

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “LAMAS”



TESIS

“Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2023”

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO DE
EDUCACIÓN INICIAL**

Autor:

Br. PINEDO CORAL, Genoveva (<https://orcid.org/0000-0003-2458-5798>)

Asesor

Dr. ROJAS CACHAY, Juan Carlos (<https://orcid.org/0009-0009-1337-9754>)

Línea de investigación

**Fomento de la creatividad y pensamiento crítico en la Educación
Inicial**

Promoción 2023

Lamas – Perú

2026

Página del jurado



Mg. FALCÓN ALVA, Omar
(<https://orcid.org/0009-0000-6343-7021>)
Presidente



Lic. TANCHIVA MORI, Leovina
(<https://orcid.org/0009-0009-6386-0191>)
Secretaria



Mg. RÍOS LÓPEZ, Jaime
(<https://orcid.org/0000-0003-3693-9135>)
Vocal

Dedicatoria

A Andrea Sophia Tello Pinedo, mi hija, por ser mi motor y motivo para seguir superándome.
A mis padres, Rielmer y Teodora, por quererme; por darme ánimo para poder terminar el proyecto que se ha iniciado.

Genoveva

Agradecimiento

A los Docentes Superiores de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Lamas”, que día a día compartieron largas jornadas de estudio y trabajo, cuyos resultados se plasman en la presente investigación; a ellos mi más profunda gratitud. ¡A mi familia por la paciencia que tuvieron en este tiempo!

La autora

Declaración jurada de autenticidad

Yo, **Genoveva Pinedo Coral**, identificada con **DNI N° 45410828**, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial (Programa de Profesionalización Docente - PDD) de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas", con el informe de tesis titulado: ***"Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2022"***. El mismo que presento para optar el título de Licenciado en Educación Inicial.

Declaro bajo juramento que:

1. El presente informe de tesis es de mi autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas con 5 años de antigüedad. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y, por lo tanto, corresponden a la muestra de estudio
4. La revisión de literatura variada según el tema investigado han sido artículos científicos, tesis, ensayos y libros electrónicos, estas fuentes son confiables ya que han sido consultadas en repositorios de universidades, institutos, escuelas superiores de pedagogía y revistas indexadas, en el ámbito internacional, nacional regional y local.

De identificarse datos falsos, plagio e información sin citar autores, autoplagio o presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado, uso ilegal de información ajena o representar falsamente las ideas de otros, asumo las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas".



Br. Genoveva Pinedo Coral
DNI N° 45410828

Lamas, 27 de mayo del 2025

Declaración de autenticidad del asesor

Yo, **Dr. Juan Carlos Rojas Cachay**, identificado con **DNI N°00900693**, Docente Superior de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas", en calidad de asesor designado mediante Resolución Directoral Institucional N°0355-2024-EESPP "Lamas", del Informe de Tesis titulado ***"Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2022"***, cuya autora es: **Genoveva Pinedo Coral**, dejo constancia de que dicho trabajo cumple con el índice de similitud establecido por la Escuela y cumple los requisitos establecidos en el Reglamento de Investigación y Reglamento de grados y titulación.

Tras la revisión exhaustiva del Informe de Tesis correspondiente, concluyo que las coincidencias detectadas no constituyen plagio. Asimismo, afirmo, bajo mi leal saber y entender, que el presente trabajo de investigación cumple con las normas vigentes sobre el uso adecuado de citas y referencias bibliográficas establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas".

En ese sentido, asumo la responsabilidad que pudiera derivarse ante cualquier eventual falsedad, ocultamiento u omisión en la información o documentación presentada, sometiéndome a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la institución.

Lamas, 27 de mayo del 2025



Dr. Juan Carlos Rojas Cachay
DNI: 00900693

Autorización de publicación en el repositorio de la EESPP “Lamas”

1. Identificación del documento

Autor

Apellidos	Nombre	Código de estudiante (DNI)	Correo electrónico	Firma
PINEDO CORAL	GENOVEVA	45410828	genovevapinedo@gmail.com	

Programa de estudios del autor
EDUCACIÓN INICIAL

Título del documento a publicar

<i>Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2022”</i>

Modalidad	Grado o título
☒ Tesis	☒ Título profesional - Licenciatura
☐ Trabajo de investigación	☐ Bachiller

2. Docente asesor

Apellidos	Nombres	DNI	Correo electrónico
ROJAS CACHAY	JUAN CARLOS	00900693	jcrojas043@outlook.com

3. Originalidad del Trabajo de Investigación presentado

Aspecto	Sí	No
Software antiplagio utilizando	X	
Otro mecanismo no software	X	
Trabajo de investigación supero el requisito de similitud máximo de 25% estipulada por la EESPP “Lamas”	X	
Aprobación de originalidad del Asesor	APROBADO	

4. Autorización de publicación

Por disposición legal, el repositorio institucional se encuentra enlazado con el repositorio de SUNEDU.

Yo, **Genoveva PINEDO CORAL**, identificada con **DNI N°45410828**, en mi calidad

de autor, autorizo la publicación del documento presentado digitalmente a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Lama”.

Reconozco estar informado que mantengo la propiedad intelectual del mismo. Además, tengo conocimiento de que soy libre de editarlo nuevamente en su forma presente o adaptarlo.

Lamas, 27 de mayo del 2025



Br. Genoveva Pinedo Coral
DNI N° 45410828

Índice

Página del jurado	2
Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Declaración jurada de autenticidad	5
Declaración de autenticidad del asesor	6
Autorización de publicación en el repositorio de la EESPP “Lamas”	7
Índice	9
Lista de tablas	11
Resumen	12
Abstract	13
Introducción	14
Capítulo I	16
Problema de investigación	16
1.1. Determinación del problema de investigación	16
1.2. Formulación del problema	17
1.2.1. Problema general	17
1.2.2. Problemas específicos	18
1.3. Justificación de la investigación	18
1.4. Objetivos	19
1.4.1. Objetivo general	19
1.4.2. Objetivos específicos	19
1.5. Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación	19
Capítulo II	21
Marco teórico	21
2.1. Antecedentes del estudio	21
Antecedentes Internacionales	21
Antecedentes Nacionales	22
Antecedentes Regional	23
2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos	24
2.2.1. Juego de roles	24
2.2.1.1. Definición de juego de roles	24
2.2.1.2. Teoría del preejercicio de Groos (1898)	25
2.2.1.3. Teoría sociocultural del juego de Vygostky (1933)	25

2.2.2. Interacción social	27
2.3. Definición de términos básicos.....	30
Capítulo III	32
Metodología, variables.....	32
3.1. Hipótesis de investigación.....	32
3.1.1. Hipótesis general	32
3.1.2. Hipótesis específicas	32
3.2. Sistema de variables.....	32
3.2.1. Definición conceptual	32
3.2.2. Definición operacional.....	33
3.3. Metodología	35
3.2.2. Diseño de investigación.	35
3.4. Población y muestra	35
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
3.1.1. Técnicas	36
3.1.2. Instrumentos.....	36
3.6. Métodos de análisis de información	37
Capítulo IV.....	38
Resultados obtenidos y Discusión	38
4.1. Resultados a nivel descriptivo.....	38
4.2. Resultados a nivel inferencial.....	40
4.3. Discusión de resultados	45
Capítulo V	49
Conclusiones y Recomendaciones	49
5.1. Conclusiones	49
5.2. Recomendaciones	50
Referencias	51
Anexos	57
Anexo N° 01: Constancia de turnitin	57
Anexo N° 02: Matriz de Consistencia.....	65
Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos	67
Anexo N° 04: Ficha de validación de instrumentos.....	69
Anexo N° 05: Consentimiento informado.....	78
Anexo N° 06: Constancia de revisión ortográfica y gramatical	80
Anexo N° 07: Constancia de revisión del abstract	81
Anexo N° 08: Evidencias fotográficas	82

Lista de tablas

Tabla 1 Nivel de juegos de roles en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260, de la ciudad, distrito y provincia de Lamas	38
Tabla 2 Nivel de interacciones sociales en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260, de la ciudad, distrito y provincia de Lamas	39
Tabla 3 Prueba de normalidad	40
Tabla 4 Relación entre el juego de roles y las interacciones sociales	41
Tabla 5 Relación entre el juego de roles y la dimensión interacción del juego.....	42
Tabla 6 Relación entre el juego de roles y la dimensión comunicación interpersonal	43
Tabla 7 Relación entre el juego de roles y la dimensión autoafirmación	44

Resumen

La investigación tuvo como objetivo, establecer la relación que existe entre el juego de roles y la interacción social entre los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental, de alcance correlacional y de corte transversal, se trabajó con una muestra de 20 niños y niñas y se emplearon dos cuestionarios como instrumentos de recolección de datos. Los resultados evidenciaron que el juego de roles tiene una relación estadísticamente significativa con las dimensiones interacción del juego, comunicación interpersonal y la dimensión autoafirmación, con valores de significancia menores a 0.05 y coeficientes de correlación de $r = 0.554$, $r = 0.779$, $r = 0.711$, respectivamente. Se concluyó la existencia de una relación significativa entre las variables estudiadas, lo que evidencia que el uso de estrategias basadas en el juego de roles se vincula significativamente el desarrollo de la interacciones sociales en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260 de Lamas, con $r = 0.815$ y el valor de significancia ($p = 0.000 < 0.05$) respaldan la validez de esta relación y establecer que a medida que se incrementa el uso del juego de roles, también se potencia el desarrollo de habilidades sociales de los preescolares.

Palabras clave: juego, roles, interacción, interacción social, autoafirmación.

Abstract

The objective of the research was to establish the relationship between role-playing and social interaction among 4-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 260 of the city, district and province of Lamas, department of San Martín, Peru, year 2022. The study was developed under a quantitative approach, with a non-experimental design, correlational and cross-sectional scope, a sample of 20 boys and girls was worked with and two questionnaires were used as data collection instruments. The results showed that role-playing has a statistically significant relationship with the dimensions of game interaction, interpersonal communication and the self-affirmation dimension, with significance values less than 0.05 and correlation coefficients of $r = 0.554$, $r = 0.779$, $r = 0.711$, respectively. It was concluded that there was a significant relationship between the variables studied, which shows that the use of role-playing strategies is significantly linked to the development of social interactions in 4-year-old boys and girls from the Initial Educational Institution No. 260 of Lamas, with $r = 0.815$ and the significance value ($p = 0.000 < 0.05$) supports the validity of this relationship and establishes that as the use of role-playing increases, the development of social skills in preschoolers is also enhanced.

Keywords: Play, roles, interaction, social interaction, self-affirmation.

Introducción

Los primeros años de la infancia se convierten en una edad de oro porque en este tiempo el niño recibe diversos estímulos que le permiten desarrollar todo su potencial, donde la adquisición y promoción de habilidades sociales se convierte en un proceso que forma la capacidad del niño para interactuar, comunicarse con los demás, gestionar y expresar emociones en su totalidad, establecer relaciones con sus compañeros y adultos en su entorno, y explorar activamente el entorno a través del proceso de aprendizaje (Wirahandayani et al., 2023).

Aunado a ello, la relación entre los enfoques pedagógicos y el desarrollo de habilidades en niños de preescolar ha sido un tema de interés en los recientes debates sobre Educación Infantil, donde existe la posibilidad de que los niños de preescolar adquieran las habilidades necesarias depende de brindar una Educación Infantil de calidad que promueva las habilidades sociales y cognitivas, así como otros dominios del desarrollo (Grant y Murunwa, 2025).

Por este motivo, en la integración de estas estrategias pedagógicas, un tipo de juego que ha recibido considerable atención para mejorar esta habilidades de los niños es el juego de roles, que es una herramienta que emplea actividades lúdicas que utilizan símbolos representados en sujetos, objetos y acciones, donde los niños tienen la oportunidad de interactuar y representar un rol de acuerdo con el tema elegido, también pueden explorar o experimentar consigo mismos, con sus compañeros de juego, con personas mayores que ellos y con las personas en las que se encuentran (Wirahandayani et al., 2023). Además, investigadores y educadores reconocieron el potencial de los juegos de roles para mejorar las interacciones sociales y los resultados del aprendizaje en la educación infantil, destacando su eficacia para promover el la comunicación interpersonal y la resolución de problemas (Manar, 2024).

Siguiendo esta misma perspectiva, (González et al., 2025) señalan que el juego de roles favorece el trabajo colaborativo, fortalece la comunicación interpersonal y contribuye al desarrollo de la autorregulación emocional, para ello, comprobaron que la participación del docente cumple un papel fundamental como mediador, orientando las interacciones hacia experiencias de aprendizaje más significativas. En base a ello, confirman que el juego de roles constituye una estrategia didáctica de gran valor para el desarrollo de las interacciones sociales de los niños, ya que potencia habilidades sociales para la formación de personas autónomas, cooperativas y con equilibrio emocional.

De igual forma, (Peñafiel et al., 2023) mencionan que un aspecto fundamental del juego de roles es que no solo favorece la comprensión de diferentes perspectivas, sino que también brinda a los niños la oportunidad de practicar vínculos sociales dentro de un entorno seguro y controlado, dado que a través de esta dinámica, los estudiantes pueden experimentar diversas situaciones que les permiten fortalecer su interacción con los demás y desenvolverse con mayor confianza, por ello, esta práctica lúdica resulta especialmente importante en la educación inicial, etapa en la que se consolidan las interacciones sociales básicas que serán esenciales para su desarrollo personal y convivencia futura.

Desde esta perspectiva, el siguiente informe de investigación se estructura en cinco apartados. El capítulo I, se inicia con el planteamiento del problema investigativos, formulando las preguntas tanto general como específicas, justificando la relevancia, y incluye los objetivos de estudio. En cuanto al capítulo II, se realizó la revisión de antecedentes previos tanto a nivel internacional, como nacional y regional, integrando las bases teóricas y conceptuales de las variables, así como sus términos básicos definidos.

En lo que respecta al capítulo III, se propusieron las conjeturas a contrastar, para ello se define de manera conceptual y operacional el juego de roles y las interacciones sociales, delimitando el diseño metodológico de investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos para recoger los datos, y se seleccionaron los métodos para medir la información recopilada.

En el capítulo IV, se presentaron los resultados descriptivos e inferenciales para dar respuesta a los objetivos que, en base a ello, se discutió con el apartado del segundo capítulo. En la parte final, el capítulo V consideraron las principales conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Capítulo I

Problema de investigación

1.1. Determinación del problema de investigación

La Organización Mundial de la Salud manifiesta que es importante que los niños menores a cinco años tienen que jugar mucho más para que tengan un desarrollo sano (OMS, 2019). De este modo, según UNICEF (2018) el juego es una manera fundamental para que los niños obtengan conocimientos y destrezas esenciales, es decir, el juego en edad preescolar facilita a los niños de 3 a 5 años a explorar y encontrar sentido a las cosas de su entorno, desarrollar su creatividad e imaginación y así como a la interacción con sus compañeros.

De igual manera, Nosirova (2020) afirman que desde la antigüedad el juego ha sido una parte integral de la vida de los individuos porque satisface las necesidades de comunicación, por ello, los docentes de todos los tiempos han notado que el juego tiene un gran efecto en la formación del alma de un niño, el desarrollo de la fuerza física y las habilidades para relacionarse e interactuar. Sin embargo, en muchos países el aprendizaje mediante el juego no está completamente integrado en los programas de educación inicial, por factores como la falta de capacitación de los profesionales de docencia para enseñar, por los planes de estudios que no lo incluyen, por la incapacidad para valor el juego como relevancia para el desarrollo de capacidades (UNICEF, 2018).

Por tanto, el derecho a jugar es crucial para el desarrollo integral del niño, siendo necesario en la escuela tener tiempo y espacio para jugar donde pasan gran parte de su tiempo, desafortunadamente en la educación formal la obsesión por los logros académicos deja de lado e ignora la importancia del juego (Nosirova 2020). También el juego es esencial en la escuela por las interacciones de los niños con su compañero para promover relaciones saludables (Lourenco et al., 2021). Asimismo, Serdar (2021) mencionó que los procesos de actividad basados en juegos no solo aumentan la motivación de aprendizaje de las personas, también brinda oportunidades de aprendizaje interactivo.

En el panorama internacional, el 52% de los niños de educación preescolar en Holanda no pueden interaccionar con otros niños (Ramón et al., 2020). Por su parte, Ramírez (2020) manifestó que, en Venezuela, las competencias sociales de los preescolares de 4 años les posibilitan que desarrollen interacciones sociales con sus

compañeros, por tanto, es importante el juego en este período porque los niños tienen gran participación en las interacciones interpersonales gracias a la integración al ambiente escolar.

A nivel nacional, El Ministerio de Educación ha venido fortaleciendo el currículo de nacional de educación básica, donde toma como un punto de partida a las interacciones sociales como factor que fomenta e inciden en el aprendizaje de los estudiantes, por consiguiente, manifiestan que los niños de inicial aprenden de manera integral y conjunta. Por consiguiente, las interacciones de los estudiantes son acciones y espacios que contribuyen en el aprendizaje y desarrollo de los preescolares (MINEDU, 2018).

Bajo esta perspectiva, cuando el niño llega a un ambiente educativo por primera vez, el docente tiene que tener como objetivo brindar ayuda para socializar con su nuevo entorno. En este sentido, un estudio realizado en Lima por Ramón et al. (Ramón et al., 2020) llegaron a identificar que el 47.5% de niños de 3 años tenían un nivel bajo para interaccionar con sus compañeros y 41.3% un nivel medio. Otro estudio realizado en Lima constató que en una institución educativa el 32.1% de niños tenían un nivel en inicio de interacción social y 50% se alcanzó un nivel en proceso (Valderrama, 2019). En Ica, en su investigación encontró que el 25.8% de niños de nivel inicial tenían un nivel medio de interacción social.

Por lo mencionado en líneas arriba, se ha venido evidenciando que en la Institución Educativa Inicial N° 260, existen también los mismos problemas descritos, donde, se ha venido reflejando que los niños de 4 años tienen problemas para interaccionar con sus compañeros al momento de realizar sus actividades en clase, también muestran deficiencias para conversar, autorregularse y expresar sus emociones a los demás, Por lo mencionado, la investigación se orienta en ejecutar un taller basado en juego de roles para determinar su influencia en la interacción social en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260, Provincia y Distrito de Lamas, año, 2022.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre juego de roles y la interacción social en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú – 2022?

1.2.2. Problemas específicos

P.E.1: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego de roles y la dimensión interacción del juego en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022?

P.E.2: ¿Cuál es la relación que existe entre juego de roles y la dimensión comunicación interpersonal en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022?

P.E.3: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego de roles y la dimensión autoafirmación en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022?

1.3. Justificación de la investigación

1.3.1. Teórica

Porque la investigación proporciona conocimiento actual sobre la influencia del juego de roles en el desarrollo de la interacción social de los niños de educación inicial fortaleciendo así los diversos estudios y las teorías existentes, asimismo, sirve como aporte teórico y antecedente previo para futuras investigaciones.

1.3.2. Metodológica

Se justifica metodológicamente, porque en la investigación se diseñan instrumentos viables y objetivos con validez y un alto grado de confiabilidad para evaluar y conocer la interacción social de los niños de cuatro años, asimismo, se centra en aplicar el juego de roles como un medio didáctico aplicable dentro del entorno pedagógico.

1.3.3. Práctica

De manera práctica, porque en base a los resultados obtenidos de las variables objeto de estudio permitirá que la institución educativa de educación inicial Educativa N°260 desarrolle e implemente estrategias didácticas para mejorar

la praxis del juego de reglas como un instrumento que al aplicarse ayuda a fortalecer el desarrollo de la interacción social en los niños de 4 años.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Establecer la relación que existe entre el juego de roles y la interacción social entre los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

O.E.1: Determinar la relación que existe entre el juego de roles y la dimensión interacción del juego en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

O.E.2: Establecer la relación entre el juego de roles y la dimensión comunicación interpersonal en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

O.E.3: Explicar la relación que existe entre el juego de roles y la dimensión autoafirmación en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

1.5. Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación

Delimitación espacial: La investigación fue desarrollada en la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas departamento de San Martín.

Delimitación temporal: El proyecto de investigación fue elaborada durante el año 2022 y 2023.

Delimitación muestral: La investigación involucrará a niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260

Delimitación conceptual: La presente investigación se orienta a conocer el vínculo existente entre el juego de roles y la interacción social niños y niñas de 4 años. Para ello, partió de la teoría del preejercicio de Groos (1898), la teoría sociocultural del juego de Vygostky (1933); además, se fundamentó en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y la teoría del aprendizaje social de Bandura.

Limitaciones: Una de las principales limitaciones estuvo relacionada con el tamaño de la población y muestra, debido a que el estudio se realizó únicamente con niños de 4 años de una sola institución educativa. Además, hubo limitaciones para acceder antecedentes locales en contextos de educación inicial, lo que dificultó la disponibilidad de estudios previos directamente relacionados con la realidad local de Lamas.

Capítulo II

Marco teórico

2.1. Antecedentes del estudio

Antecedentes Internacionales

San et al. (2021) en su investigación tuvieron como objetivo conocer el uso del juego para mejorar el desarrollo social y emocional de los niños de edad preescolar de Birmania. El estudio tuvo una metodología cuantitativa, con diseño cuasi experimental con pre y post prueba a 90 niños. Los resultados del análisis de datos descriptivos e inferenciales revelaron que hubo un efecto del programa de juego en el desarrollo social y emocional de los niños en edad preescolar. Se concluye que el uso del juego mejora significativamente el desarrollo social de los niños de preescolar.

González (2021) en su investigación buscó como propósito determinar cómo el juego de roles sociales promueven el desarrollo complejo de la función simbólica y la personalidad de los niños de preescolar en Colombia. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo con diseño pre experimental, la muestra lo conformaron 20 niños de 5 años. Concluyó que el juego de roles ayuda a desarrollar la capacidad simbólica mediante las interacciones sociales comunicativas con los demás.

Bonilla et al. (2019) en su artículo científico buscó como objetivo mostrar los resultados de la aplicación de un programa de juego de roles sociales para promover el desarrollo neuropsicológico en niños preescolares de México. El estudio fue cuantitativo, con diseño cuasi experimental, integrado con una muestra de 28 niños. Llegaron a concluir que el juego de roles ayuda a promover el desarrollo neuropsicológico de los niños.

Polo (2018) en su estudio buscaron fomentar por medio del juego de roles como estrategia pedagógica la convivencia escolar y el aprendizaje en estudiantes de Magdalena, Colombia. Basado en una metodología mixta, con una muestra de 100 estudiantes y como instrumento la guía de observación y el diario de campo. Concluyó que el juego de roles es una herramienta pedagógica que ayuda a fortalecer la convivencia escolar de los estudiantes.

Antecedentes Nacionales

America (2018) en su investigación tuvo como propósito determinar los efectos que tiene la aplicación de juegos de roles para mejorar las habilidades sociales en niños de IV ciclo de la IE. N° 32300 Cochabamba – Huánuco. Basado en una metodología de enfoque cuantitativo con diseño pre experimental, la muestra lo conformaron 15 niños y niñas evaluados mediante la lista de cotejo. Los resultados evidenciaron en el pretest que el 80% de niños estaban en inicio de habilidades sociales, mientras que en el pos test el 60% tuvo de manera frecuente dichas habilidades. Se concluye que la aplicación de los juegos de roles tiene una influencia significativa en la mejora de las habilidades sociales de los niños.

Flores (2017) en su tesis tuvo como finalidad demostrar la influencia de la aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao. Utilizó una metodología cuantitativa, con diseño cuasi experimental de corte transversal, la muestra fue de 53 niños y su instrumento la guía de observación. Los resultados mostraron que en el pre test el 96.3% de niños tenían nivel en inicio de habilidades sociales, mientras que en el post test el 59.3% un nivel de logro. Se concluye que el juego dramático influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales con $\text{sig.} < 0.05$.

Fernandez (2022) en su investigación tuvo como finalidad determinar la relación entre los juegos de roles y la socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope. Basado en un estudio cuantitativo, de tipo básica de nivel correlacional transversal, teniendo como muestra a 42 niños evaluados mediante la guía de observación. Los resultados dieron a conocer que el 40% de niños tienen un nivel de socialización medio y 29% un bajo nivel. Se concluye mediante $p\text{-valor} = 0.000$ menor a 0.05 que el juego de roles se relaciona significativamente con la socialización de los niños.

Orozco (2019) en su estudio tuvo como objetivo determinar la influencia del juego simbólico para mejorar las habilidades sociales básicas en niños de 4 años en una institución educativa de Pimentel. Empleó una metodología cuantitativa, diseño pre experimental de tipo aplicada a una muestra de 20 niños evaluados por medio de la guía de observación. Los hallazgos mostraron en el pre test que el 70% de niños tenían bajo nivel de habilidades sociales y en el post test se tuvo al 100% con alto nivel. Concluye que la aplicación de los juegos simbólicos mejora de manera significativa las habilidades sociales básicas de los niños.

Rodríguez (2018) en su investigación buscó como propósito demostrar que la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia educativa mejora significativamente el desarrollo de la interacción social en niños de educación inicial. La metodología fue de enfoque cuantitativo, con diseño pre experimental, con una muestra de 25 niños y como instrumento la guía de observación. Los resultados mostraron que en el pre test solo el 32% de niños tenían un nivel adecuado de interacción social y en el post test el 100% de niños tuvo un nivel alto. Se concluye que los juegos cooperativos tienen una influencia significativa en el desarrollo de interacción social de los niños.

Antecedentes Regional

Mendoza (2020) en su tesis buscó como finalidad determinar en qué medida el programa “Juego de roles” desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 471 de Yacusisa, Tocache, San Martín-2019. La metodología fue cuantitativa con diseño cuasi experimental con una muestra de 11 niños y como instrumento la guía de observación. Los resultados dieron a conocer que los niños tenían un nivel en proceso de habilidades sociales. Concluyó que la aplicación del programa juego de roles tiene una influencia significativa en el logro de aprendizaje de las habilidades sociales de los niños.

Villavicencio (2019) en su investigación buscó como objetivo principal determinar el tipo de relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca. Basado en una metodología cuantitativa, tipo básica con diseño no experimental, alcance descriptivo-correlacional, con una muestra de 25 niños y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados evidenciaron que el 84% de niños tenían un alto nivel de participación en el juego y 76% tenían un nivel regular de habilidades sociales. Concluyó que la participación en el juego se relaciona positivamente con las habilidades sociales de los niños.

Del Aguila (2018) en su tesis tuvo como objetivo aracterizar la importancia y el uso del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E N° 330 de la Urbanización Nueve de Abril, distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín. La metodología fue cuantitativa con diseño no experimental, la muestra lo conformaron 24 niños y 10 docentes, como instrumento el cuestionario. Los resultados mostraron el 50% de docentes tienen un nivel medio de uso del juego y

40% un nivel bajo. Se concluye los docentes desconocen la importancia del juego como recurso didáctico para estimular el desarrollo cognitivo y afectivo de los niños.

2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos

2.2.1. Juego de roles

2.2.1.1. Definición de juego de roles

McGlynn et al. (2019) manifestaron que el juego es un vehículo para el aprendizaje y se encuentra en el centro de la innovación y la creatividad, brinda oportunidades para aprender en un contexto en el que los niños son más receptivos, además, el juego y el aprendizaje académico no son categorías distintas para los niños pequeños, y aprender y hacer también están indisolublemente vinculados para ellos, por ello, durante mucho tiempo se ha reconocido que existe un fuerte vínculo entre el juego y el aprendizaje para los niños pequeños.

Para Cáceres et al. (2018) el juego para el niño es una capacidad natural de interacción cotidiana efectuada en diferentes ambientes y circunstancias con el fin de mostrar situaciones mediante la imaginación y creatividad para la resolución de problemas o solucionar sus preocupaciones, además genera una sensación de placer y disfrute que propicia una mayor motivación.

Por tanto, González (2021) conceptualiza al juego de roles desde tres perspectivas. Primero, como una acción o actividad compartida socialmente y culturalmente; segundo, como la actividad que fortalece el desarrollo de las capacidades del niño, ayudado por un adulto mediante la utilización de objetos, dibujos y palabras y por último, como una actividad que ayuda a ponerse en el lugar de la otra persona para comprender sus requerimientos y emociones, por tanto, el juego de roles ayuda a los niños a interactuar, a trabajar de manera cooperativa, a ser sociable y generosos con sus compañeros.

El juego de roles es una estrategia que se emplea como medida pedagógica para fortalecer y desarrollar las capacidades de los estudiantes, porque pretende que ellos creen y representan circunstancias en hechos reales propias, asimismo, es una manera de representar mediante la actuación circunstancias y hechos reales que se viven continuamente en las sesiones de clases o los salones. Es cierto que en un juego de roles los alumnos deben

adaptarse a las reglas establecidas, sin embargo, estos tienen toda la libertad para evaluar, pensar y tomar sus decisiones en base a las perspectivas, creencias, valores y conductas del personaje a quien van a representar, además, no existen un procedimiento establecido, en otras palabras, surge de manera espontánea lo que se busca representar en el juego de roles y toma como base a las circunstancias vividas por cada alumno y los docentes en la realización de las distintas actividades a desarrollar fuera y dentro del aula (Polo, y otros, 2018).

A través del juego de roles, los niños pueden experimentar los pensamientos, sentimientos y comportamientos que fundamentan diferentes identidades, informados por los textos que han experimentado, por consiguiente, el juego de roles se caracteriza porque es una estrategia que brinda a los estudiantes a adoptar y representar distintos roles acordes a entornos y situaciones, donde si el niño tiene mayor interacción con lo que representa, se determinará más efectividad y eficacia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes (McGlynn et al., 2019).

2.2.1.2. Teoría del preejercicio de Groos (1898)

Gallardo et al. (2019) manifestaron que Groos en su teoría sostiene que el período de la infancia es donde el individuo establece sus cimientos para su vida futura, y mediante el juego el infante se acondiciona para alcanzar aquello. El autor da a conocer que el juego es pertinente y oportuno en el entorno infantil para potenciar las destrezas y habilidades que el niño va a requerir en la vida adulta, por tanto, es crucial que, en las experiencias primeras de socialización del niño, estas sean guiadas por medio del juego como un mecanismo formativo de la educación.

2.2.1.3. Teoría sociocultural del juego de Vygostky (1933)

En su teoría argumenta que el juego se da como un proceso de imaginación en la conciencia del infante, creando situaciones de ficción y estructuras de sentidos o cosas, el cual determina la conducta, donde mediante el juego el niño establece una zona de desarrollo, además, aduce que el juego se vincula con el entorno sociocultural donde interactúa el niño, el cual propicia la adquisición de las capacidades y conductas requeridas para interactuar

socialmente, por tanto, para poder realizarlas adecuadamente es necesario la ayuda de una persona adulta (Gallardo & Gallardo, 2018).

2.2.1.4. Recomendaciones sobre el juego de roles

Polo et al. (2018) argumentaron que, para emplear los juegos de roles, los docentes deben tener en consideración los siguientes puntos.

- Se deben tomar una situación real que muestre el problema de interés, por ende, dicha situación y personajes no deben inventarse.
- Por ningún motivo deben implantarse un papel preestablecido, tiene que ser espontáneo y creativo entre los estudiantes y los organizadores.
- No tienen que existir componentes de evaluación que influyan de manera negativa en los estudiantes (intérprete) para interpretar su papel, tampoco mencionar que conductas y actitudes a seguir.
- Antes de realizar el juego, todos los estudiantes tienen que tener en cuenta cada criterio como serán observados.

2.2.1.5. Ventajas del juego de roles

La aplicación del juego de roles tiene diversas ventajas para el estudiante tanto para su aprendizaje como para relacionarse en la sociedad con otras personas. Por tanto, Polo et al. (2018) describieron las ventajas siguientes:

- Evalúa distintas problemáticas sobre las relaciones de las personas.
- Da opciones de cómo solucionar problemas de tipo emocional y de situaciones conflictivas.
- Ayuda a desarrollar las capacidades comunicativas de los estudiantes.
- Alcanza a identificar con certeza patrones de comportamiento.
- Entre dos personas, ayuda a fortalecer la comprensión por medio de la adopción de roles que abarcan tomar conductas diferentes a las cuales se desempeñan en hechos reales.
- Da soluciones verdaderas a los problemas sin sufrir riesgos y replicarlos en la vida real.

2.2.1.6. Dimensiones de juego de roles

De acorde a Parra (2003), el juego de roles se está constituido por tres dimensiones en las cuales se tiene a: selección del personaje, actuación y, evaluación y difusión:

a) Selección del personaje

El individuo elige su personaje, el cual hará como intérprete de manera voluntaria, dado que la realización abarca el aspecto emocional (Parra, 2003).

b) Actuación

La persona puede realizar dos representaciones en el mismo grupo que es parte y en varios grupos a la vez el cual debe durar entre 10 y 20 minutos, además, es necesario grabar para que el intérprete y el grupo pueda observar su comportamiento al momento de la actuación (Parra, 2003).

c) Evaluación y difusión

La evaluación debe realizarse en base a las consecuencias posibles y como una conclusión, por tanto, tiene que tener la capacidad de armar un plan para perfeccionarlo (Parra, 2003).

2.2.2. Interacción social

2.2.2.1. Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel

Vargas y Vargas (2022) mencionan que Ausubel en su teoría sostiene que el conocimiento es producto de la construcción humana y la manera como la nueva información se asimila, si el estudiante conecta la información con el conocimiento que tiene, estos obtendrán un aprendizaje significativo, por tanto, aprenderán de diferentes maneras, desde memorizar, seleccionar y aprender de sus descubrimientos propios, por ello ,para que sea significativo Ausubel afirma que el contenido estudiado es asimilado y se relaciona con los conocimientos adquiridos previamente, por lo cual, es un proceso que asocia la información nueva, lo amplía, reorganiza y reconstruye en conceptos cruciales que están en la estructura cognitiva y los vincula para comprender el entorno, donde los estudiantes deben entender dicha situación para resolver los problemas de manera significativa para ellos mismos.

2.2.2.2. Teoría del aprendizaje social de Bandura

Horsburgh y Ippolito (2018) manifiestan que esta teoría sustenta que los estudiantes aprenden a través del aprendizaje por observación y el modelado, para Bandura, el aprendizaje tiene lugar en un entorno social a través de la observación, pero también implica procesos cognitivos; es decir, los alumnos interiorizan y dan sentido a lo que ven para reproducir ellos mismos el comportamiento, esto implica la combinación psicológica de habilidades cognitivas y patrones de comportamiento entre una persona y un individuo observador, Bandura propuso que este tipo de aprendizaje implicaba cuatro etapas diferentes: atención, retención, reproducción y motivación.

2.2.2.3. Definición de interacción social

Navarro et al. (2019) mencionaron que desarrollar habilidades de interacción social tiene un valor importante en el desarrollo del niño para desempeñarse en las diversas situaciones que se produzcan a lo largo de la infancia y para su vida adulta. Holst et al. (2017) definieron a la interacción social como todos los comportamientos necesarios para que el niño pueda interactuar y relacionarse de manera efectiva y satisfactoria con sus semejantes y con los adultos.

Por su parte, Guiller et al. (2021) manifestaron que la interacción social facilita a los individuos vivan continuamente en un ambiente de tranquilidad y amistad, este se basa en la aceptación de reglas por todos los miembros de la sociedad y el reconocimiento por respeto a las personas, es de crucial relevancia para eliminar malos problemas de conducta, por tanto, en la educación la interacción social es importante, pero es necesario emplear una metodología que permita una interrelación constante entre las instituciones y la sociedad.

Zurita (2018) afirma que la interacción social se refiere esencialmente a la influencia que tiene el ambiente social en la parte cognitiva del niño a medida que se aprende de otros individuos, este abarca sus emociones y sentimientos, por tanto, es la capacidad que tiene el niño para relacionarse e interaccionar con otros en su ambiente el cual incide directamente en su desarrollo. Por otra parte, esta puede estar afectada por: la destreza de comunicación con sus semejantes o los adultos, sobre las percepciones sobre

sí mismo, otros niños y la sociedad, además, esta es importante porque asegura cómo se adaptará a la etapa adulta los niños para relacionarse e interactuar de manera fructífera.

Por tanto, las interacciones sociales es un proceso de relación entre uno o más actores, donde se genera un intercambio, orientación y manifestación del comportamiento de individuos con los demás, estas conllevan a un proceso de interacción dentro de un grupo determinado que ocasionan relaciones positivas organizadas socialmente y culturalmente, además, son convivencias diarias que se suscitan dentro del salón de clase, por tanto, en los estudiantes se reflejan mediante la interacción comunicativas, actitudes, acciones y conductas (Arias, 2009).

Las habilidades de interacción social como las expresiones verbales, no verbales y las conductas que se generan en diferentes posturas de las relaciones con los demás en base a reglas socialmente determinadas y aceptadas, estas conductas pueden ser manejadas y reguladas de manera constante para el desarrollo de los niños. En las interacciones con los demás, los niños tienen un gran aprendizaje sobre sí mismo, su identidad, conocen su capacidad para relacionarse con otros niños, además, desarrolla la empatía, el autocontrol y autorregulación de su conducta, la reciprocidad, conoce sus emociones y puede controlarlas, y desarrolla determinados conocimientos sociales y determinados comportamientos (Monjas, 2000).

Santoyo (2006) afirma que la interacción social es la conducta propia del niño en su vida diaria, por tanto, mediante sus acciones generará y/o provocará los vínculos sociales con los demás y recíprocamente, además, dentro del aula se generan intercambios sociales entre estudiantes y docentes. Para Valdés et al. (2020) es el conjunto de acciones que un estudiante debe adquirir para expresarse a los demás con la finalidad de explicar, pedir, brindar o desarrollar diferentes acciones del quehacer social, esta se aprende por la experiencia propia y si al estudiante no se le permite que participe en clase, en un diálogo, un juego este se verá inhibido y evitará circunstancias de relación con los demás y también aprende por observación.

2.2.2.4. Dimensiones de interacción social

a) Interacción con el juego

Es la capacidad que tiene el niño para buscar interactuar con sus semejantes al momento de realizar el juego participando de forma individual y grupal, estas habilidades son comportamientos básicos para relacionarse con los demás, como, por ejemplo, pedirle a otro compañero que participe del juego, que interactúe con los demás, asimismo, esta también abarca que el niño entre al juego que los demás están realizando, cooperar y comportar los suyos a los demás y también abarca la aceptación de la iniciativa que se participe para unirse a jugar con otros niños (De Miguel, 2014).

b) Comunicación interpersonal

Es un proceso de interacción social la cual se realiza de forma directa entre dos o más individuos, es decir, es una interacción que abarca el intercambio de información ya sea verbal y no verbal entre los sujetos participantes efectuado cara a cara, asimismo abarca la comprensión e interpretación con respeto de las ideas o información (Brito, González, & González, 2021).

c) Autoafirmación

Es la capacidad que tiene el niño para expresar positivas autoafirmaciones, es decir, verbalizar cosas positivas sobre sí mismo y para expresarse reduciendo las autoafirmaciones negativas, es decir, se puede definir como las características personales del niño para dar a conocer sus expresiones de manera clara y eficaz, saber defenderse, dar a conocer sus incomodidades generando un entorno de interacción comunicativa (De Miguel, 2014).

2.3. Definición de términos básicos

Juego: En el niño es una capacidad natural de interacción cotidiana efectuada en diferentes ambientes y circunstancias con el fin de mostrar situaciones mediante la imaginación y creatividad para la resolución de problemas o solucionar sus preocupaciones, además genera una sensación de placer y disfrute que propicia una mayor motivación (Cáceres et al., 2018).

Juego de roles: El juego de roles es una estrategia que se emplea como medida pedagógica para fortalecer y desarrollar las capacidades de los estudiantes, es una manera de representar mediante la actuación circunstancias y hechos reales que se viven continuamente en las sesiones de clases o los salones (Polo et al., 2018).

Interacción social: como todos los comportamientos necesarios para que el niño pueda interactuar y relacionarse de manera efectiva y satisfactoria con sus semejantes y con los adultos (Holst et al., 2017).

Capítulo III

Metodología, variables

3.1. Hipótesis de investigación

3.1.1. Hipótesis general

Existe una relación positiva entre el juego de roles y la interacción social en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022

3.1.2. Hipótesis específicas

H1: Existe relación positiva entre el juego de roles y la dimensión interacción del juego en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

H2: Existe relación positiva entre el juego de roles y la dimensión comunicación interpersonal en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

H3: Existe relación positiva entre el juego de roles y la dimensión autoafirmación en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

3.2. Sistema de variables

3.2.1. Definición conceptual

Variable 1: Juego de roles

El juego de roles es una estrategia que brinda a los estudiantes a adoptar y representar distintos roles acordes a entornos y situaciones, donde si el niño tiene mayor interacción con lo que representa, se determinará más efectividad y eficacia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes (McGlynn et al., 2019).

Variable 2: Interacción social

Es el conjunto de acciones que un estudiante debe adquirir para expresarse a los demás con la finalidad de explicar, pedir, brindar o desarrollar diferentes acciones del quehacer social, esta se aprende por la experiencia propia y por la interacción del niño en clases (Valdés et al., 2020).

3.2.2. Definición operacional**Variable 1: Juego de roles**

La variable juego de roles está estructurado por tres componentes o dimensiones: selección del personaje, actuación y, evaluación y difusión.

Variable 2: Interacción social

La interacción social será medida por un cuestionario en escala de tipo Likert comprendida por tres dimensiones: interacción del juego, comunicación interpersonal y autoafirmación.

3.2.1. Operacionalización de las variables

Tabla1:

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juego de roles	El juego de roles es una estrategia que brinda a los estudiantes a adoptar y representar distintos roles acordes a entornos y situaciones, donde si el niño tiene mayor interacción con lo que representa, se determinará más efectividad y eficacia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes (McGlynn et al., 2019).	La variable juego de roles está estructurado por tres componentes o dimensiones: selección del personaje, actuación y, evaluación y difusión.	Selección de personaje	- Selecciona - Imitación breve - Nombra	Ordinal
			Actuación	- Simula - Interpreta - Da ideas	
			Evaluación y difusión	- Representa - Dramatiza	
Interacción social	Es el conjunto de acciones que un estudiante debe adquirir para expresare a los demás con la finalidad de explicar, pedir, brindar o desarrollar diferentes acciones del quehacer social, esta se aprende por la experiencia propia y por la interacción del niño en clases (Valdés et al., 2020).	La interacción social será medida por un cuestionario en escala de tipo Likert comprendida por tres dimensiones: interacción del juego, comunicación interpersonal y autoafirmación.	Autoafirmación	- Personalidad positiva. - Socializa - Entorno de comunicación	Nominal
			Comunicación interpersonal	- Comprende - Interpreta - Respeta	
			Interacción del juego	- Interactúa - Comparte - Expresa	

3.3. Metodología

3.3.1. Tipo de estudio

La investigación fue de tipo básica o también se denomina investigación pura, donde según Nicomedes (2018) estos estudios están basados en la curiosidad de descubrir conocimiento nuevo actualizado. Asimismo, la investigación tuvo un nivel descriptivo. Para Hernández y Mendoza (2018) porque se describirá el comportamiento de cada variable, las características de cada una de ellas en su condición natural.

3.2.2. Diseño de investigación.

El diseño que se empleó para la realización de la investigación será el descriptivo correlacional, porque los investigadores no realizarán cambios de manera intencional a la variable independiente y se mide la correlación estadística entre variables (Hernández y Mendoza, 2018). Está representado por el esquema siguiente:

$$M \rightarrow O_x \leftrightarrow O_y$$

M = Muestra, niños de 4 años

O_x = observaciones de juego de roles

O_y = observaciones de las interacciones sociales

↔ = relación correlación entre ambas variables

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La población es el universo el cual está representado por todas las unidades de análisis que tienen similares características (Arias & Covinos, 2021). Por lo tanto, en la investigación la población estará conformada por 20 niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín.

3.4.2. Muestra

La muestra viene a ser un subconjunto de la población de donde serán tomada la información para realizar las mediciones requeridas a ser estudiadas (Hernández y Mendoza, 2018). En este sentido, la muestra lo

representarán 20 niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.1.1. Técnicas

La técnica que se utilizó en la investigación será la observación. En este sentido, Useche et al. (2019) lo define como una técnica en el cual los investigadores lo emplean para conectarse mediante la vista con el problema real y en base a ello, plantearse ideas con mayor precisión y contundencia. estudio.

3.1.2. Instrumentos

El instrumento aplicado fue la guía de observación, el cuales un registro de todos los datos de cada grupo de sujetos a los cuales se les observa, por tanto, se registrarán todos los elementos bajo interés específicos para la investigación según (Useche et al., 2019). Además, se utilizará la lista de cotejo para evaluar la variable interacción social del niño.

El instrumento para medir el juego de roles se adaptó el diseñado por Fernandez (2022) el cual está constituido por 20 ítems en escala Ordinal tipo Likert donde 1 (No), 2 (Un poco) y 3 (Si) compuesto por tres dimensiones: Selección del personaje (ítems 1-6), actuación (ítems 7-12) y, difusión y evaluación (ítems 13-20). Asimismo, su validez fue efectuada por tres especialistas en el tema los cuales dieron su veredicto final como aprobado; mientras que, para su confiabilidad se obtuvo un alfa de Cronbach igual a 0.973 dando a conocer que es un instrumento una muy alta confiabilidad y excelente consistencia interna.

Por otra parte, el instrumento que mide la interacción social se adaptó el diseñado por Mitma (2020) el cual contiene 30 ítems en escala dicotómica divididos en tres dimensiones: interacción del juego (1-10 ítems), comunicación interpersonal (11-20 ítems) y autoafirmación (21-30). La validez fue realizada por cuatro jueces expertos quienes dieron su aprobación de aplicable y la confiabilidad obtuvo un alfa igual a 0.987.

3.6. Métodos de análisis de información

Los datos recopilados serán pasados a una hoja Excel 2016, para ser ordenados correctamente donde posteriormente será exportado al software estadístico SPSS v.2 para su procesamiento y análisis correspondiente. Asimismo, se calculará la estadística descriptiva para describir el comportamiento de las variables, mientras que, el análisis inferencial y contrastar las hipótesis se hará uso de la prueba estadística coeficiente de correlación de Spearman.

Capítulo IV

Resultados obtenidos y Discusión

4.1. Resultados a nivel descriptivo

Tabla 1

Nivel de juegos de roles en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260, de la ciudad, distrito y provincia de Lamas

	n	%
Bajo	6	30
Moderado	10	50
Alto	4	20
Total	20	100

Interpretación: La tabla 1 presenta los niveles de juego de roles en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, ubicada en la ciudad, distrito y provincia de Lamas. Se observa que la mayoría de los niños (50%) presenta un nivel moderado de juego de roles, lo que indica que tienen cierta capacidad para representar situaciones y personajes, por otro lado, el 30% de los niños muestra un nivel bajo, lo que sugiere dificultades en la imitación, representación simbólica o interacción en situaciones de juego; mientras tanto, solo el 20% de los niños alcanza un nivel alto, lo que indica que un grupo reducido demuestra habilidades avanzadas en el desarrollo de roles, interacción y creatividad dentro del juego.

Tabla 2

Nivel de interacciones sociales en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260, de la ciudad, distrito y provincia de Lamas

	n	%
Bajo	4	20
Moderado	11	55
Alto	5	25
Total	20	100

Interpretación: La Tabla 2 muestra los niveles de interacción social en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, ubicada en la ciudad, distrito y provincia de Lamas, donde se muestra que la mayoría de los niños (55%) presenta un nivel moderado de interacciones sociales, indicando que pueden relacionarse con sus pares en actividades de juego y comunicación, aunque todavía requieren apoyo para fortalecer sus habilidades sociales; por otro lado, el 20% de los niños tiene un nivel bajo de interacción social, mostrando que este grupo tiene dificultades para relacionarse con sus compañeros; en contraste, el 25% de los niños alcanza un nivel alto, lo que significa que este grupo demuestra una mayor facilidad para interactuar, comunicarse y colaborar con sus compañeros.

4.2. Resultados a nivel inferencial

4.1.1. Prueba de normalidad

Tabla 3

Prueba de normalidad

	Shapiro-wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego de roles	0.937	20	0.210
Interacciones sociales	0.947	20	0.318
Interacción del juego	0.916	20	0.082
Comunicación interpersonal	0.936	20	0.203
Autoafirmación	0.908	20	0.059

Interpretación: En la tabla 3, se visualizan la prueba de normalidad estadística por medio de la prueba de Shapiro-wilk por tener una muestra de 20 estudiantes, menor a 50 datos, resultando para la variable de juego de roles, la variable interacciones sociales y sus dimensiones todas con un valor de sig.>0.05, infiere que los datos están distribuidos de forma normal, por tal razón, se empleó coeficiente de correlación r de Pearson para comprobar las hipótesis.

4.1.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

H_i : Existe una relación positiva entre el juego de roles y las interacciones sociales en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

H_0 : No existe una relación positiva entre el juego de roles y las interacciones sociales en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

Tabla 4

Relación entre el juego de roles y las interacciones sociales

		Juego de roles	Interacciones sociales
Juego de roles	Correlación de Pearson	1	,815**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	20	20
Interacciones sociales	Correlación de Pearson	,815**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	20	20

Nota: **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Los datos presentados en la tabla 4 evidencian los resultados obtenidos en la contratación de la hipótesis general, considerando un nivel de significancia del 5%, arrojando un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0.815$, lo que indica una relación significativa entre las variables estudiadas, asimismo, el valor de p obtenido es de $0,000 < 0,05$, lo que permite rechazar la hipótesis nula y confirmar la existencia de una relación significativa entre las variables analizadas., Este hallazgo demuestra que a medida que una variable aumenta, la otra también tiende a incrementarse de manera consistente.

Hipótesis específicas

H1: Existe relación positiva entre el juego de roles y la dimensión interacción del juego en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

H₀: No existe una relación positiva entre el juego de roles y la dimensión interacción del juego en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

Tabla 5

Relación entre el juego de roles y la dimensión interacción del juego

		Juego de roles	Interacción del juego
Juego de roles	Correlación de Pearson	1	,554*
	Sig. (bilateral)		0.011
	N	20	20
Interacción del juego	Correlación de Pearson	,554*	1
	Sig. (bilateral)	0.011	
	N	20	20

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación: Los datos expuestos en la Tabla 5 muestran los resultados obtenidos en la contratación de la primera hipótesis específica, considerando un nivel de significancia del 5%. Donde el análisis estadístico revela un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0,554$ y $p=0.011$ menor al 0.05, lo que sugiere una vinculo positiva y estadísticamente significativo entre las variables analizadas. Por tal razón, este resultado indica que a medida que el nivel de uso de juegos de roles incrementa, los niños tendrán una capacidad mucho mayor de interacción con este juego.

H2: Existe relación positiva entre el juego de roles y la dimensión comunicación interpersonal en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, Año 2022.

H₀: No existe una relación positiva entre el juego de roles y la dimensión comunicación interpersonal en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, Año 2022.

Tabla 6

Relación entre el juego de roles y la dimensión comunicación interpersonal

		Juego de roles	Comunicación interpersonal
Juego de roles	Correlación de Pearson	1	,799**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	20	20
Comunicación interpersonal	Correlación de Pearson	,799**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 6 se evidencian los resultados obtenidos en la contratación de la segunda hipótesis específica, considerando un nivel de significancia del 5%, arrojando un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0,799$, lo que indica una alta relación positiva entre las variables estudiadas, asimismo, el valor de p obtenido es de $0,000 < 0,05$, lo que permite rechazar la hipótesis nula y confirmar la existencia de una relación significativa entre el juego de roles y la dimensión comunicación interpersonal en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas. Este hallazgo demuestra que a medida que una variable aumenta, la otra también tiende a incrementarse de manera potencial.

H3: Existe relación positiva entre el juego de roles y la dimensión autoafirmación en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

H₀: No Existe una relación positiva entre el juego de roles y la dimensión autoafirmación en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

Tabla 7

Relación entre el juego de roles y la dimensión autoafirmación

		Juego de roles	Autoafirmación
Juego de roles	Correlación de Pearson	1	,711**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	20	20
Autoafirmación	Correlación de Pearson	,711**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	20	20

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 7 se evidencian los resultados obtenidos en la contratación de la tercera hipótesis específica, considerando un nivel de significancia del 5%, arrojando un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0.711$ y $p = 0.00$ menor al 0.05, lo que indica una alta relación positiva y estadísticamente significativa, permitiendo rechazar la hipótesis nula y confirmar la existencia de una relación significativa entre el juego de roles y la dimensión autoafirmación en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas. Este hallazgo demuestra que a medida que una variable aumenta, la otra también tiende a incrementarse de manera potencial.

4.3. Discusión de resultados

Los resultados obtenidos en la verificación de la hipótesis general evidencian una relación significativa entre el juego de roles y las interacciones sociales en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de Lamas, respaldada por un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0.815$ y un valor de $p = 0.000 < 0.05$, por tanto, este hallazgo sugiere que a medida que una mientras más los docentes apliquen los juegos de roles en clases, estos preescolares tendrán un mayor desarrollo de sus interacciones sociales.

Esto concuerda con los estudios previos revisados en el marco teórico; en particular, la investigación de Fernandez (2022) donde concluye mediante p -valor=0.000 menor a 0.05 que el juego de roles se relaciona significativamente con la socialización de los niños de cinco años de una Institución Educativa Pública, Mórrope. De igual manera, Orozco (2019) encontró en su investigación que la aplicación de los juegos simbólicos mejora de manera significativa las habilidades sociales básicas de los niños de cuatro años en una institución educativa de Pimentel.

Coincide con la investigación de America (2018) el cual determinó que la aplicación de juegos de roles ayuda a mejorar significativamente las habilidades sociales en niños de IV ciclo de la IE. N° 32300 Cochapampa – Huánuco. Además, Rodríguez (2018) en su trabajo de investigación llegó a determinar que los juegos cooperativos tienen una influencia significativa en el desarrollo de interacción social de los niños. También Flores (2017) en su tesis demostró mediante p -valor menor al 0.05, que un programa juegos desarrollan notablemente las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE N°84 Niña María del distrito del Callao.

Esto demuestra lo expuesto por Polo et al. (2018), ya que afirman que el juego de roles es una estrategia que se emplea como medida pedagógica para fortalecer y desarrollar las capacidades de los estudiantes, porque pretende que ellos creen y representan circunstancias en hechos reales propias, asimismo, es una manera de representar mediante la actuación circunstancias y hechos reales que se viven continuamente en las sesiones de clases o los salones.

A través del juego de roles, los niños pueden experimentar los pensamientos, sentimientos y comportamientos que fundamentan diferentes identidades, informados por los textos que han experimentado, por consiguiente, el juego de roles se caracteriza porque

es una estrategia que brinda a los estudiantes a adoptar y representar distintos roles acordes a entornos y situaciones, donde si el niño tiene mayor interacción con lo que representa, se determinará más efectividad y eficacia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes (McGlynn et al., 2019).

Del mismo modo, los resultados guardan relación estrecha con las investigaciones previas en el ámbito internacional, específicamente con el estudio de San et al. (2021) en su investigación tuvieron concluye que el uso del juego mejora significativamente el desarrollo social de los niños de preescolar. de Birmania. González (2021) en su investigación realizado en Colombia llegó a inferir que el juego de roles ayuda a desarrollar la capacidad simbólica mediante las interacciones sociales comunicativas de los preescolares colombianos.

Bonilla et al. (2019) en su artículo científico llegaron a concluir que el juego de roles ayuda a promover el desarrollo neuropsicológico preescolares de México. Igualmente coinciden los hallazgos con los resultados del estudio de Polo (2018) evidenciaron que el que el juego de roles es una herramienta pedagógica que ayuda a fortalecer la convivencia escolar de los estudiantes Magdalena, Colombia.

En cuanto a la primera hipótesis específica, los resultados muestran una correlación moderada ($r = 0.554$, $p = 0.011$), lo que sugiere que el incremento en el uso del juego de roles está vinculado con una mayor capacidad de interacción de los niños. Esto se relaciona con lo expuesto por Polo et al. (2018) quien argumenta que el juego de roles brinda la ventaja de dar opciones de cómo solucionar problemas de tipo emocional y de situaciones conflictivas; ayuda a desarrollar las capacidades comunicativas de los estudiantes; alcanza a identificar con certeza patrones de comportamiento; entre dos personas, ayuda a fortalecer la comprensión por medio de la adopción de roles que abarcan tomar conductas diferentes a las cuales se desempeñan en hechos reales.

Por otro lado, la segunda hipótesis específica reflejó un coeficiente de correlación de $r = 0.799$ con un valor de $p = 0.000$, lo que indica una alta relación positiva entre el juego de roles y la comunicación interpersonal. Estos hallazgos están alineados con los estudios de Bruner (1983), quien resalta que el juego en la infancia facilita la adquisición del lenguaje y el desarrollo de la comunicación efectiva, dado que los niños aprenden a expresarse mejor en entornos lúdicos y estructurados de manera simbólica.

Finalmente, la tercera hipótesis específica, con un coeficiente de $r = 0.711$ y $p = 0.000$, evidencia una alta relación entre el juego de roles y la autoafirmación. Esto coincide con los planteamientos de Holst et al. (2017) definieron a la interacción social como todos los comportamientos necesarios para que el niño pueda interactuar y relacionarse de manera efectiva y satisfactoria con sus semejantes y con los adultos. Guiller et al. (2021) sostiene que la interacción social facilita a los individuos vivan continuamente en un ambiente de tranquilidad y amistad, este se basa en la aceptación de reglas por todos los miembros de la sociedad y el reconocimiento por respeto a las personas, es de crucial relevancia para eliminar malos problemas de conducta, por tanto, en la educación la interacción social es importante, pero es necesario emplear una metodología que permita un interrelación constante entre las instituciones y la sociedad.

Estos hallazgos tanto de la hipótesis general como específicas respaldan los señalado Vygostky (1933) en su teoría argumenta que el juego se da como un proceso de imaginación en la conciencia del infante, creando situaciones de ficción y estructuras de sentidos o cosas, el cual determina la conducta, donde mediante el juego el niño establece una zona de desarrollo, además, aduce que el juego se vincula con el entorno sociocultural donde interactúa el niño, el cual propicia la adquisición de las capacidades y conductas requeridas para interactuar socialmente, por tanto, para poder realizarlas adecuadamente es necesario la ayuda de una persona adulta (Gallardo & Gallardo, 2018).

Asimismo, argumenta lo expuesto por Piaget (1962), quien afirmó que el juego simbólico, característico de la etapa preoperacional, es fundamental para el desarrollo cognitivo y socioemocional del niño. Además, Vygotsky (1978) sostuvo que el juego de roles no solo reflejaba la realidad social del infante, sino que también contribuía a su desarrollo al permitirle internalizar normas y valores.

Por otro lado, es consistente con lo expuesto por Ausubel en su teoría sostiene que el conocimiento es producto de la construcción humana y la manera como la nueva información se asimila, si el estudiante conecta la información con el conocimiento que tiene, estos obtendrán un aprendizaje significativo, por tanto, aprenderán de diferentes maneras, desde memorizar, seleccionar y aprender de sus descubrimientos propios, por ello ,para que sea significativo, asimismo, ausubel afirma que el contenido estudiado es asimilado y se relaciona con los conocimientos adquiridos previamente, por lo cual, es un proceso que asocia la información nueva, lo amplía, reorganiza y reconstruye en conceptos cruciales que están en la estructura cognitiva y los vincula para comprender el entorno (Vargas y Vargas, 2022).

En esta misma línea, esto concuerda con lo planteado por Bandura, quien en su perspectiva teórica del aprendizaje social, sustenta que los estudiantes aprenden a través del aprendizaje por observación y el modelado, para Bandura, el aprendizaje tiene lugar en un entorno social a través de la observación, pero también implica procesos cognitivos; es decir, los alumnos interiorizan y dan sentido a lo que ven para reproducir ellos mismos el comportamiento, esto implica la combinación psicológica de habilidades cognitivas y patrones de comportamiento entre una persona y un individuo observador, Bandura propuso que este tipo de aprendizaje implicaba cuatro etapas diferentes: atención, retención, reproducción y motivación (Horsburgh y Ippolito, 2018).

En consecuencia, los hallazgos de la presente investigación confirman que el juego de roles no solo favorece la comunicación interpersonal y la interacción social, sino que también contribuye al desarrollo emocional y a la autoafirmación de los niños, lo cual refuerzan la necesidad de incorporar estrategias al juego de roles como una estrategia lúdica en el proceso educativo, en línea con las teorías del aprendizaje significativo y el desarrollo infantil.

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

1. Los resultados obtenidos confirman la existencia de una relación significativa entre las variables estudiadas, lo que evidencia que el uso de estrategias basadas en el juego de roles se vincula significativamente el desarrollo de la interacciones sociales en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260 de Lamas, con $r = 0.815$ y el valor de significancia ($p = 0.000 < 0.05$) respaldan la validez de esta relación y establecer que a medida que se incrementa el uso del juego de roles, también se potencia el desarrollo de habilidades sociales de los preescolares.
2. El análisis estadístico ha permitido evidenciar que existe una correlación positiva y significativa entre el uso del juego de roles y la capacidad de interacción del juego de los niños y niñas de 4 años. Con un coeficiente de $r = 0.554$ y un nivel $p = 0.011$ (< 0.05), se confirma que los niños que participan con mayor frecuencia en actividades de juego de roles muestran una mejora sustancial en su interacción social, validando la importancia de este enfoque en la educación inicial.
3. Los resultados obtenidos demuestran una relación significativa entre el juego de roles y la comunicación interpersonal en niños de 4 años, con un coeficiente de Pearson de $r = 0.799$ y un valor p de 0.000 (< 0.05). Esto indica que el juego de roles representa una estrategia para fortalecer las habilidades comunicativas desde una edad temprana.
4. Se ha determinado que el juego de roles tiene vinculo significativo en la dimensión de autoafirmación en niños de 4 años, evidenciado por un coeficiente de $r = 0.711$ y p de 0.000 (< 0.05). Estos resultados reflejan que a medida que se incrementa la implementación del juego de roles en las actividades pedagógicas, los niños desarrollan una mayor confianza en sí mismos, contribuyendo a su formación integral.

5.2. Recomendaciones

1. Se recomienda al Ministerio de Educación del Perú promover políticas educativas que incorporen el juego de roles como una estrategia pedagógica en la educación inicial, el cual abarque la elaboración de guías metodológicas, capacitaciones para docentes y la asignación de recursos didácticos adecuados para su implementación en las instituciones educativas rurales y urbanas.
2. Se recomienda a la institución educativa fortalecer la planificación y ejecución de actividades lúdicas en el currículo de educación inicial, para ello, se sugiere destinar espacios adecuados, equipar aulas con materiales didácticos y fomentar la participación activa de los estudiantes en experiencias de aprendizaje basadas en el juego, promoviendo así un ambiente propicio para el desarrollo de sus habilidades sociales.
3. A los educadores de educación inicial, incorporar de manera sistemática esta estrategia en sus sesiones de aprendizaje, siendo fundamental diseñar actividades dinámicas y estructuradas que permitan a los niños expresarse libremente, reforzar sus habilidades lingüísticas y mejorar su interacción con sus pares, asegurando que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más significativo y participativo.
4. A futuros investigadores, se recomienda ampliar el estudio a otros niveles educativos y explorar su impacto en diversas dimensiones del desarrollo infantil, como la creatividad, la resolución de conflictos y la inteligencia emocional, además, se sugiere utilizar un diseño no experimental, transversal correlacional que permitan un análisis más profundo de los beneficios de esta estrategia en el contexto educativo peruano.

Referencias

- America, R. (2018). *Aplicación de los juegos de roles para mejorar las habilidades sociales en niños de IV ciclo de la I.E. Nro 32300 Cochapampa - Huánuco, 2017*. Huánuco: Universidad Nacional Hermilio Valdezán. Obtenido de https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNHE_ef08540ca3e2cf3b56ea08f93fa4a7f9
- Arias, L. (2009). las interacciones sociales que se desarrollan en los salones de clase y su relación con la práctica pedagógica que realiza el docente en el aula. *Revista de Posgrado y Sociedad*, 9(2), 32-57. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3662261.pdf>
- Ayala, F., Prieto, Y., & Llor, B. (2020). A didactic strategy to favor the development of oral expression in students at UEES and ECOTEC Universities. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(3), 572-582. doi:<https://doi.org/10.17507/jltr.1303.13>
- Ballarta, S., & Flores, E. (2021). Theater as a strategy to improve oral expression in ei students of the kingdom of Spain in the covid-19 pandemic. *Psychology and Education*, 58(1), 3165-3174. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Edward-Masias/publication/355720407_THEATER_AS_A_STRATEGY_TO_IMPROVE_ORAL_EXPRESSION_IN_EI_STUDENTS_OF_THE_KINGDOM_OF_SPAIN_IN_THE_COVID-19_PANDEMIC/links/617b49e50be8ec17a9424aa0/THEATER-AS-A-STRATEGY-TO-IMPROVE-ORAL-
- Bonilla, M., Solovieva, Y., Méndez, I., & Díaz, I. (2019). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *REvista de la Facultad de Medicina*, 67(2). Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-00112019000200299
- Bruner, J. (2018). *Desarrollo cognitivo y educación*. España: Morata S.L. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=nZojEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=Teor%C3%ADa+De+La+Categorizaci%C3%B3n+de+Jerome+S.+Bruner&ots=fXr7LtJAWB&sig=sOzgvpC7GTPGC5WuT0MWTjIBMgg#v=onepage&q&f=false>
- Cáceres, F., Granada, M., & Pomés, M. (2018). Inclusión y juego de la infancia temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(1), 181-198. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>

- Del Aguila, L. (2018). *El juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños en la I.E. N° 330 de la urbanización Nueve de Abril del distrito de Tarapoto, provincia y región San Martín, 2015*. Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22278>
- Fernandez, B. (2022). *Juego de roles y socialización en niños de cinco años de una institución educativa pública, Mórrope*. Chiclayo: Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93561>
- Flores, Z. (2017). *Aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E N°84 Niña María del distrito del callao - 2017*. Lima: Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16256>
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: Revista Educativa Digital*(24), 41-51. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gallardo, J., García, I., & Gallardo, P. (2019). Teorías del juego como recurso educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), 12172-12186. Obtenido de <https://brazilianjournals.com/ojs/index.php/BRJD/article/view/2793/2763>
- González, C. (2021). Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo. *Revista de Didáctica e Psicología Pedagógica*, 5(1), 18-42. Obtenido de <https://seer.ufu.br/index.php/Obutchenie/article/download/60584/31443>
- González, R., Ramírez, K., Ángel, J., Villao, S., & Flores, E. (2025). Juegos de roles para el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial. *Revista Multidisciplinar De Estudios Generales*, 4(4), 616-640. doi:<https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.323>
- Guiller, S., Carcausto, W., Quispe, W., Mazzi, V., & Rengifo, R. (2021). Habilidades comunicativas y la interacción social en estudiantes de Lima. *Propósitos y Representaciones*, 9(1), 1-10. Obtenido de <https://www.proquest.com/openview/e53385f139fb98ec582923e7ecbd9fe6/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2044970>
- Grant, M., & Murunwa, D. (2025). Play-based learning: A pedagogical approach for social skills development in ECE learners in Zambia. *Social Sciences & Humanities Open*, 11. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101396>

- Holst, M., Galicia, B., Gómez, V., & Degante, G. (2017). Las habilidades sociales y sus diferencias en estudiantes universitarios. *Vertientes*, 20(2). Obtenido de <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=82569>
- Huanyuayo, M., Méndez, J., Rivera, E., & Flores, E. (2021). The communicative approach and oral expression in school: Theoretical review. *TURCOMAT*, 12(6), 3241-3247. Obtenido de <https://turcomat.org/index.php/turkbilmat/article/view/7107>
- Ilyaka, D., Johnson, M., & Lloyd-Fox, S. (2021). Infant social interactions and brain development: A systematic review. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 130, 449-469. doi:<https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2021.09.001>
- Khasawneh, M. (2021). The Effect of Using a Language Games-Based Electronic Program on Acquiring Oral Expression Skills among People with Learning Difficulties in English Language during Covid-19 Pandemic. *Journal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 136-150. Obtenido de <https://doi.org/10.36088/manazhim.v3i2.1109>
- Lourenco, A., Martines, F., Pereira, B., & Mendes, R. (2021). Children Are Back to School, but Is Play Still in Lockdown? Play Experiences, Social Interactions, and Children's Quality of Life in Primary Education in the COVID-19 Pandemic in 2020. *IJRPH*, 18(23). Obtenido de <https://doi.org/10.3390/ijerph182312454>
- Manar, A. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*. doi:<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- McGlynn, M., Brathwaite, L., Hobman, L., Maguirre, N., & Mogyorodi, E. (2019). Open-Ended Apps in Kindergarten: Identity Exploration Through Digital Role-Play. *Language and Literacy*, 20(4), 40-54. doi:<https://doi.org/10.20360/langandlit29439>
- Meifang, J., & Honghui, Z. (2022). Investigation and Analysis of the Oral Expression Competency Among Students in Second-tier Universities: Based on China's Standards of English Language Ability. *Journal of Contemporary Educational Research*, 6(2). Obtenido de <http://ojs.bbwpublisher.com/index.php/JCER/article/view/3563>
- Mendoza, M. (2020). *Programa "Juego de Roles" para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 471 de Yacusisa, Tocache, San Martín-2019*. Chimbote: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_8bb1962a0321542c9c44247219af25cc

- MINEDU. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima: Ministerio de Educación. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/pdf/documentos-primaria-comunicacion-iv.pdf>
- MINEDU. (2018). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima: Ministerio de Educación. Obtenido de https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/siteal_peru_0157.pdf
- Monjas, I. (2000). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS)*. CEPE. Obtenido de <https://www.editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478692330.pdf>
- Navarro, R., Cons, M., Díaz, C., & Gili, C. (2019). Análisis de las preferencias de interacción social en educación física del alumnado gallego en función de la edad, género y etapa educativa. *Revista iberoamericana de psicología del ejercicio y el deporte*, 14(2), 160-165. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7361739>
- Nosirova, R. (2020). Methodology for teaching outdoor games in preschool institutions. *Academic Research in Educational Sciences*, 1(4). Obtenido de <https://cyberleninka.ru/article/n/methodology-for-teaching-outdoor-games-in-preschool-institutions>
- OMS. (2019). *Para crecer sanos, los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar más*. Obtenido de <https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>
- Orozco, M. (2019). *Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada Villa Catarina Pimentel 2018*. Chiclayo: Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36681>
- Parra, D. (2003). *Manual de estrategias de enseñanza aprendizaje*. Antioquia: SENA. Obtenido de <https://www.uaem.mx/sites/default/files/facultad-de-medicina/descargas/manual-de-estrategias-de-ense%C3%B1anza-aprendizaje.pdf>

- Peñafiel, A., Neira, M., Alvear, F., & Tacle, S. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. *Revista Social Fronteriza*, 3(5), 192-206. doi:[https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(5\)192-206](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(5)192-206)
- Polo, C., Carrillo, M., Rodríguez, M., Guitérrez, O., Pertuz, C., Guette, R., . . . Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica. *Cultura, Educación y Sociedad*, 869-876. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2138/Juego%20de%20roles%20estrategia%20pedag%c3%b3gica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramírez, A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestán, P., Torracchi, E., & Carpio, M. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(2). Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/559/55969799012/55969799012.pdf>
- Ramón, R., Novoa, P., Ramirez, Y., Uribe, Y., & Cancino, R. (2020). Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en niños de tres años. *Eduser*, 7(1), 18-31. Obtenido de <https://doi.org/10.18050/eduser.v7i1.2422>
- Rodríguez, N. (2018). *Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial*. Lima: Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22421>
- San, N., Myint, S., & Oo, C. (2021). Using Play to Improve the Social and Emotional Development of Preschool Children. *Southeast Asia Early Childhood*, 10(2), 16-35. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?q=role+play+and+social+skills+in+children&pg=3&id=EJ1327445>
- Santoyo, B. (2006). *Desarrollo e Interacción social: teoría y métodos de investigación en contexto*. Universidad Autónoma de México: México. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=MQYaUBebhGgC&pg=PA81&hl=es&source=gbts_toc_r&cad=3#v=onepage&q&f=false
- Serdar, A. (2021). The Impact of Game-Based Teaching Practices in Different Curricula on Academic Achievement. *International Online Journal of Education and Teaching*, 8(2), 778-796. Obtenido de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1294062>

- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Valderrama, B. (2019). *Habilidades de interacción social en niños de cinco años de tres instituciones educativas en contextos diferentes*. Lima: Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51432>
- Vargas, J., & Vargas, O. (2022). Strategies for meaningful learning in higher education. *Journal of Research in Instructional*, 2(1). doi:<https://doi.org/10.30862/jri.v2i1.41>
- Villavicencio, L. (2019). *Relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la institución educativa Inicial N°451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca*. Tarapoto: Universidad Nacional de San Martín. Obtenido de <https://tesis.unsm.edu.pe/handle/11458/4048>
- Wirahandayani, M., Rakhmawati, W., & Rukmasari, E. (2023). The Effect of Role Playing Methods on Social-emotional Development in Preschool Children. *urnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1156-1168. doi:<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3626>
- Zurita, R. (2018). *Habilidades sociales y dinamización de grupos*. Málaga: Ic Editorial. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=IVEpEAAAQBAJ&pg=PT51&dq=interacci%C3%B3n+social+de+ni%C3%B1os&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj2nJ2SnKf7AhXpK7kGHW5HBq84ChDoAXoECAkQAg#v=onepage&q=interacci%C3%B3n%20social%20de%20ni%C3%B1os&f=false>

Anexos

Anexo N° 01: Constancia de turnitin



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por **Turnitin**. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	GENOVEVA PINEDO CORAL
Título del ejercicio:	Turnitin
Título de la entrega:	INFORME.).docx
Nombre del archivo:	INFORME_.docx
Tamaño del archivo:	261.29K
Total páginas:	40
Total de palabras:	10,815
Total de caracteres:	57,887 20-ago-2026 09:59a. m.
Fecha de entrega:	(UTC-0500)2977217956
Identificador de la entrega:	

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA "LAMAS"**



TESIS

"Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 283, Lamas, 2023"

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO DE EDUCACIÓN INICIAL

Autor:
Dr. PINEDO CORAL, Genoveva
(COD. ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-2495-5796>)

Aceptor:
Dr. ROLAS GACHAY, Juan Carlos
(COD. ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-1337-6154>)

Línea de Investigación:
Fomento de la creatividad y pensamiento crítico en la Educación Inicial

Presentación 2023
Lamas - Perú
2028

Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

INFORME TESIS GENOVEVA PINEDO CORAL.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

36%

FUENTES DE INTERNET

15%

PUBLICACIONES

21%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
2	repositorio.unc.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
3	hdl.handle.net	1 %
	Fuente de Internet	
4	repositorio.uancv.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
5	repositorio.uladech.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1 %
	Trabajo del estudiante	
7	repositorio.ucv.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
8	tecnicasdeaprendizaje.net	1 %
	Fuente de Internet	
9	alicia.concytec.gob.pe	1 %
	Fuente de Internet	
10	revistas.unitru.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
11	Submitted to Universidad Nacional de Piura	1 %
	Trabajo del estudiante	
12	repositorio.sanfranciscochinchu.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
13	Submitted to Escuela Educacion Superior Pedagógica Pública Emilia Barcia Bonifatti	1 %
	Trabajo del estudiante	
14	repositorio.utea.edu.pe	1 %
	Fuente de Internet	
	repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe	

15	Fuente de Internet	1 %
16	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1 %
17	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<0 %
20	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<0 %
23	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.upsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
27	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<0 %
29	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to POSGRADO Trabajo del estudiante	<1 %
31	respuestasrapidas.com.mx Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	

		<1 %
33	Submitted to Foundation University, Islamabad Trabajo del estudiante	<0 %
34	1library.co Fuente de Internet	<1 %
35	Submitted to Area eped Trabajo del estudiante	<1 %
36	Submitted to Docentes Trabajo del estudiante	<1 %
37	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<0 %
39	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	<1 %
40	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
41	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	<0 %
45	repositorio.unjbg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	repositorio.ues.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
47	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
48	Submitted to Universidad Internacional del Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
49	core.ac.uk Fuente de Internet	

		<1 %
50	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
51	tesis.iespsanjuanbosco.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
52	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
53	repositorio.utp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
54	repositorio.upeu.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
55	Submitted to Universidad Peruana Del Centro Trabajo del estudiante	<1 %
56	www.fundaciondrasilviamacotela.com Fuente de Internet	<1 %
57	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
58	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
59	Submitted to Universidad Nacional Daniel Alomía Robles Trabajo del estudiante	<1 %
60	Submitted to Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco Trabajo del estudiante	<1 %
61	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
62	repositorio.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
63	Submitted to unifranz Trabajo del estudiante	<1 %
64	Submitted to Universidad Mariano Gálvez de Guatemala Trabajo del estudiante	<1 %
65	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
66	Submitted to FUNIBER Trabajo del estudiante	

		<1 %
67	madridstartuphouse.com Fuente de Internet	<1 %
68	repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
69	repositorio.unesum.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
70	Cutipa Ticona, Antony Carlos. "La innovación y su relación con la competitividad empresarial en las agencias de viajes de la región de Puno, periodo 2023", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru), 2025 Publicación	<1 %
71	repositorio.iesppmgp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
72	www.donboscochacas.org Fuente de Internet	<1 %
73	Mohsen Sayahi, Reza Nabi Amjad, Mahmoud Kohan. "Comparison of the effect of role-playing and team-based learning on interpersonal communication skills of emergency medical personnels", Educación Médica, 2025 Publicación	<1 %
74	biblioteca.isfodosu.edu.do Fuente de Internet	<1 %
75	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
76	repositorio.unica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
77	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
78	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
79	www.babysparks.com Fuente de Internet	<1 %
80	www.medicinaoral.com Fuente de Internet	<1 %
81	Daryelin Blackman, Aleojin Ríos. "Role-playing is a strategy to engage students in the process of acquire a second language in an interactive way. This systematic	<1 %

review is a research based on the improvement of the speaking skill of EFL students through role play technique. EFL learners", REA: Revista Científica Especializada en Educación y Ambiente, 2025

Publicación

82	Denisa-Mădălina Bălănean, Cristian Negrea, Eugen Bota, Simona Petracovski, Bogdan Almăjan-Guță. "Optimizing the Development of Space-Temporal Orientation in Physical Education and Sports Lessons for Students Aged 8–11 Years", Children, 2022	<1 %
	Publicación	
83	Rubiano Camargo, Luz Amanda. "Role-Play: A Way to Improve Speaking Performance Among Students of English as a Foreign Language.", Universidad de La Sabana (Colombia)	<1 %
	Publicación	
84	Segovia Brunschwig, Constanza Isabel. "Estudio de la relacion entre el nivel de integracion de la estructura de personalidad, el estres parental y la sintomatologia depresiva en padres y madres de ninos/as de 1 a 3 anos", Pontificia Universidad Catolica de Chile (Chile), 2021	<1 %
	Publicación	
85	educacionemocionalweb.wordpress.com	<1 %
	Fuente de Internet	
86	hr.laboris.net	<1 %
	Fuente de Internet	
87	jadimike.unachi.ac.pa	<1 %
	Fuente de Internet	
88	journals.copmadrid.org	<1 %
	Fuente de Internet	
89	polodelconocimiento.com	<1 %
	Fuente de Internet	
90	repositorio.eesppjsco.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
91	repositorio.udch.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
92	repositorio.uncp.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
93	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
94	www.repositorio.pukllasunchis.org	<1 %
	Fuente de Internet	

95

Quispe Apaza, Ignacio Jose. "Competencias digitales y desempeño académico en los estudiantes de 5to grado de la Institución Educativa María Auxiliadora - Puno, 2024", Universidad Nacional del Altiplano de Puno (Peru), 2025

Publicación

<1%

Excluir citas	Apagado	Excluir coincidencias	Apagado
Excluir bibliografía	Apagado		

Anexo N° 02: Matriz de Consistencia

Matriz de consistencia

Título: *Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2023*

Problema	Objetivos	Hipótesis	Técnicas e instrumentos
Problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre juego de roles y la interacción social en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú – 2023? Problemas específicos: P.E.1: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego de roles y la dimensión interacción del juego en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, Año 2023? P.E.2: ¿Cuál es la relación que existe entre juego de roles y la dimensión comunicación interpersonal en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2023?	Objetivo general Establecer la relación que existe entre el juego de roles y la interacción social entre los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2023 Objetivos específicos: O.E.1: Determinar la relación que existe entre el juego de roles y la dimensión interacción del juego en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2023 O.E.2: Establecer la relación entre el juego de roles y la dimensión comunicación interpersonal en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2023.	Hipótesis general: H₁: El juego de roles se relaciona positivamente con las interacciones sociales en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2023 Hipótesis específicas H₁: Existe relación positiva entre el juego de roles y la dimensión interacción del juego en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2023 H₂: Existe relación positiva entre el juego de roles y la dimensión comunicación interpersonal en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y	Instrumentos: Guía de observación y lista de cotejo

P.E.3: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego de roles y la dimensión autoafirmación en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2023?	O.E.3: Explicar la relación que existe entre el juego de roles y la dimensión autoafirmación en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2023	provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2023. H ₃ : Existe relación positiva entre el juego de roles y la dimensión autoafirmación en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2023.	
Diseño	Población y muestra	Variables y dimensiones	
Tipo: Descriptiva Enfoque: Cuantitativo Diseño: No experimental, transversal correlacional. Nivel: Descriptivo- Correlacional $M \rightarrow O_x \leftrightarrow O_y$ Donde: M = Muestra (niños de 4 años). O_x = Observación de la variable 1: Juegos de roles. O_y = Observación de la variable 2: Interacciones sociales. $\leftrightarrow$ = Relación o correlación entre ambas variables.	Población: 20 niños de 4 años Muestra: 20 niños de 4 años	V1: Juegos de roles Dimensiones Selección de personaje - Selecciona - Imitación breve - Nombra Actuación - Simula - Interpreta - Da ideas Evaluación y difusión - Representa - Dramatiza V2: Interacción social Dimensiones: Interacción del juego Comunicación interpersonal Autoafirmación	

Anexo N° 03: Instrumentos de recolección de datos

Guía de observación de juego de roles

Niño(a): _____

1: No 2: Un poco 3: Si

N°	Ítems	1	2	3
SELECCIÓN DEL PERSONAJE				
1	El niño selecciona el personaje del juego			
2	Identifica todas las características del personaje			
3	Mediante mímicas demuestra las características del personaje			
4	Con movimientos imita al personaje seleccionado			
5	Da un nombre al personaje elegido			
6	Realiza una frase en base al personaje			
ACTUACIÓN				
7	El niño actúa e imita al personaje que le gusta			
8	Interpreta el papel personaje			
9	El niño da ideas para representar al personaje elegido con ayuda de la profesora			
7	Todos los integrantes del equipo participan en la toma de decisiones			
10	El niño realiza la actuación del personaje visto			
11	Menciona a los personajes que eligió para representar			
12	Habla sobre las acciones que realiza el personaje			
DIFUSIÓN Y EVALUACIÓN				
13	El niño representa al personaje del juego para ser analizado			
14	Interpreta e imita el juego de acuerdo a la realidad donde vive			
15	Nombra el personaje que imitará posteriormente por medio del mímicas			
16	Representa cada comportamiento que observa en el juego			
17	El niño dramatiza el juego que le prepara la profesora			
18	Da a conocer las cosas positivas del personaje			
19	Narra una historia del personaje			
20	Menciona lo que quiere lograr en el futuro			

Lista de cotejo de interacción social

Niño(a): _____

1: No 2: Si

N°	Ítems	1	2
AUTOAFIRMACIÓN			
1	Acepta las ideas de otros compañeros		
2	Reconoce cuando ha realizado alguna acción adecuada o inadecuada		
3	Cuida los materiales que se le brindan		
4	Pide disculpas por iniciativa propia		
5	Expresa simpatía por los demás		
6	Cuando tiene un problema con otro niño lo soluciona por sí solo		
7	Expresa sus insatisfacciones con los demás		
8	Respeto las opiniones de los demás		
9	Escucha a la maestra cuando ella está hablando		
10	Espera su turno cuando quiere realizar alguna actividad		
COMUNICACIÓN INTERPERSONAL			
11	El niño demuestra actitudes positivas de sí mismo		
12	El niño expresa lo que no le agrada en clase		
13	Demuestra habilidades que son admiradas por otros niños		
14	Saluda cuando ingresa a clase		
15	Pide ayuda a la maestra cuando lo necesita		
16	Sonríe y ríe con otros niños		
17	Consuela a otros niños cuando están molestos		
18	Escucha las opiniones de sus compañeros y aporta nuevas ideas		
19	Durante la clase participa de las conversaciones		
20	Pregunta el porqué de algunas cosas a la maestra		
INTERACCIÓN DEL JUEGO			
21	Juegos con diferentes niños		
22	Se adapta bien en diferentes ambientes		
23	Sigue las reglas del juego que se realiza		
24	Demuestra su estado de ánimo si está triste o feliz		
25	Pide disculpas por un comportamiento accidental		
26	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan		
27	Realiza actividades demostrando confianza		
28	Comparte sus juguetes con otros niños		
29	Incluye a otros niños en su juego		
30	Invita su lonchera a otros niños que no tiene		

Anexo N° 04: Ficha de validación de instrumentos

CONSTANCIA**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Yo, **Dr. Juan Carlos Rojas Cachay**, por el presente dejo constancia de haber revisado los instrumentos de investigación utilizados para la indagación, cuyo título: "**Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2022**", de la autora **Br. Genoveva Pinedo Coral**, egresada del Programa de estudio de Educación Inicial, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas".

Las observaciones realizadas han sido levantadas por la autora, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que considere pertinentes.

Lamas, 20 de diciembre del 2024



Dr. Juan Carlos Rojas Cachay
DNI N°00900693

INFORME DEL JUICIO DE EXPERTO SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título de la investigación: ***Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2022***

- Apellidos y Nombres del experto: **Dr. Juan Carlos Rojas Cachay**
- Grado Académico: **Doctor**
- Instrumento motivo de evaluación: **Validación**
- Autor del instrumento: **Br. Genoveva Pinedo Coral**

II. ASPECTO DE VALIDACIÓN:

Muy Deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

CRITERIOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje técnico adecuado, preciso y libre de ambigüedades, facilitando su comprensión por parte de los sujetos de estudio.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems permiten medir la(s) variable(s) de estudio de manera imparcial, evitando sesgos y asegurando la operacionalización de dimensiones e indicadores.					X
ACTUALIDAD	El contenido del instrumento evidencia correspondencia con el estado actual del conocimiento científico, tecnológico y normativo pertinente al campo de estudio.					X
ORGANIZACIÓN	La estructura del instrumento presenta una secuencia lógica y coherente, alineada con las dimensiones, indicadores, objetivos e hipótesis de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	El número y contenido de los ítems son adecuados para cubrir de manera integral la(s) variable(s) de estudio.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems evidencian pertinencia y direccionalidad hacia la medición de los constructos teóricos definidos.					X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá es pertinente para el análisis, interpretación y explicación del fenómeno investigado.					X
COHERENCIA	Existe correspondencia lógica entre variable(s), dimensiones, indicadores e ítems del instrumento.					X
METODOLOGÍA	El diseño y estructura del instrumento responden al enfoque, tipo y diseño metodológico de la investigación.					X
OPORTUNIDAD	El instrumento es pertinente en relación con el momento, contexto y población en que será aplicado.				X	

III. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 48 puntos.

IV. CONDICIÓN DE APLICABILIDAD (Considere la siguiente escala valorativa)

Condición	Rango de puntaje	Elección de aplicabilidad (marca X)
Aplicable	40 a 50	X
Aplicable, después de corregir	25 a 39	
No aplicable	10 a 24	

V. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento de recolección de datos sometido a juicio de experto se encuentra en condición de: **APLICABLE**

En función de los criterios evaluados, se formulan las siguientes observaciones y recomendaciones orientadas a optimizar su validez de contenido y consistencia metodológica:

OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

Lamas, 23 de diciembre del 2024



MINISTERIO DE EDUCACION
GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTIN
E. I. E. S. P. LAMAS

.....

Dr. Juan Carlos Rojas Cachay

DIRECTOR GENERAL

E. I. E. S. P. LAMAS

.....

Dr. Juan Carlos Rojas Cachay
DNI N°00900693

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, **Dr. Ronal Ramírez Pérez**, por el presente dejo constancia de haber revisado los instrumentos de investigación utilizados para la indagación, cuyo título: "***Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2022***", de la autora **Br. Genoveva Pinedo Coral**, egresada del Programa de estudio de Educación Inicial, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas".

Las observaciones realizadas han sido levantadas por la autora, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que considere pertinentes.

Lamas, 20 de diciembre del 2024



Dr. Ronal Ramírez Pérez
Reg N° 0351606

Dr. Ronal Ramírez Pérez
DNI: 42173437

INFORME DEL JUICIO DE EXPERTO SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

VI. DATOS GENERALES:

Título de la investigación: ***Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2022***

- Apellidos y Nombres del experto: **Dr. Ronal Ramírez Pérez**
- Grado Académico: **Doctor**
- Instrumento motivo de evaluación: **Validación**
- Autor del instrumento: **Br. Genoveva Pinedo Coral**

VII. ASPECTO DE VALIDACIÓN:

Muy Deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

CRITERIOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje técnico adecuado, preciso y libre de ambigüedades, facilitando su comprensión por parte de los sujetos de estudio.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems permiten medir la(s) variable(s) de estudio de manera imparcial, evitando sesgos y asegurando la operacionalización de dimensiones e indicadores.					X
ACTUALIDAD	El contenido del instrumento evidencia correspondencia con el estado actual del conocimiento científico, tecnológico y normativo pertinente al campo de estudio.					X
ORGANIZACIÓN	La estructura del instrumento presenta una secuencia lógica y coherente, alineada con las dimensiones, indicadores, objetivos e hipótesis de la investigación.					X
SUFICIENCIA	El número y contenido de los ítems son adecuados para cubrir de manera integral la(s) variable(s) de estudio.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems evidencian pertinencia y direccionalidad hacia la medición de los constructos teóricos definidos.					X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá es pertinente para el análisis, interpretación y explicación del fenómeno investigado.					X
COHERENCIA	Existe correspondencia lógica entre variable(s), dimensiones, indicadores e ítems del instrumento.					X
METODOLOGÍA	El diseño y estructura del instrumento responden al enfoque, tipo y diseño metodológico de la investigación.				X	
OPORTUNIDAD	El instrumento es pertinente en relación con el momento, contexto y población en que será aplicado.					X

VIII. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 48 puntos.

IX. CONDICIÓN DE APLICABILIDAD (Considere la siguiente escala valorativa)

Condición	Rango de puntaje	Elección de aplicabilidad (marca X)
Aplicable	40 a 50	X
Aplicable, después de corregir	25 a 39	
No aplicable	10 a 24	

X. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento de recolección de datos sometido a juicio de experto se encuentra en condición de: **APLICABLE**

En función de los criterios evaluados, se formulan las siguientes observaciones y recomendaciones orientadas a optimizar su validez de contenido y consistencia metodológica:

OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

Lamas, 23 de diciembre del 2024


Dr. Ronal Ramírez Pérez
Reg. N° 0351606

Dr. Ronal Ramírez Pérez
DNI: 42173437

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, **Dr. Hipólito Percy Barbaran Mozo**, por el presente dejo constancia de haber revisado los instrumentos de investigación utilizados para la indagación, cuyo título: ***"Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2022"***, de la autora **Br. Genoveva Pinedo Coral**, egresada del Programa de estudio de Educación Inicial, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas".

Las observaciones realizadas han sido levantadas por la autora, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que considere pertinentes.

Lamas, 20 de diciembre del 2024



Dr. Hipólito Percy Barbaran Mozo
CPPe N° 357054

Dr. Hipólito Percy Barbaran Mozo
DNI 01100672

INFORME DEL JUICIO DE EXPERTO SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título de la investigación: ***Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2022***

- Apellidos y Nombres del experto: **Dr. Hipólito Percy Barbaran Mozo**
- Grado Académico: **Doctor**
- Instrumento motivo de evaluación: Validación
- Autor del instrumento: **Br. Genoveva Pinedo Coral**

II. ASPECTO DE VALIDACIÓN:

Muy Deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)

CRITERIOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje técnico adecuado, preciso y libre de ambigüedades, facilitando su comprensión por parte de los sujetos de estudio.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems permiten medir la(s) variable(s) de estudio de manera imparcial, evitando sesgos y asegurando la operacionalización de dimensiones e indicadores.					X
ACTUALIDAD	El contenido del instrumento evidencia correspondencia con el estado actual del conocimiento científico, tecnológico y normativo pertinente al campo de estudio.					X
ORGANIZACIÓN	La estructura del instrumento presenta una secuencia lógica y coherente, alineada con las dimensiones, indicadores, objetivos e hipótesis de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	El número y contenido de los ítems son adecuados para cubrir de manera integral la(s) variable(s) de estudio.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems evidencian pertinencia y direccionalidad hacia la medición de los constructos teóricos definidos.					X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá es pertinente para el análisis, interpretación y explicación del fenómeno investigado.					X
COHERENCIA	Existe correspondencia lógica entre variable(s), dimensiones, indicadores e ítems del instrumento.				X	
METODOLOGÍA	El diseño y estructura del instrumento responden al enfoque, tipo y diseño metodológico de la investigación.					X
OPORTUNIDAD	El instrumento es pertinente en relación con el momento, contexto y población en que será aplicado.				X	

III. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: 46 puntos.

IV. CONDICIÓN DE APLICABILIDAD (Considere la siguiente escala valorativa)

Condición	Rango de puntaje	Elección de aplicabilidad (marca X)
Aplicable	40 a 50	X
Aplicable, después de corregir	25 a 39	
No aplicable	10 a 24	

V. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento de recolección de datos sometido a juicio de experto se encuentra en condición de: **APLICABLE**

En función de los criterios evaluados, se formulan las siguientes observaciones y recomendaciones orientadas a optimizar su validez de contenido y consistencia metodológica:

OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

Lamas, 23 de diciembre del 2024



.....
Dr. Hipólito Percy Barbaran Mozo
DNI 01100672

Anexo N° 05: Consentimiento informado**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por **Br. Genoveva Pinedo Coral**, identificada con **DNI N° 45410828**, titulada: *Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2022*, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Lamas”. El objetivo de estudio es, establecer la relación que existe entre el juego de roles y la interacción social entre los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2022.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente 45 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas las entrevistas, los cassettes con las grabaciones, entre otros, se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

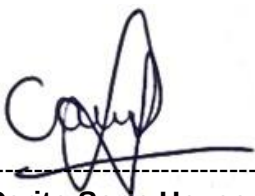
Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por: **Br. Genoveva Pinedo Coral**. He sido informado (a) de que el objetivo de este estudio es, establecer la relación que existe entre el juego de roles y la interacción social entre los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 260 de la ciudad, distrito y provincia de Lamas, departamento de San Martín, Perú, año 2023.

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 45 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar al celular N° 942 820 720.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar al teléfono anteriormente mencionado.

Lamas, 07 de mayo del 2025



Carito Sorla Hoyos
DNI 47574648
Participante

Anexo N° 06: Constancia de revisión ortográfica y gramatical



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CONSTANCIA REVISIÓN DE ORTOGRAFÍA

El que suscribe, hace constar que realizó la revisión ortográfica del **INFORME DE TESIS**, para optar el **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**, intitulado: **"Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2022"**, de la autora: **Genoveva Pinedo Coral**, identificada con DNI N° **45410828**, del Programa de estudios de Educación Inicial, egresada del Programa de Profesionalización Docente (PPD), de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas". Se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. La revisión efectuada comprendió aspectos relacionados con la ortografía, puntuación, gramática, sintaxis, claridad de las ideas, coherencia, cohesión y adecuada redacción académica del informe de Tesis, procurando que el texto cumpla con las condiciones de presentación y comunicación escrita propias de un trabajo académico (informe de tesis).
2. Se deja expresa constancia de que la presente revisión no implica la validación de los resultados, metodología, instrumentos, análisis estadístico, conclusiones ni de la originalidad del contenido de la investigación, aspectos que corresponden a los procedimientos académicos y administrativos establecidos por la EESPP "LAMAS".
3. Las citas y referencias acordes a la norma APA 7.^a edición.

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para los fines académicos y administrativos que estime convenientes.

JEFATURA DE INVESTIGACIÓN
Lamas, 20 de agosto del 2026



.....
Mg. Marcos Gilmo Reyna Saboya
 Especialidad: Lengua y Literatura
 Registrado en SUNEDU
 CPPe N° : 0474042

Constancia N° 002-2026-EESPP "Lamas"
DNI: 45410828

<https://eespplamas.edu.pe>
masadeparte@eespplamas.edu.pe

Cj. 18 de Octubre N° 13, LT-1-17 M° 825, Pueblo Tradicional Cercado
Lamas, distrito y provincia de Lamas, Depto de San Martín - Perú

Anexo N° 07: Constancia de revisión del abstract



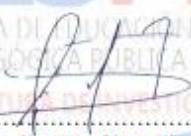
CONSTANCIA DE REVISIÓN DEL ABSTRACT

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del abstract en el idioma inglés, de la tesis titulada: **"Juegos de roles e interacciones sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 260, Lamas, 2023"**, de la autora: **PINEDO CORAL, Genoveva**, egresada del Programa de estudios de Educación Inicia, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Lamas". Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Gramática y Sintaxis. mantener la consistencia en los tiempos verbales.
2. Precisión en las terminologías, uso del vocabulario científico y académico, apropiado para la disciplina del área de investigación.
3. Claridad y concisión, eliminando la redundancia, uso del lenguaje preciso. Asimismo, el uso preciso de numera de palabras requerida por la Escuela.
4. Palabras claves (keyword) representativa de la investigación en cuestión.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Lamas, 24 de agosto de 2026


Mg. Freddy Silva Murrieta
Especialidad: Idiomas Extranjeros – Inglés- Alemán
Registrado en SUNEDU
CPPe N°: 0515742

Constancia N° 002-2026-EESPP "Lamas"
DNI: 45410828

<https://iespplamas.edu.pe>
msadepartes@iespplamas.edu.pe
Jr. 16 de Octubre Nº 42, 17-T-17 M° 918, Pueblo Tradicional Cercado
Lamas, distrito y provincia de Lamas, Dpto de San Martín - Perú

Anexo N° 08: Evidencias fotográficas



