para dar solución a la pregunta planteada se formuló el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos de roles mejora la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026. Así mismo para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Conocer el nivel de la competencia construye su identidad como persona humana en el pre test en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución

Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026. Diseñar e implementar juegos de roles para mejorar la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026. Identificar cual es el nivel de la competencia construye su identidad como persona humana en el pre test en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

La investigación que se presentó tuvo justificación teórica porque facilitó la expansión y el fortalecimiento sobre el saber científico acerca del impacto que tuvieron los juegos de roles en la construcción de la identidad humana en alumnado de cuarto de secundaria. También tuvo relación con la información aportada por Erik Erikson (1968) al establecer que la adolescencia era uno de los períodos más relevantes para la elaboración de la identidad y con la teoría sociocultural de Lev Vygotsky (1978) centrada en la importancia de la interacción social propia en el desarrollo personal. Los hallazgos sirvieron para aumentar el marco teórico asociado a los juegos de roles como una estrategia docente favorecedora del autoconocimiento y la autoestima y relacionada con el sentido de pertenencia de la juventud.

Este trabajo de investigación tuvo una justificación metodológica, pues permitió la elaboración y la puesta en práctica de instrumentos válidos y fiables para evaluar las variables de juegos de roles y construcción de la identidad humana. También fue un sistema útil de recogida, análisis e interpretación de la información relacionada con dichas variables. Los métodos, técnicas e instrumentos que se utilizaron pudieron servir como referencia para investigaciones educativas futuras que pretendieran desarrollar el crecimiento personal y social del alumnado mediante estilos de aprendizaje activo. Así se estuvo hablando de una investigación que aportó evidencia científica sobre la eficacia de los juegos de roles en el aula.

Asimismo, la investigación tuvo una justificación práctica, pues persiguió dar solución a un problema constatado en el alumnado de 4.º de secundaria, haciendo referencia a las dificultades del autoconocimiento, de la autoestima, la autonomía y la pertenencia. Desde la búsqueda de la práctica de los juegos de roles se quiso fomentar experiencias válidas que incitaran a la reflexión, a la expresión de emociones, a la toma de decisiones y a la interacción social. Se buscó que los resultados permitieran hacer sugerencias al profesorado sobre pedagogías que reforzaran la construcción de la

identidad humana, beneficiando así a todo el alumnado, al profesorado y al contexto escolar, mejorando de esta manera la educación integral que demandó la sociedad actual.

II. Marco teórico

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

De Moor (2023) En países bajos llevó a cabo un estudio que llevaba por título "La formación de la identidad en el paso de la educación primaria a la educación secundaria; el papel de la personalidad y el contexto social". El objetivo de la investigación consistió en estudiar hasta qué punto los elementos sociales y personales afectan a la formación de la identidad en la adolescencia. Se utilizó una metodología de enfoque cuantitativo y un diseño longitudinal; se realizaron valoraciones a 241 alumnos en distintas etapas educativas. Los resultados demostraron que el apoyo familiar, la convivencia en el escolar y las relaciones sociales positivas contribuyen significativamente a la reafirmación de la identidad. También se determinó que aquellos adolescentes que experimentaban mayor apoyo social mostraban mayores niveles de confianza en ellos mismos y autoconocimiento. Se llegó a la conclusión de que el ambiente educativo y social interviene eficazmente en la constitución de la identidad en la educación secundaria, realizar la inclusión social y la formación del alumnado.

Aristizábal (2024) realizó una investigación en Colombia denominada "Dinámicas de formación de la identidad en la transición de primaria a secundaria en jóvenes colombianos". La finalidad de su investigación fue el de conocer la formación que adquieren los jóvenes en relación con la formación de la identidad al inicio de la educación secundaria. La metodología utilizada por Aristizábal fue cualitativa a partir de entrevistas y observaciones con análisis de las vivencias, pues consideraba que constituyen maneras de recogida de datos que permitan hacer un análisis interpretativo del proceso de formación de los estudiantes. Llegó a la siguiente conclusión: las vivencias escolares, la relación con los compañeros y la participativita en las propuestas de actividades educativas se hicieron ver por los jóvenes como un factor positivo en el proceso de formación de la identidad; y en la conclusión se destacó que los adolescentes mostraban una educación autónoma/autónoma y un sentido de pertenencia a partir de la participación en los espacios de relación social. En la conclusión se destaca que las prácticas de participación sirven enormemente a los y las adolescentes para construir su identidad o la identidad social.

Cubero (2023) realizó una investigación en España titulada "Identidad del estudiante en la educación secundaria postobligatoria en contextos de cambio social". Su propósito y objetivo fueron analizar cómo se forma la identidad del estudiante entre chicos y chicas que cursan la educación secundaria y que viven en situaciones sociales de riesgo. La metodología utilizada fue cualitativa, a través de entrevistas con los estudiantes, análisis narrativos sobre vivencias educativas. Los resultados constataron que la participación activa en la escuela mejora la autoestima, el sentido de pertenencia, el autoconcepto positivo en relación con la autoimagen sociocultural; las experiencias educativas inclusivas favorecen la resiliencia y el desarrollo personal. La conclusión de la investigación indica que las actividades de participativita favorecen la identidad y la adaptación social del alumnado en la educación secundaria.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Mendoza (2023), En Pucallpa en la investigación “Uso de juegos de rol para mejorar la formación de la identidad en jóvenes de 14 a 16 años de la parroquia Jesús de Nazaret en Pucallpa, 2022”, tuvo como objetivo determinar si la incorporación de juegos de rol favorecía la formación de la identidad de los adolescentes. Para ello, se optó por una metodología de enfoque cuantitativo, un nivel explicativo y un diseño preexperimental que contenía pretest y postest. La muestra estaba integrada por 15 estudiantes con edades entre 14 a 16 años. En cuanto a los resultados, se encontró que en el preprograma el 60% se encontraba en identidad en desarrollo; por su parte, al terminar la intervención, un 73% había alcanzado niveles adecuados en la construcción de la identidad. Se consideró que los juegos de rol contribuyen de una manera importante a desarrollar la identidad como persona en los adolescentes.

Silva (2023), En Puno realizó el trabajo de investigación titulado "El uso de los juegos de rol como una estrategia que propicia la competencia en la construcción de la identidad en los estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Aplicación UNA Puno" el cual planteó como objetivo de la presente investigación Determinar la eficacia del juego de rol como estrategia de aprendizajes para potenciar la competencia de identidad de los estudiantes de secundaria, la metodología empleada en la investigación fue la aplicada con un diseño experimental y un enfoque cuantitativo y los resultados concluyeron que la estrategia de juegos de rol favorecieron las dimensiones de la identidad tales como el autoconocimiento, la autoestima; así como la reflexión de las acciones de los estudiantes, así también se observó que los estudiantes se encontraban

más participativos en las sesiones educativas; concluyéndose que el uso de juegos de rol es una estrategia que favorece la construcción de la identidad como persona en los jóvenes de secundaria.

Céspedes (2024) En Perú realizaron el trabajo de investigación titulado "Redes sociales y construcción de la identidad en los adolescentes de secundaria de la Institución Educativa Particular Santísima Virgen de las Mercedes - 2023" mediante el cual se realizó el objetivo con la finalidad de entender la vinculación entre el uso de las redes sociales y la construcción de la identidad en los adolescentes de secundaria, para lo cual realizaron la metodología cuantitativa correlacional de carácter no experimental para lo que utilizaron la técnica de la encuesta aplicándose 20 cuestionarios a los estudiantes, entre otros resultados los investigadores encontraron que el 52% de los estudiantes de secundaria se encontraban en un nivel medio y una correlación tipo positiva significativa entre las dos variables, así como también el impacto que tienen las experiencias sociales en la percepción que tienen los jóvenes de si mismo concluyendo la construcción de la identidad está vinculada a los ambientes sociales y comunicativos que rodean a los estudiantes.

2.1.3. Antecedentes Locales

Areche (2023), En Pucallpa se realizó una investigación denominada “Revalorización de la identidad cultural y la construcción de la identidad en los estudiantes de una institución educativa de la UGEL 06, en Pucallpa ”, cuyo objetivo fue identificar de qué forma la identidad cultural se relaciona con la construcción de identidad en estudiantes de secundaria. Se usó un diseño de tipo método cuantitativo y la técnica utilizada fue la encuesta utilizando cuestionarios. Sus resultados mostraron que los alumnos que otorgan mayor importancia a su identidad cultural tenían mayores niveles de identidad personal y se evidenció la existencia de una relación significativa entre ambas variables, llegando a la conclusión que la identidad cultural es directamente proporcional al desarrollo de la identidad en los adolescentes.

Guerrero (2023) En Pucallpa realizó la investigación denominada "Niveles de identidad cultural de los estudiantes de secundaria de la I.E. José Gálvez, En Pucallpa ", cuyo objetivo fue estudiar los niveles de identidad cultural de la muestra. Su metodología se enmarca dentro del paradigma cuantitativo, descriptivo y de una variable. Para la recolección de datos se hizo uso de un cuestionario estructurado que contiene dimensiones e indicadores. Los resultados revelaron niveles de identidad cultural de los

estudiantes, la identidad cultural vinculada a factores educativos y sociales. Se concluye que el reforzamiento de la identidad cultural promueve el sentido de pertenencia, la valoración personal y favorece el desarrollo total del adolescente.

Mendoza (2023) En Pucallpa realizó un estudio titulado "Juego de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en estudiantes de 14 a 16 años", cuyo objetivo fue comprobar de qué manera los juegos de roles favorecían el fortalecimiento de la identidad personal. En cuanto a la metodología utilizada se consideró cuantitativa y preexperimental, mediante un pretest y un post test en el mismo grupo. Los resultados revelaron diferencias significativas en autoestima, autovaloración y otras dimensiones tras las sesiones de juego de roles; además se generó un correcto nivel de significancia estadística, que fue favorable para nuestro estudio. Se concluyó que el juego de roles constituye una herramienta pedagógica adecuada para el reforzamiento de la construcción de la identidad en los adolescentes.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Variable independiente juegos de roles

2.2.1.1.Definicion de Juegos de roles

Qué se entiende por juegos de rol. Gonzalo Valdivia (2019) establece que el juego de roles es una técnica que permite que los alumnos asuman y actúen en roles en situaciones reales o que simulan situaciones académicas o prácticas del mundo profesional (p.5). Para Dosso (2019), el juego de roles es un proceso en el que los participantes, partiendo de un ciclo de repetición, se dirigen hacia los animadores del entorno real, interactuando con personas que actúan en empatía con los otros. En otras palabras, se sitúan en el lugar del otro, o bien, se imaginan en la piel de otra persona (p.6).

A través de los juegos de roles, los pequeños se convierten en personajes ficticios que no coinciden con la expresión de la propia identidad. En numerosas ocasiones, durante los juegos de roles, el niño puede asumir el papel de un adulto, el de un profesional, el de un animal, el de una planta o el de un personaje ficticio, como un superhéroe. Al asumir el papel de los personajes, el niño también asimila lo que los personajes implican.

Por este motivo, el juego de roles es tan significativo. Por otro lado, Gonzalo y Valdivia (2019) se pronuncian sobre el juego de roles como una técnica que permite que los estudiantes asuman y actúen en roles en situaciones que son reales o que tienen algún tipo de similitud con el ámbito académico o con el mundo profesional (p.5). En este

sentido, al interpretar un personaje particular, el niño va asimilando los valores y modos de conducta del personaje. Por ello, es importante que como educadores de la primera infancia, sepamos escoger el tipo de juego de roles que permitan alcanzar una determinada finalidad, en nuestro caso, la profundización y el acondicionamiento de habilidades sociales imprescindibles.

2.2.1.2. Teoría del juego

Teoría sociocultural

Para Vygotsky, la teoría sociocultural que propone Vygotsky (1933, citado por Jiménez y Prado, 2023) indica que el juego es fundamental para el desarrollo de los niños. En el juego, los niños pueden llevar a cabo acciones en su zona de desarrollo próximo, lo que les permite no solo reproducir lo que les rodea sino también transformar la realidad para llegar a un aprendizaje significativo: y es que para Vygotsky el juego va a conectar dos aspectos del desarrollo: el natural, que hace referencia a las capacidades del niño, y el sociohistórico, que hace referencia a la manera en la que el entorno y la cultura influyen sobre el aprendizaje.

En este sentido, el juego de roles representa una aplicación metodológica de primer orden. El juego de roles permite a los niños adoptar otras identidades e investigar situaciones que representan la realidad. No solo ayuda a la adquisición de la cognición, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades sociales, tales como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos. El juego también ayuda a promover la autonomía, la inquietud creativa; permite también que los niños tomen decisiones y exploren nuevas formas de hacer las cosas.

Desde esta cuestión, hay que recordar que aprender jugando no es una actividad pasiva; se trata de una actividad en la que el niño juega un papel fundamental, ya que, a través de la simulación y la representación simbólica, el niño adquiere conocimientos y habilidades. Así, para Vygotsky el juego es una de las herramientas esenciales de la educación, pues se relaciona con el interés por el estudiante, se opone al pensamiento crítico y es un canal hacia la educación integral.

Teoría constructivista-cognitiva

Vygotskiana (1936; según, Alonso, 2023), para Piaget esta teoría constructivista-cognitiva está próxima en su desarrollo y el juego, pues es considerado uno de los ejes básicos del desarrollo cognitivo en los pequeños. Desde su perspectiva, el juego es el

exponente de los momentos de asimilación y acomodación, siendo esta actividad una vía de absorción y reorganización del conocimiento al ir en palabras con su entorno.

El juego lo dividió en tres fases que se vinculan con los niveles de desarrollo cognitivo.

Etapa de juego motor sensorial (0-2 años): en ella destacan las actividades en las que el niño explora la forma sensorial y motora, repitiendo acciones para ver sus efectos.

Etapa de juego simbólico (2-7 años): es cuando aparece el pensamiento preoperacional. Éste presenta la representación de roles, donde el niño imita situaciones de la vida cotidiana, respondido a la creatividad y a la imaginación.

Etapa de juego de reglas (a partir de los 7 años): asociada al pensamiento lógico-operatorio y a la socialización, es cuando el niño tiene que hacer un esfuerzo por comprender las reglas para participar en juegos organizados que obligan a coordinar los intereses y promueven la cooperación y el respeto por las normas.

Desde este enfoque, el juego no es un simple motivo de diversión; es un foco del desarrollo de la inteligencia, la socialización y la capacidad para resolver problemas, aprovechando el aprendizaje activo.

2.2.1.3. Características de los juegos de roles

Grabinetti et al. (2020) indica que los juegos de roles en el ámbito educativo son una herramienta poderosa para desarrollar habilidades y competencias en los estudiantes, ya que permiten simular situaciones reales de manera controlada. A continuación, se mencionan sus principales características:

❖ Desarrollo de habilidades sociales: Al representar diferentes roles, los estudiantes practican la comunicación, la empatía y la cooperación. Esto fomenta la habilidad de ponerse en el lugar del otro y comprender distintas perspectivas.

❖ Fomento de la creatividad y la imaginación: Los juegos de roles les permiten a los estudiantes explorar nuevas ideas y situaciones, alentando la improvisación y el uso de la creatividad para resolver problemas o adaptarse a nuevos contextos.

❖ Refuerzo de la toma de decisiones y resolución de problemas: Al enfrentarse a situaciones simuladas, los estudiantes deben tomar decisiones y resolver problemas en tiempo real, lo que mejora sus capacidades de análisis y juicio crítico.

❖ Aprendizaje experiencial: Este tipo de juego ofrece un aprendizaje activo y práctico, donde los estudiantes aprenden haciendo y experimentando, lo cual suele ser más efectivo que el aprendizaje pasivo.

❖ Fortalecimiento de la autoconfianza : Asumir distintos roles puede ayudar a los estudiantes a superar la timidez ya expresarse con mayor seguridad, al tiempo que aprenden a interactuar con otros en un entorno seguro.

❖ Fomento del trabajo en equipo y liderazgo : A través de los juegos de roles, los estudiantes aprenden la importancia de la colaboración y el respeto hacia sus compañeros, así como el valor del liderazgo compartido en actividades colectivas.

2.2.1.4. Principios de los juegos de roles.

Lo dicho desde Sandoval (2019), la cual se hace eco de los ítems a seguir:

- Los niños deben conocer su rol y tener sus momentos para estudiarlo.

- Dado que el juego se usa previamente, es importante, antes de dar comienzo al juego, cerciorarse de que los niños han entendido el rol que les diremos que desempeñan en la charla con ellos.

- Es importante saber que, una vez el juego ha comenzado, la intervención de los adultos es escasa, sólo en los casos críticos, donde los niños no tienen solución porque no cumplen su rol.

- Los juegos de rol son de duración limitada, por lo que bastantes minutos antes de la finalización hay que informar del final al coordinador del grupo, de tal manera que este lo comunique a los participantes, que el juego se acaba ya.

2.2.1.5. Componentes de los juegos de roles.

Campos y Quispe (2019) afirman que es importante discutir la realidad y el problema específico que se intentará trabajar en esta técnica. Algunos puntos a referir para establecer los procesos que deben cumplirse son: Definir los objetivos del juego. La precisión de los objetivos marcará el momento en el que la diversión puede nacer, dado que los objetivos de esta técnica aparecen desde el inicio del método que hay que aplicar.

Los roles. Han sido las asignaciones que se dan a los jugadores durante la actividad. Pueden ser ficticios (los personajes que aparecen en los monitores y sus características, en localizaciones concretas (rural, urbano), agrupándose (por ejemplo, el liderazgo del grupo) o más etcétera (Campos y Quispe, 2019).

Cantidad de jugadores. Se sugiere que, para que todos los niños puedan sentirse activos e implicados, hay que contar con entre 10 o 12 niños. Donde a partir de los 12 niños no se recomienda aplicar el juego de roles, ya que es preferible aplicar sesiones educativas en varias sesiones (Campos y Quispe, 2019).

Las reglas del juego. Son aquellas normas que establecen y reducen el marco de actividades de los jugadores. Los juegos se establecen con normas muy simples. Unas normas, ya que las establecidas no son muy rigurosas, sino que son asumidas al empezar la actividad, de manera que los jugadores puedan participar en las normas sin que vengan marcadas por un comportamiento rígido que los lleve a aportar sus ideas sobre el tema (Campos y Quispe, 2019)

Duración de la sesión de juego. El tiempo que se le ha de dedicar a esta técnica (juegos de roles) es el que permita una interrelación entre los jugadores, pero sin que se prolonguen de forma excesiva, justo lo necesario para que pueda fluir la diversión y el entusiasmo que provoca esta actividad (Campos y Quispe, 2019).

2.2.1.6. Beneficios de la estrategia de juego de roles

Achavar (2019) sostiene que, cuando los alumnos asumen un rol dentro de su etapa escolar, obtienen una serie de ventajas que les favorecen en su desarrollo tanto personal como mental y educativo, entre las que podemos mencionar:

- Estimula la imaginación: al crear o adaptar un personaje en una situación clave, los niños desarrollan la creatividad y la imaginación a partir de las características que los defina como personajes.

- Mejora el desarrollo del lenguaje: al adoptar un personaje, los alumnos sientan las bases del uso del lenguaje. De esta forma, cuando estén actuando, lo que realmente hacen es utilizar el lenguaje como medio para la interacción y la comunicación con sus compañeros. - Ayuda a controlar las emociones: al actuar un rol, los alumnos expresan sus emociones y habilidades, lo que les ayuda a regular sus propios impulsos tanto internos como externos.

● Desarrollan las habilidades sociales: al jugar con otros niños, intercambian lo que han aprendido, como escuchar, colaborar en juegos, trabajar en grupo y esperar su turno, es decir, desarrollan sus capacidades sociales en el contexto de sus interacciones.

2.2.1.7. Importancia de los juegos de roles.

El juego de roles es de suma importancia como estrategia del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil o de primaria y también en otros niveles más avanzados y resulta muy efectivamente. El ser humano mantiene una parte infantil a lo largo de toda su vida, por lo que el juego va muy unido a la naturaleza humana. "Implementarlo en el aula es una estrategia educativa que resulta un importante recurso para el desarrollo de las competencias y las capacidades" (Espíritu, 2022).

Prado (2020) también pone de manifiesto que el juego de roles presenta ventajas que permiten el acceso al conocimiento de forma efectiva, que son útiles para la memorización, que favorece la agilidad en el cálculo mental, que estimula la lectura como ocio, que mejora el vocabulario y facilita las relaciones interpersonales, ya que el juego de roles tiene que ofrecer en la medida en que contribuyen en la comunicación de los niños (p.61). A más, cuando un niño juega al juego de roles, el niño logra absorber los valores, principios y características del personaje que le ha tocado interpretar. Esta acción es muy valiosa, porque los personajes que simulan ayudarán a los niños a adquirir actitudes relacionadas con habilidades sociales repetitivas.

A la vez, Gaete (2019) también indica que el juego de roles permite: escenificar una historia, practicar habilidades para comunicarse, reflexionar sobre actitudes, intereses y valores (p.294). El mismo autor indica que el juego de roles ayuda a la formación de la personalidad del individuo, permitiendo que gestione sus emociones.

Facilita la reflexión y evita conclusiones inapropiadas, tal como es superarla, facilita para evitar los estereotipos o las primeras impresiones permitiendo observar las posibles consecuencias que puedan tener las acciones (p.294).

2.2.1.8. Dimensiones del juego de roles

Dimensión cognitiva: Es en este tipo de juego en el que se da espacio al desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. Los jugadores han de tomar decisiones y pensar en las consecuencias que derivan de sus acciones dentro del contexto ficticio. Los estudios muestran que este tipo de juego es un valioso recurso que promueve las habilidades cognitivas a través de las múltiples acciones en las que requiere involucrarse y los procesos que va a activar. Además, el juego tiene una buena cantidad de potencial para aplicar y generar conocimientos, siempre que vayan ligados a las habilidades, necesidades, intereses de los niños y las niñas (García, 2021).

Este tipo de juego contribuye al desarrollo cognitivo y a funciones ejecutivas, pero esta forma de juego debe ser un reto y no debe costar, es decir, hay que tener en cuenta que se le tiene que ofrecer un algo que pueda realizar. A la vez se ratifica la utilidad del juego para poderlo utilizar como herramienta de intervención o de evaluación. La presente revisión muestra la importancia del juego como el recurso natural y propio del ser humano para su proceso de aprendizaje, para sus relaciones, y para el desarrollo de la persona, sobre todo en la infancia (Muñoz y Almonacid, 2015).

Dimensión creativa: Los juegos de roles incrementan la habilidad de los alumnos para imaginar situaciones diferentes, asumir diferentes personajes y encontrar soluciones originales a diversas situaciones. Por medio de la puesta en escena de personajes y la dramatización de algunos fragmentos de cuentos o novelas, los alumnos fomentan la creatividad al interpretar perspectivas que no les son propias y al elaborar nuevas narrativas a través de su imaginación. Esta dimensión favorece la expresión de ideas originales, la creatividad y el pensamiento divergente. En esta línea, la creatividad consiste en la capacidad de relacionar conocimientos, de imaginar nuevas posibilidades y de elaborar respuestas originalísimas, anclándose en el pensamiento creativo, el cual tiene su origen en el pensamiento crítico y en la imaginación ante los estímulos provenientes de la realidad, tal como indican Muñoz et al. (2021).

La creatividad de una persona se cultiva y refuerza a través de los estímulos provocados por métodos de enseñanza que están orientados en su desarrollo del pensamiento divergente, u otro tipo de discurso que más bien se refiere a la manera en la que se produce una pluralidad de ideas o soluciones creativas que sirven para resolver un problema (Cuetos y cols., 2020).

Dimensión psicopedagógica: la construcción del juego de roles, en su planteamiento psicopedagógico, propicia la enseñanza significativa, la experiencia de aprendizaje y el desarrollo de competencias transversales (la autonomía, la capacidad o habilidad de aprender a aprender y la iniciativa). Los juegos de roles facilitan al alumnado actuar de forma más espontánea frente a la audiencia que nos observa y hacer mejor las relaciones interpersonales del grupo, es decir, el interés que muestra el alumnado por comprender qué les sucede a sus compañeros y el porqué de su conducta (Guerrero, 2018).

Los hábitos de pensamiento crítico para la comprensión lectora se desarrollan en esta dimensión, ya que estimulan el diálogo, el análisis crítico y el examen meticuloso de situaciones y/o problemas del contexto donde se encuentra la persona. En el ámbito

educativo permite comenzar desde un cuestionamiento organizado en la vida cotidiana cotidiana y un estudio de los fenómenos sociales que surgen espontáneamente, favoreciendo a la vez la reflexión filosófica sobre el trabajo pedagógico más allá del aula (escolar).

2.2.2. Variable dependiente: Construye su identidad como persona humana

2.2.2.1. Definición

Para Erik Erikson (1968), el proceso para llegar a formar una identidad es algo que va a durar toda la vida, es un proceso donde una persona genera una idea clara e independiente de quién es, a partir de lo que ha vivido, sus principios, las relaciones que tiene, los roles que desempeña en la sociedad.

Este proceso le permite distinguirse del contexto del que forma parte. La juventud, la infancia y la adolescencia van a reforzar lo que se empieza a alcanzar mediante la interacción con el entorno y al ir superando las diferentes crisis en cada una de las fases del desarrollo.

Por tanto, la identidad resulta una noción fundamental para el bienestar de la persona y la adaptación a la vida en sociedad. Jean Piaget (1972) establece un vínculo entre la creación de la identidad como ser humano y el progreso en el desarrollo de las estructuras cognitivas y morales, que son necesarias para que un ser humano pueda comprenderse a sí mismo y actuar por su cuenta. A través de la interacción con el entorno tanto físico como social, el niño adquiere información sobre sus capacidades, características y obligaciones. Esta información contribuye a la creación de una imagen personal más nítida y consciente; la identidad se va estructurando mientras la persona va perfeccionando su capacidad para pensar y su juicio moral.

Lev Vygotsky (1978) llega a concebir la construcción de la identidad como un proceso que se desarrolla en función de lo social y cultural; un desarrollo que ocurre durante la relación con otros y en función del entorno donde el individuo se va desarrollando. La identidad permite la obtención del conocimiento de sí misma: a través del lenguaje, del intercambio de experiencias y de la implicación en una actividad comunitaria. En otras palabras: desde este enfoque la identidad no se produce en el aislamiento, sino que es una construcción que se va realizando de manera continua con la familia, con la escuela y con la comunidad. Estos entornos juegan un importante papel en la imagen que cada persona se va formando de su identidad.

2.2.2.2. Importancia de la competencia construye su identidad según Erik Erikson

Para Erik Erikson (1968), la construcción de la identidad es importante porque permite que la persona pueda auto conocerse bien con respecto a qué persona es y cuál es su lugar en la sociedad con sus semejantes. Una buena identidad facilita la sensación de seguridad personal, de autonomía y de conservar la capacidad de tomar decisiones responsables. También ayuda a conservar y mantener relaciones sanas y mejorar el desarrollo del bienestar emocional. De hecho, Erikson indica que las dificultades en la construcción de la identidad pueden provocar confusión personal y problemas de adaptación a los entornos sociales. Por lo tanto, se trata de un proceso fundamental para el desarrollo integral de la persona.

Por el contrario, el Ministerio de Educación del Perú (2016) expone que la construcción de la identidad es importante porque ayuda a que los educandos puedan reconocer sus características personales, valorar sus capacidades y desarrollar una buena autoestima. También ayuda a regular las emociones, a convivir respetuosamente y a tomar decisiones responsables. Esta competencia permite que los niños puedan reconocerse como personas únicas y valiosas entre el entorno familiar, escolar y, por último, social. De esta manera, el fortalecimiento de la identidad conlleva la formación de público y personas dispuestas al respeto y la diversidad cultural.

Finalmente, para Lev Vygotsky (1978), la construcción de la identidad es importante porque se desarrolla a través de la interacción social y cultural con las personas. El sujeto va comprendiendo y construyendo su propia manera de ser gracias al lenguaje, la comunicación y las experiencias compartidas, el individuo aprende a auto comprenderse y a identificar su papel dentro de la sociedad. De esta manera, se hace más fuerte la vinculación con el entorno social, se valora más el sentido de autoaceptación y se desarrollan más las habilidades sociales. También permite que el individuo construya una buena imagen de sí mismo a partir de las experiencias de aprendizaje y de vida en común.

2.2.2.3. Características de la competencia construye su identidad como persona humana

Características de la construcción de la identidad como persona

Mediante diversos autores del ámbito del desarrollo humano y el Currículo Nacional del MINEDU (2016), la construcción de la identidad tiene las siguientes características:

• Es un proceso continuo y progresivo: Se inicia en la infancia y llega a lo largo de toda la vida mediante vivencias personales y sociales.

• Promueve el autoconocimiento: Propicia el saber que uno tiene determinadas características físicas, emocionales, capacidades, preferencias e intereses.

• Se construye mediante la interacción con los demás: La familia, la escuela y la comunidad tienen un destacado papel en la construcción de la identidad.

• Potencia la autoestima y la autovaloración: Permite vivir la valía, la competencia, la confianza en uno mismo.

• Implica el reconocimiento de emociones y sentimientos: Faculta para conocer, expresar y gestionar de forma adecuada las emociones.

• Fomenta el sentimiento de pertenencia: Propicia la posibilidad de vincularse con su familia, cultura, comunidad y sociedad.

• Promueve la autonomía: Contribuye a la toma de decisiones responsables y a la acción independiente, basada en valores y principios.

• Integra la dimensión personal y la dimensión social: Integra la auto percepción y la relación que se establece con las otras personas y el entorno.

• Se basa en experiencias significativas: Las vivencias del día a día contribuyen a generar una imagen positiva y realista de uno mismo.

Promueve el desarrollo integral: Facilita el desarrollo emocional, social, moral y cognitivo de uno mismo.

2.2.2.4. Rol de la familia, la escuela y la sociedad en la construcción de la identidad

La función de la familia

En consonancia con UNICEF (2021), la familia desempeña una función fundamental en la evolución de la identidad de los adolescentes/as, ya que brinda el soporte emocional, los lineamientos y los valores para desarrollar una imagen positiva de sí mismos/as. Durante la adolescencia, en especial la vivenciada desde la secundaria, los alumnos/as experimentan una serie de cambios a nivel físico, emocional y social, y es pues la familia quien les proporciona el soporte necesario para incrementar la autoestima y la autoconfianza; a su vez, unas relaciones familiares sanas ayudan a hacer mejores elecciones y a determinar la identidad.

La función de la escuela

Así, para UNESCO (2023) la escuela representa un ámbito fundamental para el desarrollo identitario del/la adolescente, pues contribuye al desarrollo de habilidades

sociales, personales y cívicas. A través de la forma de vida escolar, de la participación en actividades educativas y de la relación con los docentes/as y compañeros/as, los adolescentes/as van obteniendo un mejor conocimiento de sí mismos/as, desarrollan su autonomización y refuerzan el sentido de pertenencia. Al mismo tiempo, la escuela contribuye al aprendizaje de la diversidad y al respeto por la misma.

La función de la sociedad

Como indica David Buckingham (2022), la sociedad tiene un impacto considerable en la generación de la identidad del/de la adolescente a través de los medios de comunicación, de las redes sociales, de la cultura y de las relaciones comunitarias. Los alumnos/as de secundaria construyen su identidad tomando como base las experiencias y modelos que perciben en su medio social. Por lo tanto, hay que tener en cuenta que una sociedad abierta, inclusiva y, por lo tanto, funcional contribuirá a formar adolescentes seguros, críticos y comprometidos con su comunidad. Así, el contexto social contribuye también a determinar valores, creencias y objetivos vitales.

2.2.2.5. Teoría que sustentan la competencia construye su identidad

Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson (1968)

Erikson (1968) La teoría de Erikson establece que la identidad individual va formándose de forma gradual a lo largo de la vida, a través del contacto del individuo con el entorno social. Según Erikson, la adolescencia (etapa correspondiente a los estudiantes de secundaria), es una etapa en la cual se da una crisis denominada identidad vs confusión de roles, que se caracteriza por la búsqueda de la definición de quiénes son los adolescentes, cuáles son sus valores y creencias, así como las metas que quieren alcanzar en el futuro. Si se supera esta crisis de forma positiva, el sujeto desarrolla una identidad fuerte, pero si es insatisfactoria ello puede dar lugar a la inseguridad y confusión. Razón por la cual la familia, la escuela y la sociedad juegan un papel importante en la formación de la identidad.

Teoría sociocultural de Lev Vygotsky (1978)

Vygotsky dijo que la personalidad se va configurando a través de las interacciones sociales y culturales. Para esta teoría, la identidad del adolescente está construida a partir de la comunicación, del lenguaje y también con lo que comparten los familiares y familiares con los profesores y los compañeros. El contexto social tiene muchas implicaciones en la forma en que el estudiante se percibe y de cómo entiende su forma de actuar en el contexto social. En este sentido, es posible pensar que, del entorno social

construido por la realidad de la vida, se va tejiendo la identidad de cada uno de forma participativa en la diferencia de contextos sociales.

2.2.2.6. Dimensiones de la competencia construye su identidad

Autoconocimiento personal

El autoconocimiento personal, sin duda, es uno de los elementos clave en la construcción de la identidad en la adolescencia pues permite conocer quién es el estudiante, es decir sus características, intereses y expectativas.

De acuerdo con Flor Quiroga, Claudia Capella y colaboradores (2021), la identidad personal constituye un proceso de autoconciencia que va cobrando forma de manera gradual directamente gracias a la reflexión en las propias experiencias. En esta fase de la adolescencia, este proceso ayuda a conformar una imagen personal más estable, más consciente.

La autoestima y la autodirección personal

La autoestima y la autodirección personal ayudan al adolescente a ser 'consciente' de sus posibilidades, a ser 'consciente' en sus actos ante los distintos acontecimientos vitales. Tal como afirman María Angélica Pease Dreibelbis y sus colaboradores (2021), la propia identidad en la adolescencia es un proceso que guarda relación directa con el bienestar subjetivo, la autoeficacia y la autodeterminación para proyectarse hacia el futuro; estas habilidades son claves para que los jóvenes de la etapa secundaria asuman la conducta de elegir responsables y apoyen la propia trayectoria vital.

La propia identidad social y el sentido de pertenencia

La propia identidad social y el sentido de pertenencia se configuran en la interacción que el adolescente lleva a cabo con su familia, su escuela, su comunidad. De acuerdo con Gabriela Orieta Garcés-Pérez y Ana María Alarcón-Muñoz (2022), la propia identidad se fortalece desde las experiencias de aquellos y aquellas jóvenes que perfectamente pueden ser partícipes de espacios sociales y culturales que hacen que los unos y las unas puedan sentirse identificados con la pertenencia a un grupo. La autoidentidad, el valorar las raíces, el valor por la propia diversidad y la construcción de las relaciones sociales se benefician de este proceso.

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

H_1: Los juegos de roles mejoran significativamente la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

H_0: Los juegos de roles no mejoran significativamente la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

III. Metodología

3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

Según Ñaupas (2023), la investigación fue de tipo aplicada, debido a que estuvo orientada a utilizar conocimientos científicos y teóricos existentes para abordar una problemática concreta y contribuir a su solución. Este tipo de investigación buscó vincular la teoría con la práctica mediante la aplicación de estrategias o procedimientos destinados a generar cambios y mejoras en una realidad determinada. En ese sentido, el estudio permitió intervenir directamente en el contexto educativo, aplicando conocimientos previamente establecidos para evaluar sus efectos sobre la problemática identificada. Por ello, la investigación aplicada contribuyó a generar resultados de utilidad práctica y aportó evidencias que podrán ser consideradas en futuras investigaciones desarrolladas en contextos similares.

El nivel de la investigación que fue adoptado fue de tipo explicativo, dado que ésta intentó analizar y obtener una mejor comprensión del fenómeno. Este enfoque estableció la propuesta de una teoría que buscó el esclarecimiento de dicho fenómeno. Según Barbosa et al. (2020), el nivel explicativo pretendió identificar las causas y los mecanismos que subyacieron a los fenómenos observados, proveyendo explicaciones para la comprensión de los hechos, en lugar de ceñirse a meras descripciones. En este nivel se recalcó especialmente la necesidad de articular la información de forma tal que se pudiera cumplir con la explicación, que asoció teorías e información empírica y con ello el fenómeno que se pretendió esclarecer.

En la presente investigación se utilizó un diseño preexperimental que incluyó pretest y post test, aplicado a un sólo grupo. De acuerdo con Ñaupas et al. (2019), este diseño se caracterizó por la ausencia de un grupo de control equivalente, lo que limitó las posibilidades de establecer relaciones causales en realidad. Este tipo de diseño se utilizó comúnmente en situaciones en las que el investigador no pudo tener un control absoluto sobre la forma en la que asignó a los sujetos a los distintos grupos, cuyo propósito principal fue detectar los efectos de una intervención o tratamiento a partir de un solo grupo previo a un posterior estudio con unas condiciones más controladas y rigurosas.

GE O1 ------ X ------ O2

Donde:

GE = Grupo experimental.

O1 = Aplicación del pre test.

X = Juegos tradicionales

O2 = Aplicación post test

3.2. Población y muestra

La población, ya fuera finita o infinita, agrupó a los sujetos con características comunes dentro de un estudio. Su delimitación dependió del investigador y pudo ser referida como universo. Ambos términos fueron equivalentes, ya que compartieron las mismas propiedades. (Arias y Covinos, 2021). En el presente estudio, la población estuvo conformada por 92 estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N.° 65101 de Pucallpa. Estos estudiantes constituyeron el universo de análisis, ya que sobre ellos se aplicaron los instrumentos de recolección de datos y, a partir de sus resultados, se formularon las conclusiones correspondientes a la investigación.

Tabla 1

Población del nivel inicial de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa

Nivel	Grado/Sección	Estudiantes	Total
Secundaria	4to grado	20	20
Total			20

Nota. Nómina de matrícula 2026

Muestra:

La muestra estuvo compuesta por 20 estudiantes de cuarto de secundaria, según se detalló en la Tabla 2. Según Arias (2021), la muestra representó un grupo selecto de la población objetivo, definida de manera anticipada para garantizar su representatividad. La selección se realizó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, eligiéndose a los sujetos disponibles que cumplieron con criterios pertinentes a los objetivos del estudio.

Tabla 2

Muestra de estudio del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa

Nivel	Grado/Sección	Estudiantes	Total
Secundaria	4to grado	20	20
Total			20

Nota. Nómina de matrícula 2026

El tipo de muestreo fue no probabilístico por conveniencia. El muestreo no probabilístico se basó en la elección de una población con características comunes, determinada por el criterio del investigador sin aplicar métodos estadísticos. No todos los individuos tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionados y solió utilizarse en poblaciones pequeñas, menores a 100 individuos. (Arias y Covinos, 2021)

Criterios de inclusión: Se incluyeron los estudiantes que pertenecían al aula de cuarto de secundaria que asistieron de manera regular a las clases, estudiantes inscritos en el registro oficial de nómina del año 2026 y cuyos padres o tutores otorgaron autorización escrita para participar en el estudio mediante el consentimiento informado.

Criterios de exclusión. Se excluyeron aquellos estudiantes que no estuvieron presentes durante la aplicación del instrumento de recolección de datos, así como quienes presentaron necesidades educativas específicas que requerían adaptaciones curriculares o apoyos especializados, lo cual impedía su participación en condiciones homogéneas dentro del estudio, y a los estudiantes que no contaron con el consentimiento informado.

3.3. Operacionalización de las variables

Variable Independiente: Definición de Juegos de roles

Qué se entiende por juegos de rol. Gonzalo Valdivia (2019) establece que el juego de roles es una técnica que permite que los alumnos asuman y actúen en roles en situaciones reales o que simulan situaciones académicas o prácticas del mundo profesional (p.5). Para Dosso (2019), el juego de roles es un proceso en el que los participantes, partiendo de un ciclo de repetición, se dirigen hacia los animadores del entorno real, interactuando con personas que actúan en empatía con los otros. En otras palabras, se sitúan en el lugar del otro, o bien, se imaginan en la piel de otra persona (p.6).

Variable dependiente: Construye su identidad como persona humana

Para Erik Erikson (1968), el proceso para llegar a formar una identidad es algo que va a durar toda la vida, es un proceso donde una persona genera una idea clara e independiente de quién es, a partir de lo que ha vivido, sus principios, las relaciones que tiene, los roles que desempeña en la sociedad.

Este proceso le permite distinguirse del contexto del que forma parte. La juventud, la infancia y la adolescencia van a reforzar lo que se empieza a alcanzar mediante la interacción con el entorno y al ir superando las diferentes crisis en cada una de las fases del desarrollo.

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables

Variable	Definición Operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala De Medición	Categoría O Valoración
Variable independiente Juegos de roles	Estrategia pedagógica que consiste en la representación de situaciones reales o simuladas, permitiendo a los estudiantes asumir diferentes personajes para desarrollar habilidades cognitivas, creativas y sociales que contribuyan a su desarrollo personal.	Dimensión cognitiva	• Analiza situaciones planteadas durante la dramatización. • Propone soluciones ante problemas representados. • Comprende y asume adecuadamente el rol asignado.	Ordinal	Logro destacado Logrado esperado Proceso Inicio
		Dimensión creativa	• Expresa ideas originales durante la representación. • Utiliza recursos creativos para interpretar personajes. • Crea diálogos y situaciones relacionadas con el tema desarrollado.		
		Dimensión psicopedagógica	• Participa activamente en las actividades grupales • Demuestra empatía al asumir diferentes roles. • Interactúa respetuosamente con sus compañeros durante la dramatización.		

Variable dependiente **La construcción de la identidad como persona humana**	Proceso mediante el cual el estudiante desarrolla el conocimiento de sí mismo, fortalece su autoestima y reconoce su pertenencia a diversos grupos sociales, permitiéndole actuar con autonomía y responsabilidad en su entorno.	Autoconocimiento personal	• Reconoce sus fortalezas y debilidades. • Identifica sus intereses y metas personales. • Expresa sus emociones y opiniones de manera adecuada.	Ordinal	Logro destacado Logrado esperado Proceso Inicio
		Autoestima y autonomía personal	• Confía en sus capacidades para afrontar desafíos. • Toma decisiones de manera responsable. • Valora positivamente sus cualidades personales.		
		Identidad social y sentido de pertenencia	• Se identifica con los valores de su familia y comunidad. • Respeta la diversidad y las opiniones de los demás. • Participa activamente en actividades escolares y grupales.		

Nota : Diseño propio según guía de formato para elaboración de documentos Vs 001, 2026

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos

Técnica: La encuesta fue una técnica de recolección de datos ampliamente utilizada en la investigación social y educativa, que permitió obtener información sobre opiniones, actitudes, comportamientos o características de una población mediante la aplicación de preguntas estructuradas. Según Hernández (2018), la encuesta facilitó la recopilación sistemática de información de un grupo de personas para analizar y describir fenómenos de interés. Esta técnica se caracterizó por su versatilidad, economía y capacidad para obtener datos de un gran número de participantes en un tiempo relativamente corto. Además, contribuyó a generar información cuantificable que pudo ser procesada estadísticamente para responder a los objetivos de una investigación.

Instrumento: El cuestionario fue un instrumento de investigación compuesto por un conjunto organizado de preguntas diseñadas para recolectar información de los participantes sobre una o más variables de estudio. Según Hernández (2018), el cuestionario constituyó uno de los instrumentos más utilizados para la obtención de datos en investigaciones cuantitativas debido a su facilidad de aplicación y estandarización. Las preguntas pudieron ser abiertas o cerradas, permitiendo obtener información específica y relevante para el estudio. Asimismo, su adecuada elaboración favoreció la validez y confiabilidad de los datos recopilados, contribuyendo al logro de los objetivos de la investigación.

Para evaluar la variable de la competencia construye su identidad , se utilizó un cuestionario compuesto por 15 ítems, los cuales se distribuyeron equitativamente entre las tres dimensiones:

Dimensión 1: Autoconocimiento personal (5 ítems)
Dimensión 2: Autoestima y autonomía personal (5 ítems)
Dimensión 3: Identidad social y sentido de pertenencia (5 ítems)

Para la verificación de la medición de la variable competencia construye su identidad y sus dimensiones establecidas se utilizó el baremo de la tabla 4.

Tabla 4

Puntuación del instrumento de la variable la competencia construye su identidad

Instrumento	Categorías	Escala
Cuestionario	Siempre	5
	Casi siempre	4
	A veces	3
	Casi nunca	2
	Nunca	1

Puntaje mínimo : 0 Puntaje mínimo : 75

Tabla 5

Baremo del instrumento de la competencia construye su identidad

Instrumento	Categorías	Escala	Descripción
Guía de observación	Logro destacado	57–75	El estudiante de cuarto grado de educación secundaria evidencia un desarrollo sobresaliente de la competencia construye su identidad. Demuestra un adecuado autoconocimiento, fortalece su autoestima y autonomía personal, y manifiesta un sólido sentido de pertenencia e identificación con su entorno familiar, escolar y social, actuando de manera responsable y coherente con sus valores.
	Logro esperado	39–56	El estudiante evidencia un adecuado desarrollo de la competencia construye su identidad. Generalmente reconoce sus características personales, actúa con autonomía en diversas situaciones y mantiene relaciones positivas con su entorno, aunque aún requiere fortalecer algunos aspectos relacionados con su identidad personal y social.
	En proceso	21–38	El estudiante presenta un desarrollo parcial de la competencia construye su identidad. Muestra dificultades para reconocer sus fortalezas y limitaciones, fortalecer su autoestima, actuar con autonomía y consolidar su sentido de pertenencia, por lo que requiere acompañamiento para fortalecer estas capacidades.
	Inicio	15–20	El estudiante evidencia un nivel inicial en el desarrollo de la competencia construye su identidad. Presenta dificultades significativas para conocerse, valorarse, actuar con autonomía y desarrollar un adecuado sentido de pertenencia e identidad personal y social, requiriendo apoyo permanente para favorecer su desarrollo integral.

Validación

Para la validez del instrumento, fue validado por el juicio de 3 expertos en la materia. Para Escobar y Cuervo (2008) definieron que el juicio de expertos fue realizado por especialistas que proporcionaron su opinión sustentada en un tema de interés, estos abordaron información que fue evidenciada y valorada.

Tabla 6

Validación por juicio de expertos

Experto	Validez
Percy Osvaldo Arcaya Rosillo	Aplicable
Izuiza Pérez Alfonzo	Aplicable
Salas Ramirz Mariluz	Aplicable

Nota. Elaboración propia

Confiabilidad

Según lo planteado por Hernández (2003), la confiabilidad de un instrumento de medición pudo determinarse mediante diferentes técnicas que evaluaron si, al aplicarse repetidamente a los mismos sujetos, produjo resultados consistentes. En esta investigación, se aplicó una prueba piloto a un grupo de 15 estudiantes que no formaron parte de la muestra definitiva, con el fin de evaluar la estabilidad y precisión del instrumento.

Posteriormente, se empleó el coeficiente Alfa de Cronbach para determinar la consistencia interna del instrumento, técnica estadística reconocida por su eficacia en estos casos. Un valor elevado del coeficiente reflejó que los ítems estuvieron adecuadamente formulados y que el instrumento ofreció resultados confiables. En caso de obtener una puntuación baja, se procedió a reformular los ítems necesarios, asegurando así la fiabilidad del instrumento antes de su aplicación final.

Tabla 7

Confiabilidad del instrumento

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.8032	15

Nota. Elaboración propia

3.5 Método de análisis de datos

Se comenzó el proceso de recolección de información con el requerimiento de autorización al Director de la Institución Educativa a fin de contar con la autorización correspondiente para realizar la investigación. Una vez que la solicitud fue autorizada por la institución, se siguió con la obtención del consentimiento informado por parte de los padres de familia y el asentimiento por parte de los estudiantes, quienes dieron su autorización voluntaria para su participación en la investigación. La obtención de datos se realizó en dos partes.

La primera parte, la cual consistió en la aplicación del pretest a partir del cuestionario como instrumento para evaluar el nivel inicial de la construcción de la identidad como persona humana, el cual se llevó a cabo en los estudiantes antes de la intervención. Seguidamente, se llevaron a cabo quince sesiones de aprendizaje mediante los juegos de roles como estrategia didáctica, con el objetivo de promover el autoconocimiento, la autoestima, el sentido de pertenencia e interacción social de los estudiantes.

En una segunda fase, al término de la intervención, se aplicó el post test a partir de la aplicación del mismo instrumento, con la meta de determinar qué cambios se habían producido en la construcción de la identidad como persona humana a causa de la aplicación de los juegos de roles.

En el procesamiento, análisis e interpretación de datos se consideran los métodos y técnicas estadísticas que se utilizaron apoyándose en herramientas como Excel 2016 y el software IBM SPSS versión 26, los cuáles permitieron organizar, procesar y analizar la información de manera manual, así como de manera electrónica. A continuación, se presentan las técnicas empleadas.

Estadística descriptiva: Se utilizó para clasificar, sintetizar y describir los datos que resultaron de aplicar el cuestionario, donde los resultados fueron organizados y presentados a partir de tablas de distribución de frecuencias y gráficos porcentuales, los que posibilitaron describir el comportamiento de la variable construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes.

Estadística inferencial: Se aplicó la prueba de rangos con signo Wilcoxon para comparar los resultados de las mediciones en el pretest y las mediciones en el postest de las muestras relacionadas, lo que permitió determinar que había diferencias estadísticamente significativas después de la aplicación de los juegos de roles y que por lo tanto podía comprobarse la hipótesis que se había postulado en la investigación.

3.6 Aspectos Éticos

Toda actividad investigadora que **se desarrolló** en la universidad **se rigió** por los aspectos éticos estipulados en el Reglamento de Integridad Científica V001 de fecha 14 de marzo de 2025.

a. **Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** Se garantizó la confidencialidad y privacidad de los involucrados en la investigación, resguardándose sus datos en todas las etapas y productos del estudio.

b. **Cuidado del medio ambiente:** Se promovió el respeto por el entorno,

asegurando la conservación de las especies y la preservación de la biodiversidad y los ecosistemas naturales.

c. **Libre participación por propia voluntad:** Los participantes debieron recibir información clara sobre los objetivos y finalidades del estudio, de modo que pudieran expresar de manera explícita y libre su consentimiento para formar parte de la investigación.

d. **Beneficencia, no maleficencia:** Se buscó garantizar el bienestar de los participantes, evitando cualquier daño, minimizando posibles efectos adversos y optimizando los beneficios obtenidos a partir de los hallazgos de la investigación.

e. **Integridad y honestidad:** La investigación se desarrolló con transparencia, objetividad e imparcialidad, asegurando una divulgación responsable de los resultados.

f. **Justicia:** Se debió aplicar un juicio razonable y bien fundamentado que permitiera tomar precauciones, minimizar sesgos y garantizar un trato justo e igualitario para todos los participantes.

IV. Resultados

4.1. Resultados

Respecto al objetivo específico 1: Conocer el nivel de la competencia construye su identidad como persona humana en el pre test en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026

Tabla 8

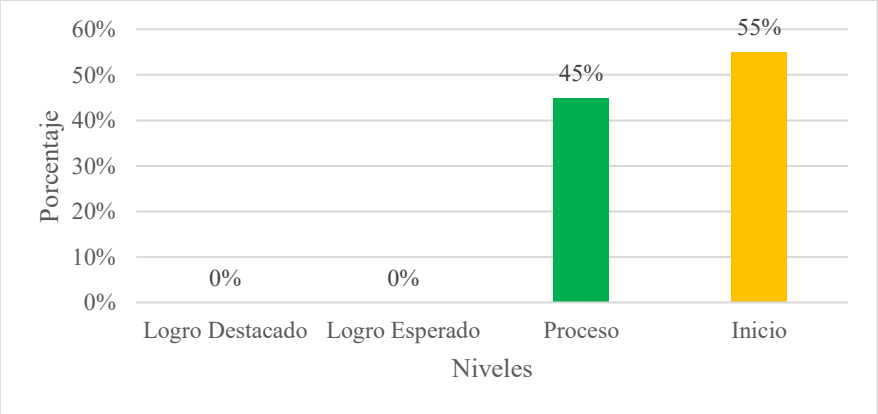
Nivel de la competencia construye su identidad en el pre test.

Nivel	f	%
Logro Destacado	0	0%
Logro Esperado	0	0%
Proceso	9	45%
Inicio	11	55%
Total	20	100%

Nota. Cuestionario aplicado a los estudiantes del cuarto grado

Figura 1

Nivel la competencia construye su identidad en el pre test.



Nota. Tabla 8

En la tabla 8 y figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de la competencia construye su identidad en el pre test que presentan los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria antes de la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica, de las cuales se observa que el 55% se encuentra en el nivel inicio y el 45% en el nivel proceso. Donde se puede evidenciar que el mayor porcentaje de alumnos se encuentra en el nivel inicio, ya que aún no han podido alcanzar un nivel adecuado respecto a su construcción de identidad como persona humana.

Respecto al objetivo específico 2: Diseñar e implementar juegos de roles para la mejora de la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

Tabla 9

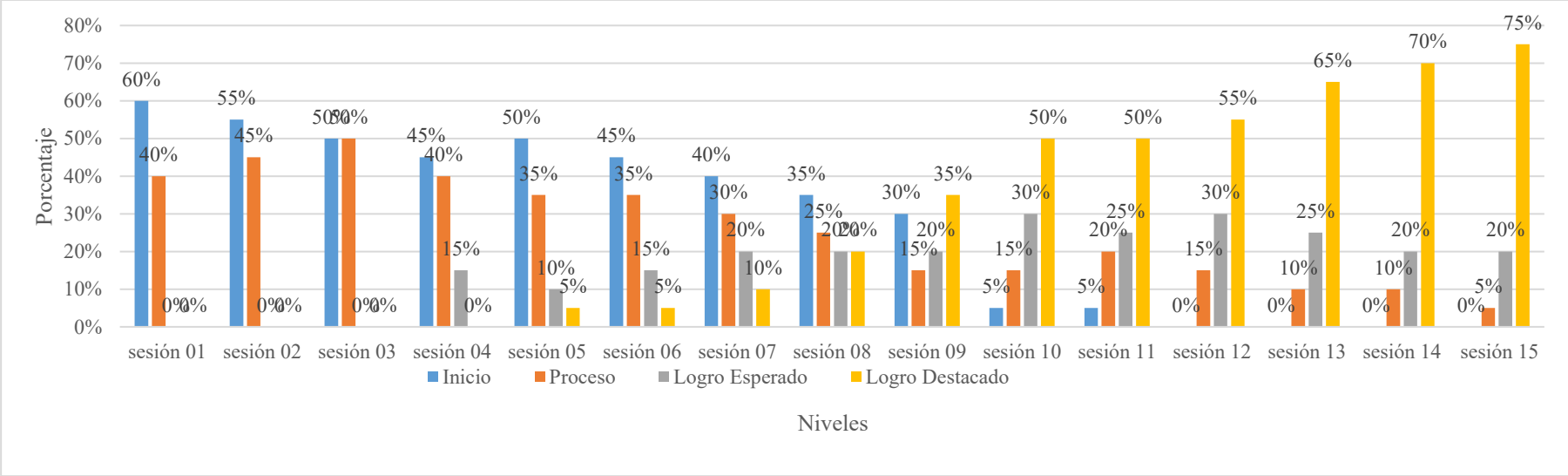
Nivel de la competencia construye su identidad después de implementar los juegos de roles como estrategia.

Nivel	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	12	60%	11	55%	10	50%	9	45%	10	50%	9	45%	8	40%	7	35%	6	30%	1	5%	1	5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	8	40%	9	45%	10	50%	8	40%	7	35%	7	35%	6	30%	5	25%	3	15%	3	15%	4	20%	3	15%	2	10%	2	10%	1	5%
Logro Esperado	0	0%	0	0%	0	0%	3	15%	2	10%	3	15%	4	20%	4	20%	4	20%	6	30%	5	25%	6	30%	5	25%	4	20%	4	20%
Logro Destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	5%	1	5%	2	10%	4	20%	7	35%	10	50%	10	50%	11	55%	13	65%	14	70%	15	75%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Nota. Sesiones de aprendizaje aplicado.

Figura 2

Nivel porcentual de la competencia construye su identidad después de implementar los juegos de roles como estrategia.



Nota. Tabla 9

En la tabla 9 y figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los juegos de roles como estrategia, donde se evaluó el nivel de la competencia construye su identidad después. en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria, después de la aplicación de los juegos de roles como estrategia se observó que en la sesión 1 el 60% de los estudiantes se ubican en un nivel de inicio, mientras el 40% se ubican en el nivel de proceso, pero a partir de la sesión 10 se observó que un 50% se encontraban en el nivel logro destacado y un 30% en logro esperado, para culminar en la evaluación de la última sesión ejecutada se obtuvo que el 75% de los niños se encuentran en el nivel logro destacado y un 20% logro esperado, el 5% se encontraron en proceso y ninguno en inicio, donde se puede concluir que se obtuvo una notable mejoría en cuanto al nivel de construcción de identidad en la mayoría de los estudiantes del nivel secundaria.

Respecto al objetivo específico 3: Identificar cual es el nivel de la competencia construye su identidad como persona humana en el pre test en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

Tabla 10

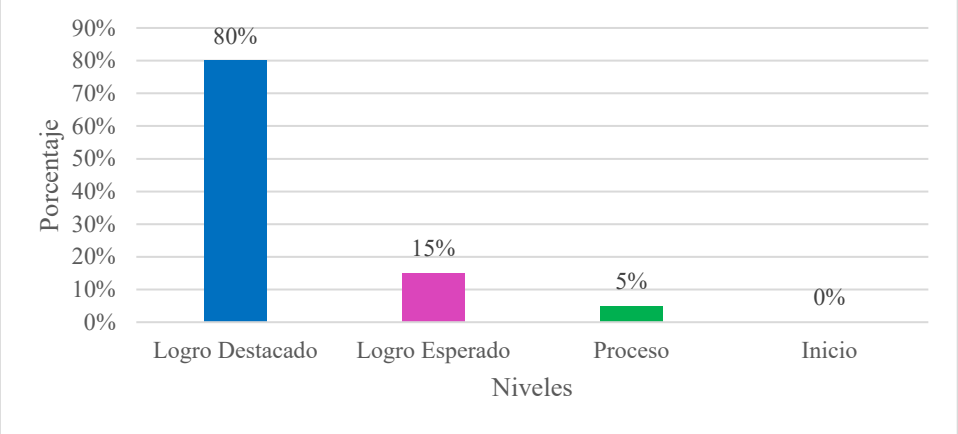
Nivel de la competencia construye su identidad durante el post test.

Nivel del logro	f	%
Logro Destacado	16	80%
Logro Esperado	3	15%
Proceso	1	5%
Inicio	0	0%
Total	**20**	100%

Nota. Cuestionario aplicado a los estudiantes del cuarto grado.

Figura 3

Nivel porcentual de la competencia construye su identidad durante el post test.



Nota. Tabla 10

En la tabla 10 y figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de construcción de identidad que presentan los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria, después de implementar el juego de roles como estrategia didáctica. Los resultados demuestran que el 80% se encuentra en el nivel logro destacado y un 15% alcanzó el logro esperado mientras que el 5% se encuentra en el nivel de proceso. Por lo tanto, se concluye que estos resultados evidencian el nivel de construcción de identidad en los alumnos, ya que mejoró significativamente gracias a la aplicación del juego de roles.

Respecto al objetivo general: Determinar si los juegos de roles para la mejora de la competencia construyen su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

Tabla 11

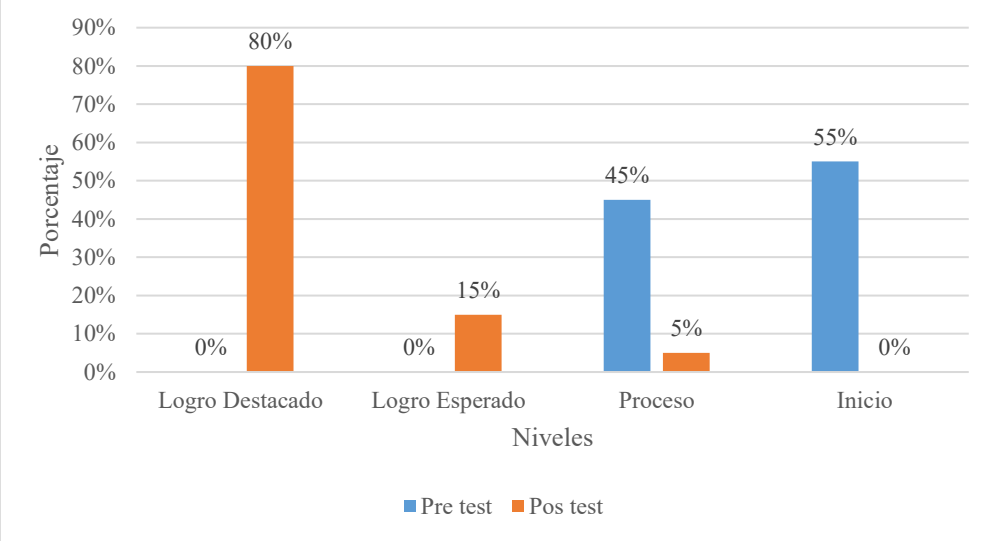
Nivel de la competencia construye su identidad en el pre y post test.

Nivel	Pre test		Post test	
	f	%	**f**	**%**
Logro Destacado	0	0%	16	80%
Logro Esperado	0	0%	3	15%
Proceso	9	45%	1	5%
Inicio	11	55%	0	0%
Total	20	100%	**20**	100%

Nota. Cuestionario aplicado a los estudiantes del cuarto grado.

Figura 4

Nivel porcentual de la competencia construye su identidad en el pre y post test.



Nota. Tabla 11

En la tabla 11 y figura 4, en relación al uso de los juegos de roles para mejorar la competencia construye su identidad se evidencia que en antes de la aplicación de los juegos de roles en los estudiantes donde se encontraban en un nivel proceso con 45% y un 55% en inicio, después de la aplicación de los juegos de roles se evidenció que los estudiantes subieron a un nivel de logro destacado con un 80% y un 15% de logro

esperado, lo que evidencia la mejora de la construcción de identidad mediante el uso del juego de roles.

Contraste de hipótesis

En la investigación se formuló una hipótesis alterna y nula para contrastar los resultados antes (Pre Test) y después (Post Test). Los juegos de roles mejoran significativamente la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

A continuación, se presentan la contratación de hipótesis, los resultados de la prueba estadística y su respectiva decisión.

A. Hipótesis:

H_1: Los juegos de roles mejoran significativamente la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

H_0: Los juegos de roles no mejoran significativamente la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

B. Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Planteamos la hipótesis

Ho: los datos tienen una distribución normal

Ha: los datos no tienen una distribución normal

Tabla 11

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,215	20	,000	,413	20	,000
Pos Test	,216	20	,002	,711	20	,007

a. Corrección de significación de Lilliefors

Criterios para la toma de decisión

- Si el valor p < 0.05, los datos no siguen una distribución normal.
- Si el valor p > 0.05, los datos presentan una distribución normal.

Decisión y conclusión

Como p<0,05 entonces rechazamos la Ho y acepto la *H*1 es decir los datos no tienen una distribución normal, por lo tanto, aplicaremos estadística no paramétrica, denominada prueba de Wilcoxon.

C. Estadístico de prueba

Tabla 12

Prueba de Rango de Wilcoxon

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Test - Pre Test	Rangos negativos	0[a]	,00	,00
	Rangos positivos	20[b]	15,00	335,00
	Empates	0[c]		
	Total	20		

a. Pos Test < Pre Test
b. Pos Test > Pre Test
c. Pos Test = Pre Test

Nota: Elaboración propia IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba

	Post Test - Pre Test
Z	-3,809
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e) **Interpretación de la prueba de hipótesis**

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de p= 0.000 menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, los juegos de roles mejoran significativamente la competencia construye su identidad como persona humana en los

estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

V. Discusión

Respecto al objetivo específico 1, en la presente investigación se conoció el nivel de la competencia construye su identidad como persona humana en el pre test en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N.° 65101 de Pucallpa, 2026. Los resultados obtenidos evidenciaron que, antes de la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica, el 55% de los estudiantes se ubicó en el nivel Inicio y el 45% en el nivel Proceso, sin registrarse estudiantes en el nivel de logro esperado. Estos resultados muestran que la mayoría de los estudiantes presentaba dificultades para fortalecer su identidad personal, reconocer sus características individuales, actuar con autonomía y asumir una participación responsable dentro de su entorno social, lo que evidenció la necesidad de implementar estrategias pedagógicas orientadas al fortalecimiento de esta competencia.

Los resultados obtenidos guardan relación con la investigación de Sánchez (2024), titulada "Juegos de roles para fortalecer la competencia construye su identidad en estudiantes de educación secundaria", cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de la competencia construye su identidad. Los resultados evidenciaron que, antes de la intervención, el 58% de los estudiantes se encontraba en el nivel Inicio, el 34% en proceso y el 8% en logro esperado. después de la aplicación de la estrategia, el 72% alcanzó el nivel logro esperado, el 22% se ubicó en proceso y solo el 6% permaneció en Inicio. El autor concluyó que los juegos de roles favorecen significativamente el fortalecimiento de la identidad personal mediante experiencias de reflexión, interacción y toma de decisiones.

Desde el punto de vista teórico, la competencia construye su identidad comprende la capacidad del estudiante para conocerse, valorarse y regular su comportamiento a partir del reconocimiento de sus características personales, emociones, fortalezas, limitaciones y principios éticos, favoreciendo una convivencia democrática y el ejercicio responsable de su autonomía (Ministerio de Educación del Perú, 2016). Esta competencia involucra dimensiones como el autoconocimiento, la autoestima, la autonomía personal y el sentido de pertenencia, elementos fundamentales para el desarrollo integral del adolescente. En este sentido, los resultados obtenidos respaldan estos planteamientos teóricos, ya que el predominio del nivel Inicio evidencia que los estudiantes aún requerían fortalecer dichas capacidades para consolidar su identidad como personas.

A partir de los resultados obtenidos, se considera que el elevado porcentaje de estudiantes ubicados en el nivel Inicio puede estar relacionado con la limitada implementación de estrategias pedagógicas que promuevan la reflexión personal, el trabajo colaborativo y la participación activa en situaciones que favorezcan el desarrollo de la identidad. Durante la adolescencia, los estudiantes experimentan importantes cambios personales, sociales y emocionales; por ello, requieren espacios educativos que fortalezcan el autoconocimiento, la autoestima y la toma de decisiones responsables. En este contexto, los juegos de roles representan una estrategia pertinente porque permiten a los estudiantes asumir diferentes perspectivas, reflexionar sobre sus acciones y fortalecer progresivamente su identidad personal.

Respecto al objetivo específico 2, en la presente investigación se diseñó e implementó juegos de roles para la mejora de la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N.° 65101 de Pucallpa, 2026. Los resultados obtenidos durante las 15 sesiones de aprendizaje evidenciaron una mejora progresiva en el desarrollo de esta competencia. En la sesión 1, el 60% de los estudiantes se ubicó en el nivel Inicio y el 40% en el nivel proceso, sin registrarse estudiantes en los niveles de logro esperado o destacado. sin embargo, conforme avanzó la intervención, se observó un progreso constante; a partir de la sesión 10, el 50% alcanzó el nivel logro destacado y el 30% el nivel logro esperado. Finalmente, en la última sesión, el 75% de los estudiantes se ubicó en el nivel logro destacado, el 20% en logro esperado, el 5% permaneció en proceso y ningún estudiante continuó en el nivel Inicio. Estos resultados evidencian que la aplicación de los juegos de roles favoreció significativamente el fortalecimiento de la competencia construye su identidad como persona humana.

Los resultados obtenidos guardan relación con la investigación de Vásquez (2024), titulada *"Juegos de roles para fortalecer la competencia construye su identidad en estudiantes de educación secundaria"*, cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de dicha competencia. Los resultados mostraron que, antes de la intervención, el 56% de los estudiantes se encontraba en el nivel Inicio, el 36% en proceso y el 8% en logro esperado. Después de aplicar la estrategia, el 74% alcanzó el nivel logro destacado, el 20% el logro esperado y solo el 6% permaneció en proceso. Asimismo, Rojas y Mendoza (2023), en la investigación titulada *"Estrategias*

participativas para el fortalecimiento de la identidad personal en estudiantes de secundaria", encontraron que el 62% de los estudiantes inició en el nivel Inicio; sin embargo, después de desarrollar actividades participativas, el 71% alcanzó el nivel logro esperado, concluyendo que las metodologías activas favorecen el desarrollo del autoconocimiento, la autoestima y la autonomía. Estos resultados coinciden con la presente investigación, donde se evidenció una mejora progresiva de la competencia construye su identidad mediante la aplicación sistemática de los juegos de roles.

Desde el punto de vista teórico, los juegos de roles constituyen una estrategia didáctica activa que permite a los estudiantes asumir distintos papeles y enfrentar situaciones simuladas, favoreciendo la reflexión, la toma de decisiones, la empatía y el desarrollo de habilidades personales y sociales (Vygotsky, Lev, 1978). Por su parte, la competencia construye su identidad comprende la capacidad del estudiante para conocerse, valorarse, regular sus emociones, actuar con autonomía y asumir una convivencia basada en principios éticos y democráticos (Ministerio de Educación del Perú, 2016). En este sentido, los resultados obtenidos respaldan estos planteamientos teóricos, ya que la mejora progresiva observada durante las sesiones demuestra que los juegos de roles favorecen experiencias de aprendizaje significativas que fortalecen el autoconocimiento, la autoestima y el sentido de pertenencia de los estudiantes.

A partir de los resultados obtenidos, se considera que la mejora alcanzada responde a que los juegos de roles permitieron a los estudiantes enfrentarse a situaciones cercanas a su realidad, expresar sus emociones, analizar diferentes perspectivas y reflexionar sobre las consecuencias de sus decisiones. Estas experiencias favorecieron el desarrollo de la autonomía, la responsabilidad y la construcción de una identidad personal más sólida. Además, la interacción constante con sus compañeros fortaleció habilidades sociales fundamentales para el desarrollo integral durante la adolescencia.

Respecto al objetivo específico 3, en la presente investigación se identificó el nivel de la competencia construye su identidad como persona humana en el post test en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N.° 65101 de Pucallpa, 2026. Los resultados obtenidos después de la implementación de los juegos de roles como estrategia didáctica evidenciaron una mejora significativa en el desarrollo de esta competencia. Se observó que el 80% de los estudiantes alcanzó el nivel logro destacado, el 15% se ubicó en el nivel

logro esperado y únicamente el 5% permaneció en el nivel proceso, sin registrarse estudiantes en el nivel inicio. estos resultados demuestran que la estrategia aplicada favoreció el fortalecimiento del autoconocimiento, la autoestima, la autonomía y el sentido de pertenencia, permitiendo que la mayoría de los estudiantes consolidara una adecuada construcción de su identidad como persona humana.

Los resultados obtenidos guardan relación con la investigación de Ramírez (2024), titulada *"Juegos de roles para fortalecer la competencia construye su identidad en estudiantes de educación secundaria"*, cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de esta competencia. los resultados mostraron que, después de la intervención, el 78% de los estudiantes alcanzó el nivel logro destacado, el 17% se ubicó en logro esperado y solo el 5% permaneció en proceso, concluyendo que esta estrategia favorece significativamente el desarrollo de la identidad personal y social. Asimismo, Gutiérrez y Salazar (2023), en la investigación titulada *"Metodologías activas y construcción de la identidad en estudiantes de secundaria"*, reportaron que el 76% de los estudiantes alcanzó el nivel logro esperado después de aplicar estrategias participativas basadas en el aprendizaje vivencial, fortaleciendo el autoconocimiento, la autonomía y la convivencia democrática. Estos resultados coinciden con los hallazgos de la presente investigación, donde la mayoría de los estudiantes alcanzó niveles satisfactorios de la competencia construye su identidad después de la aplicación de los juegos de roles.

Desde el punto de vista teórico, la competencia construye su identidad se entiende como la capacidad que desarrolla el estudiante para reconocerse como una persona valiosa, regular sus emociones, actuar con autonomía y construir relaciones basadas en el respeto y la responsabilidad, fortaleciendo progresivamente su proyecto de vida (Ministerio de Educación del Perú, 2016). Por otro lado, los juegos de roles constituyen una estrategia didáctica que promueve el aprendizaje activo mediante la representación de situaciones reales o simuladas, favoreciendo la reflexión personal, la empatía, la toma de decisiones y el desarrollo de habilidades socioemocionales (Vygotsky, Lev, 1978). En este sentido, los resultados obtenidos respaldan estos planteamientos teóricos, puesto que el elevado porcentaje de estudiantes ubicados en el nivel logro destacado evidencia que esta estrategia favorece el desarrollo integral de la identidad personal.

A partir de los resultados obtenidos, se considera que la mejora observada en el post test responde a que los juegos de roles brindaron a los estudiantes oportunidades para reflexionar sobre sus experiencias, expresar sus opiniones, asumir diferentes perspectivas y enfrentar situaciones que fortalecieron su capacidad para conocerse, valorarse y actuar de manera responsable. Estas experiencias favorecieron no solo el desarrollo de la identidad personal, sino también la consolidación de habilidades sociales y emocionales necesarias para una convivencia democrática y una participación activa dentro de su comunidad educativa.

Respecto al objetivo general, en la presente investigación se determinó si los juegos de roles mejoran la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N.° 65101 de Pucallpa, 2026. Los resultados comparativos entre el pre test y el post test evidenciaron una mejora significativa en el nivel de desarrollo de esta competencia. antes de la aplicación de la estrategia didáctica, el 55% de los estudiantes se encontraba en el nivel inicio y el 45% en proceso. Después de la implementación de los juegos de roles, el 80% alcanzó el nivel logro destacado, el 15% se ubicó en logro esperado y únicamente el 5% permaneció en proceso, sin registrarse estudiantes en el nivel inicio. asimismo, la prueba de wilcoxon evidenció un nivel de significancia de $p = 0.000 < 0.05$, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. Estos resultados demuestran que los juegos de roles constituyen una estrategia didáctica eficaz para fortalecer significativamente la competencia construye su identidad como persona humana.

Los resultados obtenidos guardan relación con la investigación de Vásquez (2024), titulada *"Juegos de roles para fortalecer la competencia construye su identidad en estudiantes de educación secundaria"*, cuyo objetivo fue determinar la influencia de esta estrategia en el desarrollo de la identidad personal. Los resultados evidenciaron que, antes de la intervención, el 59% de los estudiantes se encontraba en el nivel inicio, el 33% en proceso y el 8% en logro esperado; mientras que, al finalizar la intervención, el 76% alcanzó el nivel logro destacado, el 18% el logro esperado y solo el 6% permaneció en Proceso. Asimismo, Rojas y Mendoza (2023), en la investigación titulada *"Juegos de roles y desarrollo de la identidad personal en estudiantes de educación secundaria"*, encontraron que el 64% de los estudiantes inició en el nivel Inicio; sin embargo, después

de aplicar estrategias participativas basadas en juegos de roles, el 73% alcanzó el nivel logro destacado, concluyendo que esta metodología favorece significativamente el autoconocimiento, la autoestima y la autonomía. Estos resultados coinciden con los hallazgos de la presente investigación, donde se evidenció una mejora significativa de la competencia construye su identidad mediante la aplicación de los juegos de roles.

Desde el punto de vista teórico, los juegos de roles constituyen una estrategia de aprendizaje activo que favorece la participación, la reflexión, la empatía y la resolución de situaciones problemáticas mediante la representación de diferentes contextos sociales, fortaleciendo el desarrollo personal y social del estudiante (Vygotsky, Lev, 1978). Por su parte, la competencia construye su identidad implica que el estudiante se reconozca como una persona valiosa, fortalezca su autoestima, regule sus emociones, actúe con autonomía y construya relaciones basadas en el respeto, la responsabilidad y la convivencia democrática (Ministerio de Educación del Perú, 2016). En este sentido, los resultados obtenidos respaldan estos planteamientos teóricos, ya que la mejora significativa observada después de la intervención demuestra que los juegos de roles favorecen experiencias vivenciales que fortalecen el desarrollo integral de la identidad personal.

A partir de los resultados obtenidos, se considera que la mejora alcanzada responde a que los juegos de roles brindaron a los estudiantes oportunidades para asumir diferentes perspectivas, enfrentar situaciones relacionadas con su vida cotidiana, expresar emociones, reflexionar sobre sus decisiones y fortalecer sus habilidades para convivir responsablemente con los demás. Estas experiencias favorecieron el desarrollo del autoconocimiento, la autoestima, la autonomía y el sentido de pertenencia, aspectos fundamentales para la construcción de una identidad sólida durante la adolescencia. En consecuencia, esta estrategia permitió transformar el aprendizaje en una experiencia participativa y significativa.

Como limitación del estudio, se reconoce que la investigación se desarrolló mediante un diseño preexperimental con un solo grupo de estudio y en una única institución educativa, lo que limitó la posibilidad de generalizar los resultados a otros contextos educativos con características diferentes. Asimismo, la intervención comprendió 15 sesiones y el postest se aplicó inmediatamente después de su culminación, por lo que no fue posible realizar un seguimiento que permitiera determinar si los cambios

alcanzados en la construcción de la identidad como persona humana se mantenían a mediano o largo plazo.

De igual manera, no se controló la posible influencia de factores externos, como el contexto familiar, las relaciones interpersonales, el clima escolar y el acompañamiento socioemocional, los cuales pudieron intervenir en el desarrollo de la variable estudiada. En este sentido, Hernández y Mendoza (2023) señalan que los diseños preexperimentales presentan limitaciones para controlar variables externas debido a la ausencia de un grupo de comparación. Por ello, se recomienda que futuras investigaciones consideren muestras más amplias, grupos de control y diseños cuasiexperimentales o experimentales, así como evaluaciones de seguimiento que permitan obtener evidencias con mayor alcance y solidez metodológica.

VI. Conclusiones

Se concluyó que el diagnóstico inicial permitió identificar dificultades en el desarrollo de la competencia Construye su identidad en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria. Esta situación evidenció la necesidad de fortalecer aspectos relacionados con el autoconocimiento, la valoración de sí mismos, la autonomía y el sentido de pertenencia mediante experiencias pedagógicas pertinentes.

Se concluyó que la aplicación de los juegos de roles favoreció progresivamente el desarrollo de la competencia Construye su identidad, al generar espacios de interacción, reflexión y participación que permitieron a los estudiantes expresar experiencias, reconocer sus características personales y fortalecer la valoración de sí mismos y de los demás.

Se concluyó que, al finalizar la intervención pedagógica, los estudiantes evidenciaron un mayor desarrollo de la competencia Construye su identidad, manifestado en el reconocimiento y valoración de sus características personales, una mayor autonomía en la toma de decisiones y una participación más reflexiva en sus interacciones dentro del contexto escolar.

Se concluyó que los juegos de roles mejoraron significativamente el desarrollo de la competencia Construye su identidad en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa N.° 65101 Encarnación Villacorta Peña, Pucallpa, 2026. La contrastación mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación, respaldando estadísticamente la mejora alcanzada después de la intervención.

VII. Recomendaciones

A los estudiantes de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote de la Escuela Profesional de Educación, se les recomienda continuar desarrollando investigaciones relacionadas con los juegos de roles y la competencia construye su identidad como persona humana en estudiantes de educación secundaria, incorporando muestras de mayor tamaño, diferentes contextos educativos y diseños metodológicos experimentales o cuasiexperimentales que permitan fortalecer la evidencia científica sobre la efectividad de esta estrategia didáctica. Asimismo, se sugiere evaluar otras metodologías activas que contribuyan al desarrollo de la identidad personal y social.

A los estudiantes de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote de la Escuela Profesional de Educación, se les recomienda profundizar el estudio de la competencia construye su identidad como persona humana, considerando los aportes de la psicología del desarrollo, la educación socioemocional, la pedagogía y la neuroeducación. Asimismo, se sugiere ampliar las investigaciones sobre estrategias didácticas participativas, como los juegos de roles, el aprendizaje cooperativo, la dramatización y el aprendizaje basado en problemas, que favorezcan el fortalecimiento del autoconocimiento, la autoestima, la autonomía, la regulación emocional y el sentido de pertenencia en los estudiantes de educación secundaria.

A los docentes de educación secundaria de las diferentes instituciones educativas, se les recomienda incorporar de manera permanente los juegos de roles dentro de su planificación pedagógica, promoviendo actividades de dramatización, análisis de casos, simulaciones y resolución de situaciones de la vida cotidiana que permitan la participación activa de los estudiantes. Estas estrategias contribuirán al fortalecimiento de la competencia construye su identidad como persona humana, favoreciendo el desarrollo del autoconocimiento, la autoestima, la autonomía, la toma de decisiones responsables, la regulación emocional y la convivencia democrática, promoviendo así una formación integral durante la etapa escolar.

Referencias bibliográficas

Alonso, N. (2021). El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica [Tesis de Licenciatura, Universidad de Valladolid]. Repositorio institucional de la UVA. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf

Arias, F (2021) El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. Editorial Episteme.

Arias, J. y Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. Enfoques Consulting EIRL, 1(1), 66-78. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf

Aristizábal, D., & Barbato, S. (2024). *Dynamics of the construction of agency and identity during the transition from primary to secondary school in students in Colombia*. Estudios de Psicología. https://doi.org/10.1177/02103702241286406

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.

Barbosa Moreno, M., Mar Orozco, C., Molar Orozco, J. (2020). Metodología de la investigación. Métodos y técnicas. Patria Educación. https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigac

Bisquerra Alzina, R. (2022). *Educación emocional y bienestar* (3.ª ed.). Wolters Kluwer.

Buckingham, D. (2022). *The Digital Generation: Children, Young People and the New Media* (edición actualizada). Routledge.

Campos, R. y Quispe, N. (2019). El Juego de roles como un recurso para la estimulación de la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 279 Villa Paxa de la ciudad de Puno-2019 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. https://vriunap.pe/repositor/docs/d00007861-Borr.pdf

Céspedes Campo, M. M., & Ramírez Huerta, B. A. (2024). *Redes sociales y construcción de la identidad en estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Particular "Santísima Virgen de las Mercedes" – 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/9326/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cubero-Pérez, R., Cubero, M., & Matías-García, J. A. (2023). *Learner identity in secondary post-compulsory education students from Areas in Need of Social*

Transformation: An example of resilience. European Journal of Psychology of Education, 39, 535–556.

Cuetos, M., et. al, (2020). Ict potentials and their role in promoting creativity: Teachers perceptions. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. 23(2). Retrieved from https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/26247

De Moor, E. L., Van der Graaff, J., & Branje, S. (2023). *Identity development across the transition from primary to secondary school: The role of personality and the social context*. Self and Identity, 22(5), 762–782. https://doi.org/10.1080/15298868.2023.2196087

Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. New York: W. W. Norton & Company.

Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company. https://books.google.com/books?id=K5RNAQAAIAAJ&utm_source=chatgpt.com

Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.

Escobar, J. y Cuervo, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: Una aproximación a su utilización. https://www.humanas.unal.edu.co/lab_psicometria/application/files/9416/0463/3548/Vol_6._Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf

Espíritu, Y. (2022) Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de la institución educativa N°2127, Pichanaki-Provincia De Chanchamayo, Junin-2021 [Tesis de titulización. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28856/ESTRATE

Garcés-Pérez, G. O., & Alarcón-Muñoz, A. M. (2022). *Configuración de la identidad en jóvenes pertenecientes a pueblos originarios: una meta-etnografía*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 20(2). https://doi.org/10.11600/rlcsnj.20.2.4801

García, M. (2021). Utilidad del juego en el desarrollo cognitivo y su funcionalidad como herramienta de intervención y evaluación en educación infantil. (Trabajo fin de grado). Universidad de Almería. Retrieved from https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/13392/GARCIA%20HERNANDE Z,%20MARIA%20JESUS.pdf

Goleman, D. (2021). *Inteligencia emocional* (ed. actualizada). Kairós.

Gonzalo Cobo, G., & Valdivia Cañotte, S. M. (2019). Juego de Roles. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 1–2 [Tesis de titulación.

Pontificia Universidad Católica del Perú] https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170376?show=full

Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2023). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2.ª ed.). McGraw-Hill.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (7.ª ed.). McGraw-Hill Education.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *Metodología de la investigación* (7.ª ed.). McGraw-Hill Education.

Jiménez, K. y Prado, B. (2023). Juego de roles en el desarrollo de la identidad en niños de 4 a 5 años [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio institucional de UPSE. https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9512/1/UPSE-TEI-2023-0025.pdf

Mendoza Salva, E. (2023). *Juego de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes de 14 a 16 años que congregan en la parroquia Jesús de Nazaret de Pucallpa, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32610/IDENTIDAD_SIGNIFICATIVO_MENDOZA_SALVA_ERNESTO.pdf?sequence=3

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. Ministerio de Educación del Perú. https://www.minedu.gob.pe/curriculo/?utm_source=chatgpt.com

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa Curricular de Educación Secundaria*. Ministerio de Educación.

Muñoz, F, et. al, (2021). El pensamiento creativo en el contexto educativo. Revista Científica de La UCSA, 8. (3). https://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S240987522021000300 039&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Muñoz, M, & Almonacid, A. (2015). Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el área de la primera infancia. Revista infancia, educación y aprendizaje, 1(1). Retrieved from https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7319899

Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E., Villagómez Paucar, A. (2014). Metodología de la investigación cuantitativa – cualitativa y redacción de la tesis. Colombia: Ediciones de la U.

https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%Ada_de_la_investigaci %C3%B3n_cuanti/VzOjDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1

Palacios, J. (2015). Metodología de la investigación educativa: Instrumentos y técnicas de recolección de datos. Editorial Académica Peruana. https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/90/133/157?inlin e=1&utm_source=chatgpt.com

Pease Dreibelbis, M. A., Guillén Zambrano, H., De La Torre-Bueno Mannarelli, S., Urbano Flores, E., Aranibar Chacon, C., & Rengifo Qwistgaard, F. (2021). *El mundo interno adolescente: Identidad, bienestar, sexualidad y proyecto de vida*. Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Piaget, J. (1972). *Psychology and Epistemology: Towards a Theory of Knowledge*. New York: Viking Press.

Quiroga, F., Capella, C., Sepúlveda, G., Conca, B., & Miranda, J. (2021). *Identidad personal en niños y adolescentes: estudio cualitativo*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 19(2), 320–344. https://doi.org/10.11600/rlcsnj.19.2.4448

Sandoval, M. (2019). Programa de juegos de roles para potenciar habilidades sociales 56 básicas en niños de cuatro años de una institución educativa. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3172/3/TIB_SandovalAdanaqueMelissa.pdf

Silva Condori, A. I., & Dueñas Ruelas, H. (2023). *El juego de roles como estrategia para la mejora de la competencia: construye su identidad del área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, en los estudiantes del 3.° grado de la Institución Educativa Secundaria Aplicación UNA Puno* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RNAP_bc7700c574f343206f7f2f5992683afa

Tamayo y Tamayo, M (2021). El Proceso de la Investigación científica. Editorial Limusa S.A. México.

UNESCO. (2023). *Reimaginar juntos nuestros futuros: un nuevo contrato social para la educación*. París: UNESCO.

UNICEF. (2021). *La adolescencia: una época de oportunidades*. Nueva York: UNICEF.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Anexos

Anexo 1. Carta de recojo de datos (automatizado en el sistema de la universidad)

Chimbote, 08 de junio del 2026

CARTA N° 0000000548- 2026-VI-DIP-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

MARIZA MAGDALENA HURTADO OLOYA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENCARNACIÓN VILLACORTA PEÑA N° 65101

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada JUEGOS DE ROLES PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD COMO PERSONA HUMANA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENCARNACIÓN VILLACORTA PEÑA N° 65101 DE PUCALLPA, 2026., con la , que involucra la recolección de información/datos en 4° SECUNDARIA 20 ESTUDIANTES, a cargo de GUILLERMO RUTILIO CAHUAZA MURAYARI, perteneciente al PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN EN CIENCIAS RELIGIOSAS, con DNI N° 47170294, durante el período de 01-06-2026 al 01-07-2026.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.

Mg. Mariza Magdalena Hurtado Oloya
DIRECTORA

Dr. Q.F. Edison Vásquez Corales
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO (E)

www.uladech.edu.pe/

Email: direccion_investigacion_posgrado@uladech.edu.pe
Cel: 952105294
Jr. Tumbes N° 247 - Centro Comercial y Financiera - Chimbote, Perú

Anexo 2. Documento de autorización y aceptación para el desarrollo de la investigación (Ley N°29733)

INSTITUCIÓN EDUCATIVA "ENCARNACIÓN VILLACORTA PEÑA – N.°65101"

"Año de la Consolidación de la Educación y el Fortalecimiento de la Democracia"

Pucallpa, 10 de junio de 2026

Señor:

Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo

Director de Investigación y Postgrado ULADECH Católica

Asunto: Autorización para el desarrollo de la investigación

Referencia: Carta N° 001-2026-CGI-VIP-ULADECH CATÓLICA

De nuestra consideración:

Reciba un cordial saludo institucional de parte de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N.° 65101 en respuesta a su comunicación N° 001-2026-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA, fechada el 11 de junio de 2026, nos dirigimos a usted para informarle lo siguiente:

Se **aprueba** su solicitud para:

- Que el estudiante Guillermo Rutilio Cahuaza Murayari, con DNI N.° 47170294, realice actividades de recolección de datos en nuestras instalaciones, en el período comprendido del **01 de junio al 01 de julio de 2026.**
- Incluir el nombre de la **Institución** en el título de su investigación: "JUEGOS DE ROLES PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA CONSTRUYE SU IDENTIDAD COMO PERSONA HUMANA EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENCARNACIÓN VILLACORTA PEÑA N.° 65101 DE PUCALLPA, 2026".

Con la condición de que los datos recolectados deberán utilizarse exclusivamente con fines académicos, conforme a lo establecido en la **Ley N° 29733** (Ley de Protección de Datos Personales).

Agradecemos su compromiso con la investigación formativa y quedamos a disposición para cualquier consulta adicional.

Atentamente,

Mariza Magdalena Hurtado Oloya

Directora

Anexo 03. Matriz de consistencia y operacionalización

Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general ¿De qué manera los juegos de roles mejoran la competencia de construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.?	**Objetivo general** Determinar si los juegos de roles mejora la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026. **Objetivos específicos** Conocer el nivel de la competencia construye su identidad como persona humana en el pre test en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026. Diseñar e implementar juegos de roles para mejorar la competencia construye su identidad como persona	**H_1:** Los juegos de roles mejoran significativamente la competencia construye su identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026. **H_0:** Los juegos de roles no mejoran significativamente la competencia construye su	**Variable independiente** Juegos de roles **Dimensiones** Dimensión cognitiva Dimensión creativa Dimensión psicopedagógica **Variable dependiente** La construcción de la identidad como persona humana **Dimensiones** Autoconocimiento personal Autoestima y autonomía personal Identidad social y	**Tipo de Inv:**Cuantitativo **Nivel de Inv:**Explicativo **Diseño de Inv:**Pre experimental **Población:92** **Muestra:20** **Técnica: Encuesta** **Instrumento: Cuestinario**

	humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026. Identificar cual es el nivel de la competencia construye su identidad como persona humana en el pre test en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.	identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.	sentido de pertenencia	

Matriz de Operacionalización de las variables

Variable	Definición Operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala De Medición	Categoría O Valoración
Variable independiente Juegos de roles	Estrategia pedagógica que consiste en la representación de situaciones reales o simuladas, permitiendo a los estudiantes asumir diferentes personajes para desarrollar habilidades cognitivas, creativas y sociales que contribuyan a su desarrollo personal.	Dimensión cognitiva	• Analiza situaciones planteadas durante la dramatización. • Propone soluciones ante problemas representados. • Comprende y asume adecuadamente el rol asignado.	Ordinal	Logro destacado Logrado esperado Proceso Inicio
		Dimensión creativa	• Expresa ideas originales durante la representación. • Utiliza recursos creativos para interpretar personajes. • Crea diálogos y situaciones relacionadas con el tema desarrollado.		
		Dimensión psicopedagógica	• Participa activamente en las actividades grupales • Demuestra empatía al asumir diferentes roles. • Interactúa respetuosamente con sus compañeros durante la		

		dramatización.		
Variable dependiente **La construcción de la identidad como persona humana**	Proceso mediante el cual el estudiante desarrolla el conocimiento de sí mismo, fortalece su autoestima y reconoce su pertenencia a diversos grupos sociales, permitiéndole actuar con autonomía y responsabilidad en su entorno.	Autoconocimiento personal	• Reconoce sus fortalezas y debilidades. • Identifica sus intereses y metas personales. • Expresa sus emociones y opiniones de manera adecuada.	Ordinal 5 Siempre 4 Casi siempre 3 A veces 2 Casi nunca 1 Nunca
		Autoestima y autonomía personal	• Confía en sus capacidades para afrontar desafíos. • Toma decisiones de manera responsable. • Valora positivamente sus cualidades personales.	
		Identidad social y sentido de pertenencia	• Se identifica con los valores de su familia y comunidad. • Respeta la diversidad y las opiniones de los demás. • Participa activamente en actividades escolares y grupales.	

Anexo 04. Ficha de identificación de los expertos

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor.
Mgtr/Dr/Lic.
Presente.-

Asunto: Solicitud de validación de instrumento de recolección de datos

Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted para expresarle mi consideración y, a la vez, informarle que quien suscribe, **GUILLERMO RUTILIO CAHUAZA MURAYARI** , egresado del Programa de Estudios de **Educación Secundaria** de la **Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote**, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación que requiere la validación del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos.

En tal sentido, recurro a su reconocida experiencia profesional y académica para solicitarle muy respetuosamente su participación en calidad de experto(a) validador(a).

Juegos de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

y corresponde a un estudio de tipo preexperimental.
Para facilitar el proceso de validación, se adjunta el expediente correspondiente, el cual contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación del experto para el proceso de validación
- Ficha de validación del instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco de antemano el tiempo y la atención brindados, así como su valioso aporte académico, el cual contribuirá significativamente a la mejora y rigor del presente estudio.

Sin otro particular, me despido de usted reiterándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

GUILLERMO RUTILIO CAHUAZA MURAYARI
Firma del egresado(a)

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: BAYONO ONCOY CRTISTIAN MARLON
N° DNI / CE: 40553942 **Edad** 45

Teléfono / celular: 951803285 **Email:**ROSILLLDO@GMAIL.COM

Título profesional: Licenciado en sagrada Teología

Grado académico: Magister

Especialidad: Sagrada teología

Institución que labora: Universidad cesar vallejo

Identificación del proyecto de Investigación o tesis

Título: Juegos de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

Autor: GUILLERMO RUTILIO CAHUAZA MURAYARI

Programa Académico: Educación secundaria

Firma

Huella digital

FICHA DE VALIDACION

TÍTULO: Juegos de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

	Variable dependiente:	**Relevancia**		**Pertinencia**		**Claridad**		**Observaciones**
	Dimensión 1: Autoconocimiento personal	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Reconozco cuáles son mis principales fortalezas personales.	X		X		X		
2	Tengo claros mis intereses y gustos personales.	X		X		X		
3	Reconozco las emociones que experimento en diferentes situaciones.	X		X		X		
	Tengo definidas metas que deseo alcanzar en mi vida.	X		X		X		
4	Reconozco cuáles son mis principales fortalezas personales.	X		X		X		
	Dimensión 2: Autoestima y autonomía personal							
1	Confío en mis capacidades para enfrentar nuevos desafíos.	X		X		X		
	Me siento satisfecho(a) con las cualidades que poseo.	X		X		X		
2	Tomo decisiones por mí mismo(a) de manera responsable.	X		X		X		
3	Expreso mis opiniones sin temor al rechazo de los demás.	X		X		X		
4	Asumo las consecuencias de mis acciones y decisiones	X		X		X		
	Dimensión 3: Identidad social y sentido de pertenencia							
1	Me siento identificado(a) con los valores de mi familia.	X		X		X		
2	Me siento orgulloso(a) de pertenecer a mi institución educativa.	X		X		X		
	Respeto las costumbres y opiniones de las demás personas.	X		X		X		
3	Participo activamente en actividades escolares o comunitarias.	X		X		X		
4	Considero que formo parte importante de mi comunidad y entorno social.	X		X		X		

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar ( ) No aplicable ( )

Nombres y Apellidos de experto: Mg Bayona Oncoy, Christian Marlon DNI N° 40553942

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor.
Mgtr/Dr/Lic.
Presente.-

Asunto: Solicitud de validación de instrumento de recolección de datos

Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted para expresarle mi consideración y, a la vez, informarle que quien suscribe, **GUILLERMO RUTILIO CAHUAZA MURAYARI** , egresado del Programa de Estudios de **Educación Secundaria** de la **Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote**, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación que requiere la validación del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos.

En tal sentido, recurro a su reconocida experiencia profesional y académica para solicitarle muy respetuosamente su participación en calidad de experto(a) validador(a).

Juegos de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

y corresponde a un estudio de tipo preexperimental.
Para facilitar el proceso de validación, se adjunta el expediente correspondiente, el cual contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación del experto para el proceso de validación
- Ficha de validación del instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco de antemano el tiempo y la atención brindados, así como su valioso aporte académico, el cual contribuirá significativamente a la mejora y rigor del presente estudio.

Sin otro particular, me despido de usted reiterándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

GUILLERMO RUTILIO CAHUAZA MURAYARI
Firma del egresado(a)

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Victor Ronald la Barrera Villareal
N° DNI / CE: 17802897 **Edad** 64

Teléfono / celular: 950971568 **Email:**Celam@celam.org

Título profesional: Licenciado en Teología

Grado académico: Doctorado

Especialidad: Educación Filosofia,Psicologia y Religión en derecho matrimonial en ética, responsabilidad social y desarrollo integral.

Institución que labora: Universidad cesar vallejo

Identificación del proyecto de Investigación o tesis

Título: Juegos de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

Autor: **GUILLERMO RUTILIO CAHUAZA MURAYARI**

Programa Académico: Educación secundaria

Firma

Huella digital

FICHA DE VALIDACION

TÍTULO: Juegos de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

	Variable dependiente:	**Relevancia**		**Pertinencia**		**Claridad**		**Observaciones**
	Dimensión 1: Autoconocimiento personal	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Reconozco cuáles son mis principales fortalezas personales.	X		X		X		
2	Tengo claros mis intereses y gustos personales.	X		X		X		
3	Reconozco las emociones que experimento en diferentes situaciones.	X		X		X		
	Tengo definidas metas que deseo alcanzar en mi vida.	X		X		X		
4	Reconozco cuáles son mis principales fortalezas personales.	X		X		X		
	Dimensión 2: Autoestima y autonomía personal							
1	Confío en mis capacidades para enfrentar nuevos desafíos.	X		X		X		
	Me siento satisfecho(a) con las cualidades que poseo.	X		X		X		
2	Tomo decisiones por mí mismo(a) de manera responsable.	X		X		X		
3	Expreso mis opiniones sin temor al rechazo de los demás.	X		X		X		
4	Asumo las consecuencias de mis acciones y decisiones	X		X		X		
	Dimensión 3: Identidad social y sentido de pertenencia							
1	Me siento identificado(a) con los valores de mi familia.	X		X		X		
2	Me siento orgulloso(a) de pertenecer a mi institución educativa.	X		X		X		
	Respeto las costumbres y opiniones de las demás personas.	X		X		X		
3	Participo activamente en actividades escolares o comunitarias.	X		X		X		
4	Considero que formo parte importante de mi comunidad y entorno social.	X		X		X		

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar ( ) No aplicable ( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr Víctor Ronald La Barrera Villarreal DNI N° 17802897

Víctor Ronald La Barrera Villarreal
Firma
DNI 17802897

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor.
Mgtr/Dr/Lic.
Presente.-

Asunto: Solicitud de validación de instrumento de recolección de datos

Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted para expresarle mi consideración y, a la vez, informarle que quien suscribe, **GUILLERMO RUTILIO CAHUAZA MURAYARI** , egresado del Programa de Estudios de **Educación Secundaria** de la **Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote**, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación que requiere la validación del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos.

En tal sentido, recurro a su reconocida experiencia profesional y académica para solicitarle muy respetuosamente su participación en calidad de experto(a) validador(a).

Juegos de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

y corresponde a un estudio de tipo preexperimental.
Para facilitar el proceso de validación, se adjunta el expediente correspondiente, el cual contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación del experto para el proceso de validación
- Ficha de validación del instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco de antemano el tiempo y la atención brindados, así como su valioso aporte académico, el cual contribuirá significativamente a la mejora y rigor del presente estudio.

Sin otro particular, me despido de usted reiterándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

GUILLERMO RUTILIO CAHUAZA MURAYARI
Firma del egresado(a)

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Fernando Eli Ledesma Pérez
N° DNI / CE: 43287157 **Edad** 62

Teléfono / celular: 942817019 **Email:**Fiedesma@ucv.edu.pe

Título profesional: Magister en educación de secundaria en teología pastoral

Grado académico: Magister

Especialidad: Docente Investigador

Institución que labora: Universidad cesar vallejo

Identificación del proyecto de Investigación o tesis

Título: Juegos de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

Autor: **GUILLERMO RUTILIO CAHUAZA MURAYARI**

Programa Académico: Educación secundaria

Firma

Huella digital

FICHA DE VALIDACION

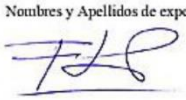
TÍTULO: Juegos de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

	Variable dependiente:	**Relevancia**		**Pertinencia**		**Claridad**		**Observaciones**
	Dimensión 1: Autoconocimiento personal	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Reconozco cuáles son mis principales fortalezas personales.	X		X		X		
2	Tengo claros mis intereses y gustos personales.	X		X		X		
3	Reconozco las emociones que experimento en diferentes situaciones.	X		X		X		
	Tengo definidas metas que deseo alcanzar en mi vida.	X		X		X		
4	Reconozco cuáles son mis principales fortalezas personales.	X		X		X		
	Dimensión 2: Autoestima y autonomía personal							
1	Confío en mis capacidades para enfrentar nuevos desafíos.	X		X		X		
	Me siento satisfecho(a) con las cualidades que poseo.	X		X		X		
2	Tomo decisiones por mí mismo(a) de manera responsable.	X		X		X		
3	Expreso mis opiniones sin temor al rechazo de los demás.	X		X		X		
4	Asumo las consecuencias de mis acciones y decisiones	X		X		X		
	Dimensión 3: Identidad social y sentido de pertenencia							
1	Me siento identificado(a) con los valores de mi familia.	X		X		X		
2	Me siento orgulloso(a) de pertenecer a mi institución educativa.	X		X		X		
	Respeto las costumbres y opiniones de las demás personas.	X		X		X		
3	Participo activamente en actividades escolares o comunitarias.	X		X		X		
4	Considero que formo parte importante de mi comunidad y entorno social.	X		X		X		

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar ( ) No aplicable ( )

Nombres y Apellidos de experto:



Confiabilidad

La construcción de la identidad como persona humana																			
Codigo del Estudiante	Dimensión 1: Autoconocimiento personal					Dimensión 2: Autoestima y autonomía personal					Dimensión 3: Identidad social y sentido de pertenencia					Suma D1	Suma D2	Suma D3	Suma de las dimensiones
	I - 1	I - 2	I - 3	I - 4	I - 5	I - 11	I - 12	I - 13	I - 14	I - 15	I - 16	I - 17	I - 18	I - 19	I - 20				
001	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	10	11	11	32
002	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	12	12	12	36
003	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	13	15	13	41
004	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	10	10	13	33
005	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	12	10	12	34
006	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	12	10	13	35
007	1	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	9	10	13	32
008	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	11	10	13	34
009	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	9	10	11	30
010	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10	10	10	30
VARIANZAS	0.36	0.00	0.36	0.21	0.09	0.09	0.16	0.09	0.21	0.09	0.21	0.21	0.00	0.00	0.41				

TIPO DE RESPUESTA	VALOR
INICIO	1
PROCESO	2
LOGRO	3

FORMULA

$$\alpha = \frac{k}{k-1}\left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t}\right]$$

Parámetros	
α (alfa) =	0.78791559
K (N° de ítems) =	15
∑ Vi (Suma de la varianza de los ítems) =	2.49
Vt (Varianza Total) =	9.41

INTERPRETACION

Calculando el párametro de alfa; nos arrojo un valor de 0.88; estado en el nivel de consistencia interna MUY ALTA; por ende se puede decir CONFIABLE

Anexo 05. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas, validez, confiabilidad u otros)

Ficha técnica del cuestionario

Título del estudio: Juegos de roles para mejorar la competencia Construye su identidad en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N.° 65101 de Pucallpa, 2026.

Investigador: Guillermo Rutilio Cahuaza Murayari.

Aspecto	**Descripción**
Nombre del instrumento	Cuestionario
Variable	Competencia Construye su identidad
Objetivo del instrumento	Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia Construye su identidad en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria.
Técnica	Encuesta
Tipo de instrumento	Cuestionario tipo Likert
Población objetivo	Estudiantes del cuarto grado de educación secundaria.
Número de dimensiones	3
Dimensiones	Autoconocimiento personal; Autoestima y autonomía personal; Identidad social y sentido de pertenencia.
Número de ítems	15 ítems (5 por cada dimensión).
Escala de valoración	Siempre (5), Casi siempre (4), A veces (3), Casi nunca (2), Nunca (1).
Puntaje mínimo	15 puntos.
Puntaje máximo	75 puntos.
Forma de aplicación	Individual.
Tiempo de aplicación	Aproximadamente 20 minutos.
Administración	A cargo del investigador.

Propiedades métricas del instrumento

Validez

La validez de contenido del cuestionario fue establecida mediante el juicio de tres expertos con experiencia en investigación educativa y evaluación por competencias. Los

especialistas evaluaron la claridad, pertinencia, coherencia y relevancia de cada uno de los ítems, realizando las observaciones correspondientes. Luego de incorporar las sugerencias, el instrumento alcanzó un **índice de validez de contenido de 0,95**, considerándose adecuado para su aplicación.

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se determinó mediante una prueba piloto aplicada a estudiantes con características similares a la población de estudio. Posteriormente, se calculó el coeficiente **Alfa de Cronbach**, obteniéndose un valor de **0,93**, lo que evidencia una alta consistencia interna y una adecuada confiabilidad del cuestionario.

Descripción de las dimensiones

Dimensión 1. Autoconocimiento personal (5 ítems)

Evalúa el reconocimiento que tiene el estudiante sobre sus fortalezas, intereses, emociones, metas personales y características individuales, favoreciendo la comprensión de sí mismo como base para la construcción de su identidad.

Dimensión 2. Autoestima y autonomía personal (5 ítems)

Evalúa el nivel de confianza que posee el estudiante en sus capacidades, la valoración positiva de sí mismo, la toma responsable de decisiones, la expresión de sus opiniones y la asunción de las consecuencias de sus actos.

Dimensión 3. Identidad social y sentido de pertenencia (5 ítems)

Evalúa el grado de identificación del estudiante con su familia, institución educativa y comunidad, así como el respeto por la diversidad, la participación en actividades colectivas y el fortalecimiento del sentido de pertenencia.

La interpretación de los resultados permite identificar el nivel de desarrollo de la competencia **Construye su identidad**, facilitando la comparación de los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos de roles.

Anexo 6. Declaración jurada de Integridad Científica y Conflictos de Interés

Declaración Jurada de Integridad Científica y Conflictos de Interés

Yo, Guillermo Rutilio Cahuaza Murayari, identificado con Documento Nacional de Identidad N.° 47170294 con domicilio en Seminario San Pedro en mi condición de Investigador responsable vinculado al proyecto de investigación titulado: "Juegos de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N.° 65101 de Pucallpa, 2026",

DECLARO BAJO JURAMENTO lo siguiente:

I. DECLARACIÓN DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

1. Que el proyecto de investigación presentado ha sido elaborado respetando los principios de honestidad, veracidad, rigor metodológico, transparencia y responsabilidad científica, conforme al Reglamento de Integridad Científica de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
2. Que los datos, resultados, fuentes bibliográficas, instrumentos y procedimientos metodológicos declarados en el proyecto son auténticos y verificables, y no han sido fabricados, falsificados ni manipulados.
3. Que me comprometo a ejecutar la investigación conforme a lo aprobado por el Comité de Ética de la Investigación (CEI), absteniéndome de realizar modificaciones sustanciales sin la autorización previa correspondiente.
4. Que respeto y respetaré los derechos de autor, la propiedad intelectual y las normas de citación académica vigentes, evitando toda forma de plagio, autoplagio o apropiación indebida.
5. Que conozco que cualquier infracción a los principios de integridad científica será evaluada conforme al Reglamento de Integridad Científica y demás normativa institucional aplicable.

II. DECLARACIÓN DE CONFLICTOS DE INTERÉS

6. Que declaro haber evaluado la existencia de conflictos de interés reales, potenciales o aparentes que pudieran influir en el diseño, ejecución, análisis o difusión de los resultados de la investigación.
7. En relación con el proyecto de investigación señalado:

☒ **NO PRESENTO** conflictos de interés.

☐ **SÍ PRESENTO** conflictos de interés, los cuales describo a continuación:

(Indicar la naturaleza del conflicto: económico, laboral, institucional, académico, personal u otro).

8. Que me comprometo a informar oportunamente al Comité de Ética de la Investigación cualquier situación sobreviniente que pudiera constituir un conflicto de interés durante el desarrollo de la investigación.

III. DECLARACIÓN FINAL

9. Que la información consignada en la presente declaración jurada es verdadera, completa y fidedigna, y que soy consciente de las responsabilidades administrativas, académicas y legales que se derivan de una declaración falsa u omisión deliberada.
10. Que autorizo al Comité de Ética de la Investigación y a las instancias competentes de la Universidad a verificar la información declarada, en el marco de sus funciones.

Pucallpa, 19 de julio de 2026.

Firma del declarante: .....

Nombres y apellidos: Guillermo Rutilio Cahuaza Murayari

DNI: 47170294

Anexo 07. Formato de consentimiento informado u otros que corresponda a la investigación

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: Juegos de roles para mejorar la construcción de la identidad como persona humana en los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Encarnación Villacorta Peña N° 65101 De Pucallpa, 2026.

Investigador (a): ***GUILLERMO RUTILIO CAHUAZA MURAYARI***

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: ……

……...……

…… Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

……

……..

…….

….

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. ……
2. ……
3. …….

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

……

……

Beneficios:

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

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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 …….

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos *Participante*	**Fecha y Hora**
Nombres y Apellidos *Investigador*	**Fecha y Hora**