



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE



**JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN
EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52
DE CHUPA, AZÁNGARO 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. LUZ MERY CHAMBI CRUZ

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE**

JULIACA - PERÚ

2024




UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE
JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN
EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52
DE CHUPA, AZÁNGARO 2024


TESIS PRESENTADA POR:


Bach. LUZ MERY CHAMBI CRUZ

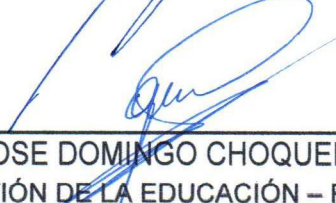
PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

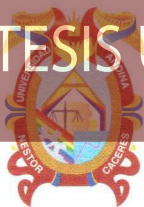
PRESIDENTE : 
Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

PRIMER MIEMBRO : 
Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

SEGUNDO MIEMBRO : 
Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

ASESOR DE TESIS : 
Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA

LINEA DE INVESTIGACIÓN :
GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 169-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 04 de diciembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 17746-2024 presentado por el (la) Bachiller: **LUZ MERY CHAMBI CRUZ** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

- PRESIDENTE :** Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
- 1ER. Miembro :** Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas
- 2DO Miembro :** Dr. Hugo Neptali Cavero Aybar

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el martes 10 de diciembre a horas 08:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA.

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Dr. Felix C. Ochatoma Paravicino
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:

- Jurados (3)
- Asesor de tesis (1)
- Interesado (1)
- C.c.
- Arch.



RESOLUCIÓN N° 150-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 15 de octubre de 2024

VISTOS:

El Expediente: **2024-CU-14505** de fecha **09 de octubre de 2024**, del **Bach. LUZ MERY CHAMBI CRUZ**, quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) **Bach. LUZ MERY CHAMBI CRUZ**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024**; conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corroboro el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) **ASESOR (a) Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA**,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) **Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA**.

ARTICULO TERCERO.- DISPONER que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.


UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
DECANATURA
Dr. Felix C. Ochatoma Paravicino
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO.
ARCH. 2024




Dr. Freddy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**RESOLUCIÓN DECANAL N° 037-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV**

Juliaca, 06 de setiembre del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-18880, presentado por el señor (a) **LUZ MERY CHAMBI CRUZ** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** Anexo (01) el PROVEIDO N° **036-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato **N°037-2024** del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **LUZ MERY CHAMBI CRUZ** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024**; Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgtr. Luis Chayña Aguilar** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° **037-2024-** aprobado la propuesta de investigación titulado: **JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024**;

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - **APROBAR**, la **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN**, presentado por el señor (a) **LUZ MERY CHAMBI CRUZ**, para optar el titulado profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**; con el tema titulado: **JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024**; Correspondiente a la línea de Investigación **Gestión de la Educación**.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO. - **RECONOCER** como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA**.

ARTICULO TERCERO. - **DISPONER** que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.



Cc
Archivo, 2024
INTERESADO (A)

Regístrese, Comuníquese y Archívese



Dr. Freddy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	7%
	Trabajo del estudiante	

2	repositorio.uladech.edu.pe	4%
	Fuente de Internet	

3	repositorio.uancv.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	

4	hdl.handle.net	<1%
	Fuente de Internet	

5	Submitted to Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa	<1%
	Trabajo del estudiante	

6	www.coursehero.com	<1%
	Fuente de Internet	

7	tesis.unap.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	


8	repositorio.ucv.edu.pe	
---	-------------------------------	--

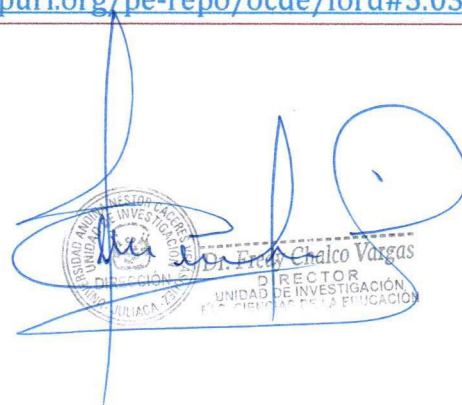


Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	LUZ MERY CHAMBI CRUZ
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	74658859
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0002-4311-7076
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02430962
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-3846-9034
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI



Número de documento de identidad	01332589
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024 País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: AZÁNGARO Distrito: CHUPA Coordenadas. Latitud: 15°06'16.9"S Longitud: 69°59'07.6"W https://maps.app.goo.gl/8CY4yjhoC8M]dcrx6</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	SETIEMBRE 2024 – DICIEMBRE 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01





DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo LUZ MERY CHAMBI CRUZ, identificado con DNI Nro. 74658859 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional**
- Programa de Segunda Especialidad,**
- Programa de Maestría o Doctorado**

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la **Tesis** o **Trabajo de Investigación,** **Trabajo Académico** denominada: JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024

Asesorado por: Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.


Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 31 de diciembre del 2024


Dr. José Domingo Choquehuanca Calcina
FIRMA DEL ASESOR (obligatoria)


FIRMA (obligatoria)


Huella



Quiero enunciar mi recóndito agradecimiento a todos los que han desempeñado un papel esencial para ayudarme a terminar mi tesis. Mi familia ha sido una increíble fuente de inspiración y un apoyo inquebrantable a lo largo de mi viaje, y les estoy realmente agradecido. Además, a mis profes y compañeros de estudio, quienes con su conocimiento, disposición y compañía me ayudaron a superar cada desafío. Este logro no hubiera sido posible sin la confianza que depositaron en mí y su valiosa colaboración.



Dedico este trabajo a mis padres, quienes fueron inspiración y fortificación. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. A ustedes, que siempre me brindan su amor y ayuda en cada paso de mi vida, dedico este logro con todo mi corazón. También dedico este proyecto a todos aquellos que creen en sus sueños y luchan día a día por alcanzarlos.



ÍNDICE

ÍNDICE v

ÍNDICE DE TABLASviii

ÍNDICE DE FIGURAS ix

RESUMEN..... x

ABSTRACT xi

INTRODUCCIÓN x

**CAPITULO I
EL PROBLEMA**

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA 1

1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 2

1.2.1. Problema general 2

1.2.2. Problemas específicos 2

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA..... 3

1.3.1. Justificación teórica 3

1.3.2. Justificación practica 3

1.3.2. Justificación practica 4

1.4. OBJETIVOS 4

1.4.1. Objetivo general 4

1.4.2. Objetivos específicos 4

**CAPITULO II
MARCO TEÓRICO**

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN 6

2.1.1. Antecedentes internacionales: 6

2.1.2. Antecedentes nacionales 8

2.1.3. Antecedentes locales 11

2.2. MARCO TEÓRICO..... 13

2.2.1. Los juegos de roles 13

2.2.2. El aprendizaje del area de comunicación 18



2.3 MARCO CONCEPTUAL	22
2.4. HIPÓTESIS	25
2.4.1. Hipótesis general	25
2.4.2. Hipótesis específicas	25
2.5. VARIABLES	25
2.5.1. Variable independiente	25
2.5.2. Variable dependiente	25
2.5.3. Operacionalización de variables	26

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN	29
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN	30
3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	30
3.4. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	30
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	31
3.4.1. Población	31
3.4.2. Muestra	32
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	33
3.5.1. Técnica	33
3.5.2. Instrumento	33
3.5.3. Diseño de contraste de Hipótesis	33

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. RESULTADOS OBTENIDOS	34
4.1.1. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post del Juego de roles	34
4.1.2. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post de la dimensión cognitiva	38
4.1.3. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post de la dimensión afectiva	41
4.1.4. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post de la dimensión social	45
4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS	49



4.2.1. Prueba de hipótesis General.....	49
4.2.2. Prueba de hipótesis Específica 1.....	51
4.2.3. Prueba de hipótesis Específica 2.....	53
4.2.4. Prueba de hipótesis Específica 3.....	55
4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	56

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Pretest y postes del juego de roles.....	34
Tabla 2 Pretest y postes de la dimensión cognitiva.....	38
Tabla 3 Pretest y postes de la dimensión afectiva	41
Tabla 4 Pretest y postes de la dimensión social.....	45
Tabla 5 Prueba de Hipótesis General.....	49
Tabla 6 Prueba de especifica 1.....	51
Tabla 7 Prueba de especifica 2.....	53
Tabla 8 Prueba de especifica 3.....	55



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Pretest y postes del juego de roles.....	35
Figura 2 Pretest y postes de la dimensión cognitiva	38
Figura 3 Pretest y postes de la dimensión afectiva	41
Figura 4 Pretest y postes de la dimensión social.....	45



RESUMEN

La indagación tiene el fin de qué modo el juego de roles mejora significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro 2024. El diseño es pre-experimental y de nivel explicativo, con una población de 90 niños y una muestra de 73 estudiantes. El estudio demuestra que el juego mejora significativamente el aprendizaje en la comunicación en los niños. Los resultados generales muestran una mejora considerable en los valores de t-Student en las dimensiones cognitiva, afectiva y social. Para el aprendizaje comunicativo general, el valor t pasó de 8.523 en el pretest a 15.536 en el postest, indicando una mejora significativa. La dimensión cognitiva mostró un aumento en el valor t de 8.145 a 18.236, reflejando un avance importante en la comprensión y aplicación del conocimiento. La dimensión afectiva presentó una mejora de 7.963 a 16.635, sugiriendo un desarrollo emocional significativo, y la dimensión social pasó de un valor t de 8.125 a 17.523, indicando una notable mejora en la interacción y colaboración entre los niños. Conclusión: Según lo resultante de la prueba t de Student, está claro que los juegos de rol ayudan a los jóvenes a desarrollar mucho mejor sus habilidades comunicativas. Mejoraron claramente sus habilidades comunicativas, como demuestran los valores t del pretest (8,523) y del postest (15,536), que muestran una diferencia de medias cada vez mayor. Como método de aprendizaje, el role-playing se confirma por el nivel de significación ($p = 0,000$).

Palabras clave:



ABSTRACT

The purpose of the research is to determine how role-playing significantly improves learning in the area of communication in the children of the Initial Educational Institution N° 52 of Chupa, Azángaro 2024. The design is pre-experimental and of explanatory level, with a population of 90 children and a sample of 73 students. The study shows that the game significantly improves learning in communication in children. The overall results show a considerable improvement in the t-Student values in the cognitive, affective and social dimensions. For general communicative learning, the t-value increased from 8.523 in the pretest to 15.536 in the posttest, indicating a significant improvement. The cognitive dimension showed an increase in t-value from 8.145 to 18.236, reflecting a significant improvement in the understanding and application of knowledge. The affective dimension presented an improvement from 7.963 to 16.635, suggesting a significant emotional development, and the social dimension went from a t-value of 8.125 to 17.523, indicating a notable improvement in interaction and collaboration among children. Conclusion: According to the results of the Student's t-test, it is clear that the role-playing games help the youngsters to develop their communication skills much better. They clearly improved their communicative skills, as shown by the t-values of the pretest (8.523) and posttest (15.536), which show an increasing difference in means. As a learning method, the role-pla

Key words: affective, communication area learning, cognitive, role-playing, social.



INTRODUCCIÓN

El campo de la comunicación juega un papel esencial en el aprendizaje de la primera infancia que es esencial para el desarrollo integral de los niños. En la IE de Nivel Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro, se deben implementar prácticas pedagógicas que promuevan el desarrollo temprano de habilidades comunicativas. Uno de las tácticas más eficaz para lograr este objetivo es el juego de roles, que brinda a los niños la oportunidad de sumergirse en diversos escenarios y personajes, al tiempo que fomenta la comunicación significativa y divertida, el uso del lenguaje y la locución vocal.

Los estudiantes de la IEI N° 52 trabajarán sus habilidades comunicativas a través del juego de roles en esta nueva iniciativa. Esperamos que al utilizar este enfoque, los estudiantes mejoren no sólo sus habilidades lingüísticas, sino también su confianza, imaginación y habilidades sociales, todo lo cual jugará un papel en su crecimiento integral y logros académicos en los próximos años.

Con el fin de ayudar a los niños de Chupa, la Institución de Educación Infantil n° 52 de Azángaro, a desarrollar mejores habilidades comunicativas, los profesores han propuesto los juegos de rol como técnica didáctica fundamental. Se anima a los alumnos a explorar diversos escenarios y personalidades a través de esta entretenida práctica, que les ayuda a desarrollar el lenguaje y la expresión vocal en un ambiente seguro y creativo. Este método, que contribuye al desarrollo integral de los infantes en sus iniciales años de escolarización, no sólo fomenta una comunicación excelente, sino que también potencia la autoestima, la empatía y las destrezas sociales.

El presente estudio se estructura en 04 capítulos, que se detallan a continuación:



El Capítulo I incluirá todas las facetas relativas al planteamiento del estudio, incluyendo la descripción problemática, la delimitación, la formulación y los objetivos de estudio.

El Capítulo II se concentrará en el Marco Teórico, incluyendo los Contextos Nacional, Regional y Local. El Marco Conceptual delinearé todas las ideas pertinentes asociadas al tema de nuestra tesis. El capítulo también abordará la hipótesis, la operacionalización de las variables.

El Capítulo III incluirá el método de Investigación, incluyendo la técnica, el nivel, el diseño, la población, la muestra y los procesos y equipos utilizados para la recolección de datos.

El Capítulo IV incluirá el examen de los resultados, las deducciones y las recomendaciones, Anexos.



CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática

A nivel del globo, la enseñanza de habilidades comunicacionales a lo largo del primer año de vida ha sido reconocida como un aspecto crítico para el desarrollo holístico de los niños. Según Vygotsky (1978), nos menciona que las habilidades comunicativas están estrechamente relacionadas con su capacidad para interactuar socialmente, lo que a su vez influye en su pensamiento y en la forma en que comprenden el mundo. Esta interacción social, facilitada a través de juegos y actividades lúdicas, es fundamental para el aprendizaje del lenguaje (p. 86). Sin embargo, en muchas áreas mundiales, la falta de recursos y metodologías adecuadas sigue siendo un obstáculo para la implementación efectiva de estas estrategias.

En el contexto nacional, la educación inicial en el Perú enfrenta desafíos significativos en la promoción de habilidades comunicativas. Según el Ministerio de Educación (2020), uno de los principales problemas es la falta de formación



especializada para los docentes en técnicas pedagógicas que fomenten el desarrollo del lenguaje en niños pequeños. Además, la limitada infraestructura y los escasos recursos pedagógicos dificultan la aplicación de métodos innovadores, como los juegos de roles, que han demostrado ser efectivos en otros países (p. 45). Los primeros años de escolarización de un niño en Perú son especialmente vulnerables a este problema, que a su vez perjudica su desarrollo cognoscitivo y social.

En la región de Puno, y específicamente en la provincia de Azángaro, donde se ubica la Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, los desafíos son aún más pronunciados. Un estudio realizado por Quispe (2021) destaca que las zonas rurales enfrentan una falta crónica de recursos educativos y acceso limitado a programas de capacitación para docentes, lo que impide la implementación de metodologías activas y participativas como los juegos de roles (p. 102). Esta carencia afecta directamente la calidad del aprendizaje en la comunicación, limitando las oportunidades de los niños para desarrollar competencias lingüísticas y sociales desde una edad temprana.

1.2. Formulación del planteamiento del problema

1.2.1. Problema general

- ¿De qué manera el juego de roles optimiza el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de la IEIE N° 52 de Chupa, Azángaro 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo la dimensión cognitiva del juego de roles optimiza el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024?
- ¿De qué manera la dimensión afectiva del juego de roles optimiza el aprendizaje



en el área de comunicación en los niños de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024?

- ¿Cómo la dimensión social del juego de roles optimiza el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024?

1.3. Justificación del problema

1.3.1. Justificación teórica.

El uso de los juegos de rol en la enseñanza de la comunicación tiene su principio en las experiencias educativas constructivistas, que hacen hincapié en la capacidad de acción del alumno y en la creación colaborativa de nuevos conocimientos. Según Vygotsky (1978), es un proceso social que ocurre en un contexto de interacción, donde los niños desarrollan habilidades cognitivas y comunicativas al participar en actividades significativas y colaborativas. Los juegos consienten que los niños asuman diferentes personajes y situaciones, lo que facilita la construcción de su lenguaje y comprensión del mundo de una manera natural y lúdica. Esta metodología no solo estimula el desarrollo del lenguaje, sino que también fomenta la creatividad, la empatía y la resolución de dificultades, elementos esenciales para el aprendizaje integral en la educación inicial.

1.3.2. Justificación practica

Esta estrategia práctica es accesible y adaptable a diversas realidades educativas, permitiendo que los docentes implementen actividades que no requieren materiales costosos pero que tienen un alto impacto en el desarrollo expresión. MEDIANte del juego de roles, los infantes pueden experimentar diferentes situaciones comunicativas en un entorno controlado y seguro, lo que les consiente practicar y optimizar sus habilidades



de expresión oral, comprensión lectora y escucha activa. Además, esta práctica favorece la inclusión de todos los estudiantes, permitiéndoles participar de manera equitativa en actividades grupales.

1.3.2. Justificación Metodológica

Los juegos consienten que los niños construyan y refuercen su conocimiento del lenguaje en un contexto interactivo y significativo, lo que facilita la internalización de habilidades comunicativas esenciales. Esta estrategia también está respaldada por investigaciones que indican que el aprendizaje asentado en el juego es altamente efectivo en la educación inicial, ya que combina el desarrollo cognitivo con el emocional y social, aspectos que son cruciales en la primera infancia.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

- Determinar de que manera el juego de roles optimiza el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar de que manera la dimensión cognitiva del juego de roles optimiza el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024
- Determinar como la dimensión afectiva del juego de roles optimiza el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024



- Establecer de que manera la dimensión social del juego de roles optimiza el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024



CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales:

Smith, A., & Johnson, L. (2021), "Enhancing Oral Communication Skills through Role-Playing in Early Childhood Education", Objetivo: Estudiar la vigor de los juegos de rol para mejorar la capacidad de locución oral de los preescolares. Una escuela canadiense llevó a cabo una investigación experimental con 60 alumnos de edades alcanzadas entre los 04 y los 05 años. Los alumnos se dividieron en dos grupos; uno recibió clases más convencionales y el otro se divirtió más con los juegos de rol. Los resultados indicaron que, con respecto con el ensayo de control, los niños que participaron en las actividades de juegos de rol mejoraron significativamente su fluidez verbal y su capacidad para articular conceptos complicados. Conclusiones: Los juegos de rol, al ofrecer un entorno divertido que promueve el aprendizaje activo, son una técnica eficaz para optimizar las capacidades de comunicación oral de los infantes de educación infantil.



Chen, Y., & Li, H. (2020), "The Impact of Role-Playing on Language Development in Preschool Children", Nuestro objetivo es averiguar cómo mejoran las habilidades lingüísticas de los preescolares tras participar en actividades de juegos de rol. Se llevó a cabo un estudio cuasiexperimental en el que participaron setenta y cinco niños chinos de edades alcanzadas entre los 03 y los 04 años. Durante seis meses se utilizaron juegos de rol como tipo de intervención. Los resultados demostraron que las capacidades narrativas, gramaticales y de vocabulario de los niños, así como su colaboración en los juegos de rol, eran muy superiores a las de un grupo de control. En conclusión, los juegos tienen un efecto beneficioso en el progreso del lenguaje cuando se utilizan en educación infantil, ya que permiten a los alumnos practicar y relacionarse entre sí mientras aprenden nuevas palabras y frases.

Williams, R., & Taylor, S. (2020), "Role-Play as a Strategy for Enhancing Social and Communication Skills in Young Children", Objetivo: Investigar si los juegos de rol de los niños pueden ayudarles a desarrollar su competencia interpersonal y comunicativa, y de qué manera. La metodología de esta investigación cualitativa se basó en observaciones en clase realizadas en Australia a lo largo de un semestre escolar. Treinta niños, de edades alcanzadas entre 03 y los 05 años, participaron en ejercicios de juegos de rol. Los resultados expusieron que los niños eran más capaces de resolver conflictos mediante la conversación y tenían más éxito interactuando verbalmente con sus compañeros de clase. En resumen, los juegos de rol ayudan a los infantes a perfeccionar sus destrezas interpersonales, lo que a su vez fomenta una mejor comunicación, empatía y trabajo en equipo.



García, M., & Torres, P. (2022), "Role-Playing Games as a Pedagogical Tool for Language Acquisition in Bilingual Preschoolers", Objetivo: Investigar cómo los juegos de roles pueden facilitar la adquisición del lenguaje en infantes bilingües de educación inicial. Metodología: Estudio de caso en una escuela bilingüe en España, con 40 infantes de 4 a 6 años. Los juegos se utilizaron como estrategia pedagógica durante un año académico. Resultado: Los niños bilingües que participaron en juegos de roles mostraron un progreso significativo en ambas lenguas, con una mejora notable en la fluidez verbal y la comprensión lectora. Conclusión: Los juegos son un instrumento pedagógica eficaz para apoyar la adquisición del lenguaje en niños bilingües, promoviendo un aprendizaje significativo y activo.

Andersson, K., & Olsson, L. (2021), "The Role of Role-Playing in Developing Narrative Skills in Early Childhood", Nuestro objetivo aquí es echar un vistazo a cómo los juegos de rol ayudan a los niños de preescolar y jardín de infancia a desarrollar sus habilidades narrativas. Técnicas: Cincuenta niños suecos en edad escolar (de tres a seis años) participaron en ejercicios de juegos de rol a lo largo de un curso escolar. Después de participar en los juegos de rol, los niños demostraron una mejora significativa en su capacidad para montar historias intrincadas y lógicas. Conclusiones: Los juegos de rol constituyen un escenario ideal para que los niños practiquen y perfeccionen sus habilidades narrativas, lo que los convierte en una técnica importante para desarrollar la capacidad narrativa en los primeros años vivenciales.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Pérez, M., & Salazar, R. (2021), "Se evaluó cómo el juego de roles ayuda a los niños de los programas de educación inicial de Lima a desarrollar sus habilidades comunicativas.



con cuarenta niños de un colegio público, de cuatro a cinco años de edad. Utilizando juegos de rol durante tres meses, los investigadores compararon sus resultados con los de un grupo de control. Como resultado de la participación en los juegos de rol, el vocabulario y las habilidades conversacionales de los niños mejoraron significativamente. Por último, incluso en entornos con pocos recursos, los juegos son una grafía estupenda de arrimar el hombro a los infantes pequeños a desplegar sus habilidades comunicativas en el aula.

Gutiérrez, A., & Morales, C. (2022), "Aplicación del juego para fortalecer las competencias comunicativas en infantes de 5 años", Objetivo: Determinar cómo el uso de juegos de roles puede fortalecer las competencias comunicativas en infantes de 5 años en una escuela rural de Cajamarca. Metodología: Investigación acción con 30 niños de una escuela rural. Se implementaron juegos de roles durante cuatro meses, con observación y evaluación continua de los progresos en las competencias comunicativas. Resultado: Se observó un notable incremento en el potencial de los infantes para expresar sus ideas y emociones, así como una mayor interacción verbal entre los pares. Conclusión: El juego de roles es una metodología efectiva para fortalecer las competencias comunicativas en contextos rurales, donde el acceso a otros recursos pedagógicos es limitado.

Ramírez, J., & Huamán, P. (2020), Este estudio pretende investigar cómo los niños pequeños de Arequipa, Perú, se benefician del juego, y en concreto de los juegos de rol, para su desarrollo lingüístico. Enfoque: Estudio cualitativo observacional en aula de programas de educación inicial. Se analizaron las interacciones de los niños durante las sesiones de juegos de rol y se entrevistó a los monitores. Lo resultante exhibió que las



habilidades lingüísticas expresivas y receptivas de los niños mejoraron a través del juego de roles, y que las estructuras lingüísticas que utilizaron se volvieron más sofisticadas. En conclusión, los juegos de rol suministran un ambiente seguro y cooperativo para que los niños experimenten y perfeccionen sus habilidades lingüísticas, lo que los convierte en una parte importante de los programas de educación infantil para el desarrollo del lenguaje.

López, V., & Castro, M. (2021), es evaluar el efecto del juego de roles en las habilidades comunicativas y sociales de alumnos de primaria de Trujillo, Perú, cuyas tiempos oscilan entre los 04y los seis años. Un grupo de cincuenta niños participó en la investigación experimental. Se dedicó un único semestre académico a sesiones de juegos de rol por parte del grupo experimental y a actividades más convencionales por parte del ensayo de control. Resultados: Los niños del grupo experimental interactuaban mucho mejor con sus compañeros y utilizaban un vocabulario más complejo y organizado. En conclusión, los juegos de rol son un método eficaz para optimizar las habilidades sociales y expansivas de los infantes de educación infantil, sobre todo en las aulas donde los alumnos deben hablar con frecuencia.

Torres, E., & Vega, A. (2022), " Examinar cómo el uso de juegos de roles contribuye al desarrollo de capacidades lingüísticas en infantes de educación inicial en Lima Metropolitana. Metodología: Estudio de caso en una institución educativa privada, con 35 niños de 3 a 5 años. Se implementaron juegos de roles durante un trimestre, con evaluación continua de las competencias lingüísticas. Resultado: Los niños mostraron un desarrollo notable en la pronunciación, construcción de oraciones y uso de vocabulario avanzado. Conclusión: Los niños pueden mejorar sus habilidades



lingüísticas mediante juegos de rol de forma pertinente y natural, lo que la convierte en una técnica excelente para el desarrollo del expresión.

2.1.3. Antecedentes locales

Quispe, R., & Mamani, L. (2021), evaluó la eficacia de los juegos de rol en los programas de educación infantil de Juliaca con respecto a su potencial para fomentar el desarrollo del lenguaje. Diseño de estudio: Una investigación cuasi-experimental que incluyó a 30 alumnos de un colegio público de 4 a 5 años. Se comparó un grupo de control con uno que participó en juegos de rol. Resultados: La fluidez verbal y la capacidad de estructurar frases de los niños mejoraron significativamente tras participar en los juegos de rol. Los infantes en entornos urbanos de la area de Puno podrían beneficiarse enormemente del uso de los juegos de rol como habilidad pedagógica para optimizar sus habilidades lingüísticas.

Huanca, P., & Condori, M. (2022) examino cómo el juego de roles ha ayudado a los pequeños preescolares de Puno a mejorar sus habilidades comunicativas. Diseño de la investigación: Se realizó una investigación descriptiva con 40 niños de edades alcanzadas entre 3 y 5 años. Se observó a los niños y se realizaron entrevistas con sus monitores para evaluar cómo el uso de juegos de rol afectaba a sus habilidades comunicativas. Los resultados mostraron que tanto el vocabulario de los niños como su capacidad para mantener conversaciones coherentes mejoraban significativamente con los juegos. Conclusiones: Los juegos un tipo de aprendizaje activo e interactivo, son un método eficaz para optimar la cabida de comunicación de los preescolares de Puno



Ccalla, E., & Apaza, S. (2020), Evaluar cómo los juegos pueden optimar la expresión oral en infantes de 4 a 5 años en la provincia de Azángaro. Metodología: Estudio cualitativo con examen directa en el aula y vislumbradas a docentes. Los juegos de roles se implementaron durante un semestre escolar. Resultado: Los niños mostraron una mejora significativa en la pronunciación y en la capacidad para estructurar diálogos durante las actividades de juego. Conclusión: Los juegos de roles son una metodología adecuada para optimar la locución oral en contextos rurales como Azángaro, facilitando el desarrollo del lenguaje.

Sarmiento, A., & Choque, D. (2021), El fin de este estudio fue examinar cómo los niños de los programas de educación infantil de Ayaviri se benefician de las tácticas de juego, en particular de los juegos de rol, en términos de desarrollo del expresión. La metodología de esta investigación cuasiexperimental se centra en la examen directa y el análisis de la interacción verbal durante los juegos de rol con 35 niños de edades alcanzadas entre los 4 y los 6 años. Lo resultante mostraron que el vocabulario de los niños se hizo más sofisticado, y fueron capaces de contar mejores cuentos y participar en discusiones más organizadas. Conclusiones: Los juegos de rol y otras maneras de noviciado basado en el juego son muy beneficiosos para la adquisición del lenguaje en preescolares, especialmente en las zonas rurales de Ayaviri.

Cárdenas, M., & Valdivia, J. (2022), analizo las incidencias de los juegos en el desarrollo social y comunicativo de los niños en edad preescolar de Lampa. Metodología de la investigación: un estudio de acción con treinta y 02 infantes de edades alcanzadas entre los tres y los cinco años. Se implementaron juegos de roles durante cuatro meses, con observación y registro de los avances en las habilidades sociales y comunicativas.



Resultado: Los niños mostraron una mejora significativa en su capacidad para trabajar en grupo y en su interacción verbal con sus compañeros. Conclusión: El juego es una habilidad didáctica efectiva para promover tanto el desarrollo social como el comunicativo en niños de educación inicial en contextos rurales como Lampa.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Los juegos de roles

2.2.1.1. Definición

Gómez, P. (2020), Es una técnica educativa en la cual los participantes asumen un rol específico en una situación simulada, lo que les permite experimentar y analizar diferentes perspectivas y comportamientos en un entorno seguro y controlado" (p.45).

Martínez, R. (2021), "El juego de roles es una dinámica en la que los participantes, al asumir papeles ficticios, desarrollan habilidades comunicativas y sociales mediante la interpretación de situaciones simuladas que reflejan experiencias de la vida real" (p.112).

2.2.1.2. Teorías de los juegos de roles en el aprendizaje

Smith, J. A. (2020), "Los estudiantes perfeccionan su capacidad de pensamiento crítico mediante la práctica controlada y la reflexión en escenarios simulados, de acuerdo con la teoría del aprendizaje experiencial que sustenta el juego de rol como herramienta didáctica" (p. 85).

Brown, T. R. (2021), "La teoría del juego de roles en el noviciado sostiene que los estudiantes adquieren capacidades sociales y emocionales al asumir roles que les permiten experimentar diferentes perspectivas y emociones, facilitando un aprendizaje más profundo y significativo" (p. 134).



2.2.1.3. Clasificación del juego de roles

Johnson, M. E. (2021), "El juego de roles se clasifica en varias categorías, entre las que destacan: el juego de roles estructurado, que implica situaciones y roles predefinidos con guiones y objetivos claros, permitiendo a los participantes practicar habilidades específicas en un entorno controlado; y el juego de roles no estructurado, que ofrece mayor libertad y flexibilidad, permitiendo a los participantes crear y desarrollar sus propios personajes y situaciones sin una guía estricta, fomentando la creatividad y la espontaneidad" (p. 92).

Juego de Roles Estructurado

Johnson, M. E. (2021), "El juego de roles estructurado es una metodología en la que los participantes siguen un guion o esquema predefinido con roles y situaciones claramente delineados. Este tipo de juego de roles tiene como objetivo practicar habilidades específicas, como la toma de acciones o la valor de problemas, en un entorno controlado que minimiza la improvisación. Los resultados esperados están más enfocados y alineados con los objetivos educativos o formativos del ejercicio" (p. 94).

Juego de Roles No Estructurado

Johnson, M. E. (2021), "El juego de roles no estructurado es un tipo de actividad donde los participantes tienen la libertad de crear y desarrollar sus propios personajes y situaciones sin seguir un guion predeterminado. Este enfoque fomenta la creatividad, la espontaneidad y la expresión personal, permitiendo una mayor exploración de ideas y emociones. A diferencia del juego estructurado, esta clase de juego es menos predecible y se adapta a las respuestas y decisiones de los participantes en tiempo real" (p. 80).



Williams, L. R. (2020), "La codificación del juego incluye: el juego de simulación, que recrea escenarios de la vida real con el objetivo de practicar y mejorar habilidades concretas, como la toma de acciones o la valor de conflictos; y el juego de roles improvisado, que no sigue un guion específico y se enfoca en la creatividad y la respuesta inmediata de los participantes, permitiendo una exploración más libre de ideas y emociones" (p. 78).

2.2.1.4. Características de los juegos roles

López (2019), nos menciona que:

- a) **Carácter representativo:** Cuando hace una cosa y luego especula sobre otra, utiliza una pregunta y luego examina otra, está llevando a cabo una acción auténticamente gozosa.
- b) **Razonamiento:** Este método presupone que, en cualquier situación dada, el papel de una parte es llevar a cabo sus responsabilidades y proteger sus derechos con respecto a los demás miembros que componen ese mismo grupo. El mundo de fantasía de los niños refleja la realidad postergada en la que viven.
- c) **En qué consiste:** Son los proyectos de clase en los que trabajan los alumnos, y los profesores esperan que las discusiones de los niños giren en torno al tema que les inspiró para crear el proyecto.
- d) **Conexiones auténticas.**
- (e) **Los escenarios entretenidos:** reflejan las relaciones impuestas por el conflicto. En esta demostración, por ejemplo, la madre conecta con el papá, la niña, el primo colindante y otros personajes, como el del desvío a casa. Cada uno cumple su papel y todo lo demás se tiene en cuenta.



f) Duración de la sesión de juego. El tiempo es esencial en este tipo de juegos, dice Quintas (2020), así que asegúrate de que es lo suficientemente largo para que los jugadores conecten y se sientan a gusto, pero no tanto como para que el entorno de juego se canse o se agote.

2.2.1.5. Importancia de los juegos de roles

Peñarrieta y Faysse (2020), No se puede exagerar la importancia de los juegos de rol, ya que fomentan el crecimiento de la creatividad, las habilidades lingüísticas y los atributos del carácter de los niños, su independencia y su fuerza de voluntad desde el principio de sus vidas, cuando aún son pequeños. Este desarrollo se potencia aún más cuando animamos a los niños a jugar con su cuerpo y a descubrir nuevos movimientos. Al participar en estos juegos de rol, se cultivan los intereses de los niños; se cumplen sus aspiraciones de examinar tanto el mundo íntimo como el exterior, alcanzan metas que les permiten vivir en diversas experiencias, eligen las cosas en las que viven, aprenden a ser receptores y también expresión de sentimientos y valores, como el amor, la solidaridad, los saludos y la expresión de emociones.

2.2.1.6. Funciones de los juegos de roles

Actitudes y talentos como: -La empatía se perfecciona a través de la representación de roles. Según Mercè et al. (2019), los niños aprenden a valorar a los demás, a ser amables, a empatizar con los demás y a considerar las perspectivas y emociones de otras personas a través de los roles que representan.

Hacer amigos. Jugar a un juego que imita los acontecimientos sociales o familiares de la vida real fortalece los vínculos a través de la comprensión



compartida de las complejidades de la vida actual y la miseria de ayuda mutua en las relaciones de igualdad. En este juego no se trata de ganar o perder, sino de trabajar juntos hacia un objetivo compartido; nadie hace nada solo y, al establecer normas de cooperación mutua, podemos hacer más que si lo hiciéramos solos.

Paciencia. Mediante una combinación de empatía y socialización, González (2020) utiliza los juegos de rol para animar a los jugadores a que primero se opongan a lo desconocido, pero al final abracen y acepten esta pauta de aprendizaje y de información placentera con alegría.

2.2.1.7. Dimensiones de los juegos de roles

Dimensión Cognitiva

Anderson, J. R. (2021), "El aprendizaje implica una serie de operaciones mentales, como la clarividencia, la memoria, el razón y la resolución de dificultades, que conforman la dimensión cognitiva. Mejorar el pensamiento crítico y los conocimientos generales depende de esta faceta" (p. 67).

Dimensión Afectiva

Damasio, A. R. (2020), "La dimensión afectiva abarca las emociones, los sentimientos y las actitudes que influyen en el aprendizaje. Esta dimensión es fundamental para la motivación y el bienestar emocional del individuo, y afecta la manera en que se procesan y retienen los conocimientos" (p. 45).



Dimensión Social

Bandura, A. (2021), "La dimensión social se refiere a las interacciones y relaciones con otras personas que afectan el aprendizaje y el desarrollo. Esta dimensión incluye la influencia de la cultura, los grupos sociales y las normas en el comportamiento y la cognición del individuo" (p. 112).

2.2.2. El aprendizaje del area de comunicación

Harris, P. (2021), se refiere al desarrollo de habilidades lingüísticas, tanto orales como escritas, que permiten a los individuos expresar ideas, comprender mensajes, y participar de manera efectiva en interacciones sociales. Este aprendizaje es esencial para el éxito académico y social, ya que facilita la adquisición de conocimientos y la integración en diferentes contextos culturales y profesionales" (p. 54).

Modificar parte de la información obtenida previamente es una parte inevitable del aprendizaje. Es esencial reconocer que nuestra capacidad de aprender de nuestras experiencias es crucial para adquirir conocimientos. Esto significa que tenemos que desarrollar métodos que nos permitan modificar la información del entorno y vincularla a nuestros significados existentes. (Lomas & Osoro, 2020).

2.2.2.1. Area de comunicación

Según MINEDU, (2021) El niño aprende y practica las siguientes competencias en el ámbito de la comunicación: utiliza su lengua materna para comunicarse verbalmente, lee y rasguea diversas formas de textos escritos en su lengua matriarcal y es capaz de establecer conexiones entre estas competencias. Junto a las competencias ya descritas, en el segundo ciclo se introduce una nueva competencia denominada «Crear un proyecto



a partir de lenguajes artísticos». Esta competencia está relacionada con las artes y la cultura y es aplicable tanto a los alumnos de primaria.

2.2.2.2. Teorías del área de la comunicación

a) La teoría constructivista.

El conocimiento, según la hipótesis de este enfoque educativo, no se encuentra sino que se construye; es decir, cada alumno crea su propia identidad, método de pensamiento y marco para comprender el mundo que le rodea. Entre los pensadores más influyentes en este campo figuran: En los primeros dieciocho meses de vida, según el estudio de Piaget (1987) sobre la inteligencia sensoriomotriz, el niño desarrolla ideas abstractas sobre las cosas que pueden expresarse verbalmente. Sin embargo, no necesita necesariamente el lenguaje para su crecimiento cognitivo. Los hallazgos sugieren que los recién nacidos no pueden asociar un objeto con una palabra a menos que tengan una imagen mental sólida del mismo.

Según Santana et al. (2019), El lenguaje, según el estudioso que examinó las investigaciones de Piaget, sólo puede servir para apoyar el crecimiento cognitivo, en lugar de promoverlo. Martín-Santana sostiene que, en lugar de evolucionar a nivel del lenguaje, son las acciones del sujeto las responsables de la construcción de cada nueva operación. (p. 5). Por ello, sabe que el lenguaje no es el fundamento de las operaciones mentales, sino que la formación es el primer paso del desarrollo cognoscitivo. mediante de una sucesión de descentramientos y coordinaciones, el niño trasciende su egocentrismo perceptivo y motor inicial hacia el final de la fase sensoriomotora, antes de la aparición del lenguaje o de la función simbólica en general.



Rendimiento Académico

Visconti y Fernández (2020) afirman que el beneficio académico es el nivel en que los conocimientos de un alumno en un campo determinado superan tanto el estándar de edad como el nivel académico. Se examinan diversos elementos que pueden influir en el beneficio académico, en diferentes grados, al tratar de determinar cómo mejorarlo. Cuando se piensa en el rendimiento académico en términos de evaluación, es importante tener en cuenta no sólo el propio rendimiento del alumno, sino también cómo influyen en él sus compañeros, el aula y el entorno educativo.

Suelen tenerse en cuenta varios factores, como la situación socioeconómica de los alumnos, el grado de carencia de su bagaje cultural, la amplitud del plan de culturas, las tácticas empleadas en el aula, los retos que plantea la aplicación de una enseñanza personificada, los cultivos previos de los infantes, su grado de corriente formal, su nivel de desnutrición, su motivación, su autoestima y la ausencia de estrategias de aprendizaje. (Visconti y Fernández, 2020).

b) La teoría social cultural de Vygotsky (1981)

Se establece que el pensamiento y el lenguaje se originan en lugares distintos y evolucionan de forma independiente hasta un momento en que se unen. La etapa infantil proporciona una explicación básica del comportamiento adulto, según Vygotsky (1981). Busca en el pasado los antecedentes de sus acciones actuales. Así, su perspectiva sobre el desarrollo humano se fundamenta en el interaccionismo y el constructivismo, que enfatizan la importancia de que el sujeto y su entorno interactúen.



El autor concluye que el contacto verbal entre adultos y niños es la base del crecimiento mental humano. Durante la primera de las dos etapas de crecimiento, los procesos psicointelectuales superiores se manifiestan en el contexto de las actividades de grupo. Como aspectos del proceso de pensamiento del niño, primero en entornos de grupo y luego a nivel individual. Basándonos en todo esto, podemos concluir que el lenguaje se desarrolla desde su función externa como medio de intercambio entre adultos y niños hasta su función interna como función mental que suministra los bloques de construcción para el pensamiento del niño. (UNICEF, 2020).

2.2.2.3. Importancia del aprendizaje colaborativo en el área de comunicación

Cuando se trata de habilidades de aprendizaje, el aprendizaje colaborativo se ve muy favorecido. En mi opinión, estudiar solo, palabra por palabra o de memoria, es cosa del pasado. Aunque es importante inculcar a los niños el hábito del estudio independiente para que luego puedan utilizar estrategias de destreza en grupo, animarles a trabajar juntos para resolver problemas es otra gran estrategia para asegurarse de que captan conceptos complejos. Los alumnos de todos los niveles académicos pueden y deben beneficiarse del trabajo en grupo, tanto dentro como fuera de clase, para fomentar un entorno propicio al aprendizaje a través de la comprensión mutua y el intercambio de ideas. Esta práctica se conoce como aprendizaje colaborativo. (Martín et al, 2019).

2.2.2.4. Dimensiones del área de comunicación

Expresión oral

Smith, J. A. (2022), se refiere a la habilidad de articular pensamientos, ideas y emociones a través del habla. Esta competencia incluye aspectos como la fluidez, la pronunciación,



la entonación, y la coherencia del discurso, y es esencial para la interacción efectiva en contextos personales, académicos y profesionales" (p. 88).

Expresión escrita

Brown, L. M. (2021), se refiere a la capacidad de organizar y transmitir ideas, pensamientos y emociones de manera clara y coherente a través de la escritura. Esta competencia abarca la correcta utilización de la gramática, el vocabulario, la estructura textual, y la cohesión, y es esencial para el éxito correcto y profesional" (p. 102).

Comprensión lectora

García, R. E. (2022), "En el campo de la comunicación, la comprensión lectora se precisa como el potencial de descifrar, evaluar y contemplar el significado de los materiales escritos. Esta competencia abarca no sólo la decodificación de palabras, sino también la capacidad de deducir el significado de lo que se lee estableciendo conexiones con los propios conocimientos y experiencias" (p. 76).

2.3 Marco Conceptual

Juego de Roles

Según Smith (2021), "La noción de aprendizaje experimental proporciona la base teórica para el juego como herramienta de instrucción; según esta teoría, los estudiantes pueden perfeccionar sus capacidades de pensamiento crítico mediante el proceso de practicar y reflexionar sobre escenarios simulados" (p. 85). Esta metodología es especialmente útil en la educación inicial, donde los niños aprenden mejor a través de experiencias activas y significativas.



Dimensión Cognitiva

En el contexto del juego de roles, esta dimensión se activa cuando los infantes se enfrentan a situaciones que requieren pensamiento crítico y la aplicación de conocimientos previos. Anderson (2021) señala que "la dimensión cognitiva es crucial para el desarrollo del corriente crítico y la ganancia de conocimientos, ya que permite a los niños aplicar lo que han aprendido en contextos nuevos y desafiantes" (p. 67).

Dimensión Afectiva

La dimensión afectiva abarca las emociones, los sentimientos y las actitudes que influyen en el aprendizaje. Damasio (2020) explica que "la dimensión afectiva es fundamental para la motivación y el bienestar emocional del individuo, y afecta la manera en que se procesan y retienen los conocimientos" (p. 45).

Dimensión Social

La dimensión social se refiere a las interacciones y relaciones con otras personas que afectan el aprendizaje y el desarrollo. Bandura (2021) sostiene que "la dimensión social incluye la influencia de la cultura, los grupos sociales y las normas en el comportamiento y la cognición del individuo" (p. 112).

Aprendizaje en el Área de Comunicación

Harris (2021) define este aprendizaje como "el desarrollo de habilidades lingüísticas, tanto orales como escritas, que son esenciales para el éxito correcto y social, ya que facilitan la adquisición de conocimientos y la integración en diferentes contextos culturales y profesionales" (p. 54).

Expresión Oral



es una habilidad clave en la comunicación que permite a los individuos articular pensamientos, ideas y emociones a través del habla. Según Smith (2022), "la locución oral incluye aspectos como la fluidez, la pronunciación, la entonación y la coherencia del discurso, y es esencial para la interacción efectiva en contextos personales, académicos y profesionales" (p. 88). El juego de roles ofrece a los infantes oportunidades para practicar y optimar estas habilidades en un ambiente seguro y estimulante.

Expresión Escrita

E la capacidad de organizar y transmitir ideas de manera clara y coherente a través de la escritura. Brown (2021) describe esta competencia como "la correcta utilización de la gramática, el vocabulario, la estructura textual y la cohesión, aspectos fundamentales para el éxito académico y profesional" (p. 102). Mediante el juego de roles, los niños pueden desarrollar su capacidad para narrar historias y expresar sus pensamientos de manera escrita.

Comprensión Lectora

Garcia (2022) afirma que " Esta competencia abarca no sólo la decodificación de palabras, sino también la capacidad de asimilar el material leído, establecer conexiones con los conocimientos existentes y extraer conclusiones. " (p. 76). En el contexto del juego de roles, los niños pueden mejorar su comprensión lectora al interpretar y actuar situaciones basadas en textos o historias.



2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

- El juego de roles optimiza significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024.

2.4.2. Hipótesis específicas

- La dimensión cognitiva del juego de roles adelanto significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024.
- La dimensión afectiva del juego de roles optimiza significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024.
- La dimensión social del juego de roles optimiza significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024.

2.5. Variables

2.5.1. Variable independiente

- Juegos de roles

2.5.2. Variable dependiente

- Aprendizaje del área de comunicación



2.5.3. Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	INDICADORES	Escala de valoración
VI: Juego de roles	Cognitivo	¿Los niños amplían su vocabulario al participar en los juegos de roles?	Nunca Casi Nunca A veces Casi Siempre Siempre
		¿Construyen oraciones más complejas durante las actividades de juego de roles?	
		¿Los niños identifican problemas dentro del juego de roles y buscan soluciones?	
		¿Analizan diferentes opciones antes de tomar decisiones en el juego?	
		¿Incorporan elementos nuevos e innovadores en los escenarios de juego?	
		¿Se muestran flexibles al cambiar la narrativa del juego según nuevas ideas?	
	Afectiva	¿Los niños expresan adecuadamente las emociones de los personajes que interpretan?	Nunca Casi Nunca A veces Casi Siempre Siempre
		¿Muestran comprensión hacia los sentimientos de otros personajes o compañeros?	
		¿Los niños muestran confianza al asumir diferentes roles en el juego?	
		¿Participan activamente y con entusiasmo en las actividades de juego de roles?	
		¿Los niños regulan sus emociones cuando enfrentan situaciones de conflicto en el juego?	
		¿Expresan de manera constructiva sus sentimientos durante el juego de roles?	
Social	¿Utilizan lenguaje verbal y no verbal para transmitir sus mensajes en el juego?	Nunca Casi Nunca A veces Casi Siempre Siempre	
	¿Son capaces de explicar sus roles y acciones a otros compañeros en el juego?		



- ¿Colaboran activamente con sus compañeros durante el juego de roles?
- ¿Muestran disposición para ayudar a sus compañeros durante las actividades?
- ¿Los niños resuelven pacíficamente los desacuerdos que surgen durante el juego?
- ¿Participan en la búsqueda de soluciones consensuadas a los problemas durante el juego?

Variable	Dimensiones	INDICADORES	Escala de valoración
VI: Aprendizaje del área de comunicación	Expresión oral	¿El estudiante puede expresarse de manera fluida y sin interrupciones prolongadas durante una conversación?	Nunca Casi Nunca A veces Casi Siempre Siempre Nunca Casi Nunca A veces Casi Siempre Siempre
		¿Organiza sus ideas de manera lógica al hablar, utilizando conectores adecuados?	
		¿Utiliza un vocabulario variado y preciso según el contexto de la conversación?	
		¿Pronuncia las palabras de manera clara y correcta?	
		¿Ajusta su entonación y ritmo de habla para expresar diferentes emociones o intenciones?	
	Comprensión lectora	¿Incorpora palabras nuevas que ha aprendido en su discurso cotidiano?	
		¿El estudiante puede identificar y explicar las ideas principales de un texto leído?	
		¿Es capaz de resumir un texto, destacando sus aspectos más importantes?	
		¿Reconoce e identifica a los personajes, escenarios y acontecimientos clave en una lectura?	



Expresión escrita

¿Hace inferencias correctas basadas en la información proporcionada en el texto?

¿Comprende significados implícitos y mensajes subyacentes en un texto?

¿Relaciona el contenido del texto con otras lecturas o experiencias personales?

¿Organiza sus escritos con una estructura clara, incluyendo introducción, desarrollo y conclusión?

¿Conecta sus ideas de manera coherente y fluida en la escritura?

¿Usa párrafos bien desarrollados que apoyan la idea central del texto?

¿Innova en la presentación de ideas y temas en sus escritos, mostrando creatividad?

¿Aplica educadamente las reglas ortográficas y filológicos en sus escritos?

¿Revisa y edita sus textos para corregir errores ortográficos y gramaticales?

Nunca
Casi Nunca
A veces
Casi Siempre
Siempre



CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Método de la investigación

Asumiendo la responsabilidad de observar el tema investigado por medio de métodos estadísticos con la herramienta, deducir conclusiones válidas sobre la variable estudiada a partir de los datos recogidos, el proyecto educativo suministrado es de tipo cuantitativo. (Hernández et al, 2019)

La técnica analítica es una manera de cavilar que consiste en desmontar la cosa analizada en sus componentes para poder investigar cada uno de esos elementos por separado del total.

La técnica deductiva de pensamiento se caracteriza por la práctica de extraer amplias generalizaciones para centrar la búsqueda de una respuesta.



El enfoque inductivo es una forma de razonar para llegar a conclusiones que parten de hechos concretos que ya se reconocen como ciertos. El objetivo de esta técnica es llegar a conclusiones cuya aplicabilidad tiene un carácter más amplio.

3.2. Tipo de investigación

Dado que este estudio pretendía explicar y describir de manera informal hechos objetivos preexistentes sujetos a leyes y patrones generales, se consideró una investigación cuantitativa. La investigación cuantitativa consiste en recoger y analizar datos numéricos sobre variables. (Hernández et.al., 2019).

3.3. Nivel de investigación

La responsabilidad de buscar la explicación de los hechos por medio de la institución de vínculos causa-efecto significa que también se sitúa en un nivel explicativo. Es decir, al evaluar la hipótesis, los estudios explicativos pueden abordar tanto las repercusiones de la investigación experimental como la evaluación de las razones a posteriori. (Hernández et al, 2019)

3.4. Diseño de la investigación

Como sólo había un grupo en el estudio, los investigadores utilizaron un cuestionario previo y posterior a la prueba para determinar la significación estadística de los datos. Este tipo de investigación se conoce como diseño preexperimental.

La práctica de comparar un grupo de pacientes con otro sin administrar un tratamiento experimental constituye una investigación preexperimental, como afirman Del Castillo y



Olivares (2019). Nuestra capacidad para confirmar o rechazar la hipótesis del estudio se vio directamente afectada por este hallazgo estadístico.

GE: O1-----X-----02

Donde:

GE: Grupo experimental

O1= Pre test

O2= Post test

X= aplicación de juegos de roles

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La población estará conformada por 90 todos los niños y niñas de la IEI N° 52 de chupa,

Azángaro:

Tabla N 2

Población

Edad	Sexo	Total
5años	30	30
4años	32	32
3años	28	28
Total		90

Nota: Nomina de Matricula 2024



3.4.2. Muestra

Según Ñaupas et al. (2014), para crear la muestra de clase probabilístico se utiliza la expresion de muestreo aleatorio estratificado. La muestra se elige utilizando numerosas técnicas, pero siempre es representativa del universo. En otras palabras, para que una muestra se considere representativa, sus características demográficas deben coincidir con las de todo el universo (p.246).

$$= \frac{Z^2 * (P * Q) * N}{E^2 * (N - 1) + Z^2 * (P * Q)}$$

Donde:

M = muestra

Z = =1.96

E = =0.005

P = =0.6

Q = =0.4

N = = 90

Reemplazando los datos se tiene:

$$M = \frac{1.96^2 * (0.6 * 0.4) * 90}{0.05^2 * (90 - 1) + 1.96^2 * (0.6 * 0.4)} = 73$$

Por lo tanto, se trabajará con 73 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 52 de chupa, Azángaro.



3.5. Técnicas e instrumentos de investigación

3.5.1. Técnica

Observación: Los puntos de vista y los comportamientos de los infantes, cantidad colectiva como individualmente, pueden comprenderse mejor mediante el uso de un enfoque de recopilación de datos de observación.

3.5.2. Instrumento

Guía de observación: con esta guía de examen se pretenda observar como se mejora el área de matemática mediante el uso de los juegos tradicionales.

Sesiones de aprendizaje: Se utilizo para aplicar los juegos tradicionales.

3.5.3. Diseño de contraste de Hipótesis

Para el contratos de hipótesis de utilizaran los estadísticos:

Se utilizará la t de student para la demostración de las hipótesis y el programa informático spss V.26 para efectuar el análisis descriptivo, tablas estadísticas.



CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1.1. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post del Juego de roles

Tabla 1

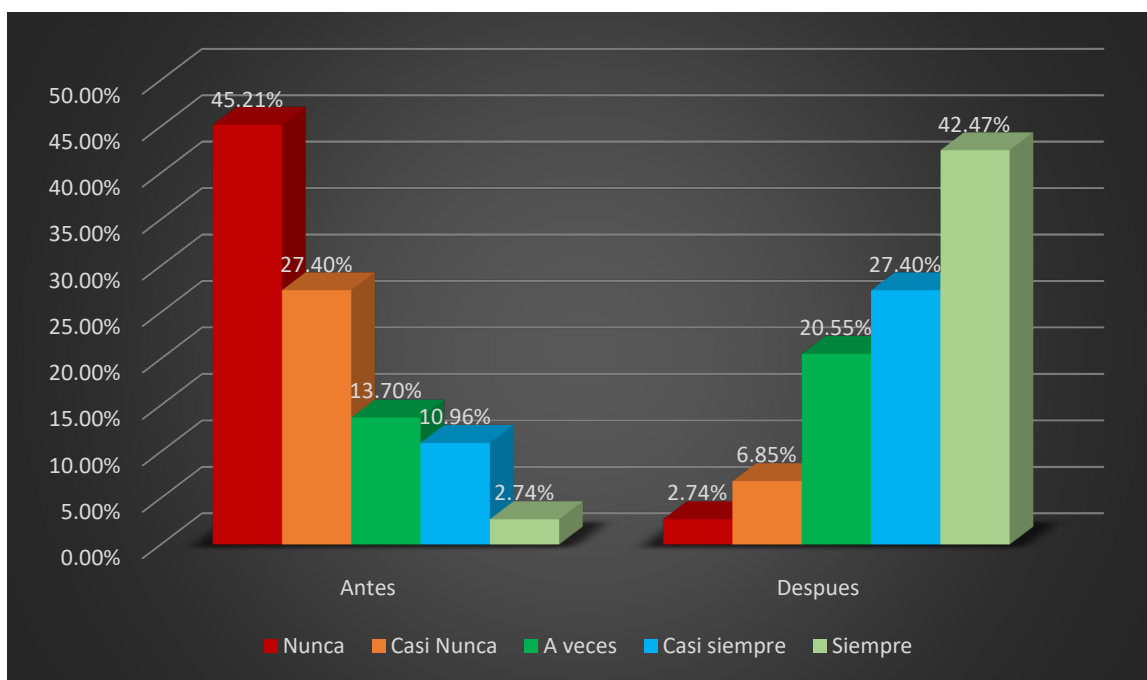
Pretest y postes del juego de roles

Indicador	Antes		Después	
	f	%	f	%
Nunca	33	45.21%	2	2.74%
Casi Nunca	20	27.40%	5	6.85%
A veces	10	13.70%	15	20.55%
Casi Siempre	8	10.96%	20	27.40%
Siempre	2	2.74%	31	42.47%
Total	73	100%	73	100%

Nota: Guía de observación

Figura 1

Pretest y postes del juego de roles



INTERPRETACIÓN:

Según la tabla 1:

Indicador: "Nunca"

- **Antes (Pretest):** Un 45.21% de los estudiantes (33 de 73) se ubicaban en esta categoría antes de la implementación del juego de roles. Estos estudiantes no demostraban habilidades de comunicación, lo que refleja un bajo nivel de participación y comprensión.
- **Después (Postest):** Tras la intervención, solo un 2.74% (2 de 73) se mantuvo en este nivel, mostrando una mejora del 42.47%. Esta disminución considerable evidencia que el juego fue efectivo para involucrar a la mayoría de los infantes, ayudándolos a superar sus dificultades iniciales en comunicación.



Indicador: "Casi Nunca"

- **Antes (Pretest):** Un 27.40% de los estudiantes (20 de 73) participaban en pocas ocasiones, lo que significa que intentaban comunicarse, pero no lo hacían de manera constante ni con éxito.
- **Después (Postest):** Este porcentaje bajó a 6.85% (5 de 73), lo que representa una reducción de 20.55%. La intervención permitió que una parte significativa de los estudiantes mejorara su participación, logrando comunicarse con mayor frecuencia.

Indicador: "A veces"

- **Antes (Pretest):** Un 13.70% de los estudiantes (10 de 73) se ubicaba en este nivel, demostrando habilidades de comunicación de manera intermitente. Estos estudiantes participaban ocasionalmente, pero su nivel de desempeño no era constante.
- **Después (Postest):** Después de la implementación del juego de roles, este porcentaje aumentó a 20.55% (15 de 73), lo que refleja un progreso en aquellos que previamente tenían dificultades para comunicarse de manera regular. Este aumento sugiere que los estudiantes mejoraron su participación, aunque aún no de manera constante.

Indicador: "Casi Siempre"

- **Antes (Pretest):** Solo un 10.96% de los estudiantes (8 de 73) participaban de manera regular antes de la intervención. Aunque mostraban habilidades, no las utilizaban constantemente en el área de comunicación.
- **Después (Postest):** Este porcentaje subió a 27.40% (20 de 73), lo que indica una mejora del 16.44%. Un número mayor de estudiantes logró involucrarse de manera más frecuente en las actividades de comunicación, mostrando un progreso significativo en sus habilidades.



Indicador: "Siempre"

- **Antes (Pretest):** Un reducido 2.74% (2 de 73) de los estudiantes se ubicaba en este nivel, participando siempre y mostrando habilidades sólidas en comunicación antes de la intervención.
- **Después (Postest):** Tras la intervención, este porcentaje aumentó significativamente a 42.47% (31 de 73), representando una mejora del 39.73%. Este resultado es un fuerte indicio del éxito de la habilidad del juego de roles, ya que muchos más estudiantes alcanzaron el nivel más alto de desempeño en comunicación.

Análisis General

- **Antes de la intervención:** La mayoría de los infantes (72.61%) se encontraba en los niveles de "Nunca" y "Casi Nunca", lo que refleja un bajo nivel de habilidades de comunicación en la clase. Esto sugiere que los niños tenían dificultades significativas para interactuar y expresarse en las actividades de comunicación.
- **Después de la intervención:** Solo el 9.59% de los estudiantes permaneció en estos niveles bajos, lo que muestra una mejora notable. En contraste, los estudiantes en los niveles más altos ("Casi Siempre" y "Siempre") pasaron del 13.70% al 69.87%, lo que indica un progreso considerable en el progreso de las habilidades de comunicación.

4.1.2. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post de la dimensión cognitiva

Tabla 2

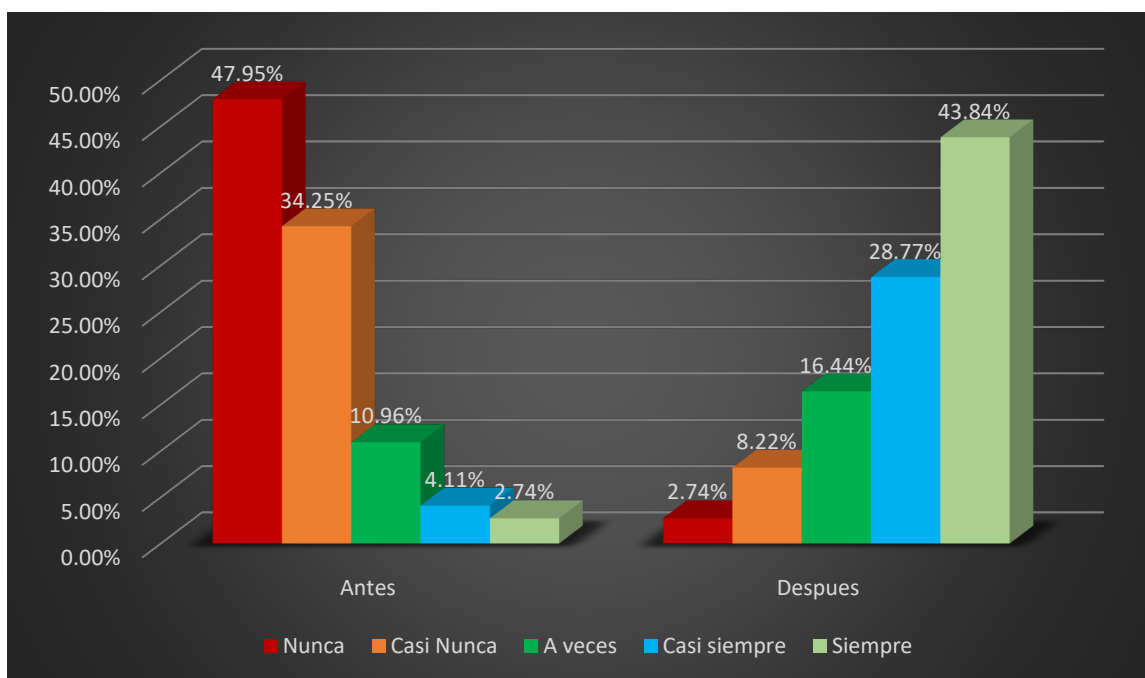
Pretest y postes de la dimensión cognitiva

Indicador	Antes		Después	
	f	%	f	%
Nunca	35	47.95%	2	2.74%
Casi Nunca	25	34.25%	6	8.22%
A veces	8	10.96%	12	16.44%
Casi Siempre	3	4.11%	21	28.77%
Siempre	2	2.74%	32	43.84%
Total	73	100%	73	100%

Nota: Guía de observación

Figura 2

Pretest y postes de la dimensión cognitiva



INTERPRETACIÓN:



Según la tabla 2:

Indicador: "Nunca"

- **Antes (Pretest):** Un 47.95% de los estudiantes (35 de 73) no demostraba habilidades cognitivas en el pretest. Esto indica que casi la mitad de los estudiantes no lograba procesar ni aplicar conocimientos relacionados con el área cognitiva de manera efectiva.
- **Después (Postest):** Este porcentaje se redujo drásticamente a un 2.74% (2 de 73), lo que representa una mejora significativa del 45.21%. Esto sugiere que la intervención con el juego de roles ayudó a que la mayoría de los estudiantes mejorara sus capacidades cognitivas.

Indicador: "Casi Nunca"

- **Antes (Pretest):** En el pretest, un 34.25% (25 de 73) de los estudiantes participaba de manera muy limitada en el desarrollo cognitivo. Aunque intentaban aplicar algunos conocimientos, su desempeño era esporádico y poco efectivo.
- **Después (Postest):** Después de la intervención, solo un 8.22% (6 de 73) permaneció en esta categoría, mostrando una mejora del 26.03%. Este resultado muestra que los estudiantes con dificultades lograron progresar hacia un mayor compromiso y comprensión cognitiva.

Indicador: "A veces"

- **Antes (Pretest):** Un 10.96% de los estudiantes (8 de 73) se ubicaba en este nivel, lo que indica que participaban y aplicaban conocimientos cognitivos de manera intermitente.
- **Después (Postest):** Después del juego de roles, este porcentaje aumentó a 16.44% (12 de 73), lo que refleja una mejora del 5.48%. Esto indica que algunos estudiantes que tenían dificultades serias antes de la intervención lograron avanzar hacia una mayor aplicación de sus habilidades cognitivas, aunque no de manera constante.

Indicador: "Casi Siempre"



- **Antes (Pretest):** Solo un 4.11% de los estudiantes (3 de 73) participaba con regularidad en actividades cognitivas, lo que indica que muy pocos estudiantes lograban demostrar habilidades cognitivas consistentes antes de la intervención.
- **Después (Postest):** Este porcentaje aumentó considerablemente a 28.77% (21 de 73), representando una mejora de 24.66%. Esto demuestra que el juego de roles ayudó a un número significativo de estudiantes a involucrarse de manera regular y efectiva en el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

Indicador: "Siempre"

- **Antes (Pretest):** Un 2.74% (2 de 73) de los estudiantes demostraba constantemente habilidades cognitivas en el pretest. Esto indica que muy pocos estudiantes alcanzaban el nivel más alto de desempeño cognitivo antes de la intervención.
- **Después (Postest):** Después de la intervención, el porcentaje de estudiantes en esta categoría aumentó de manera significativa a 43.84% (32 de 73). Este es uno de los resultados más impactantes de la intervención, ya que refleja un aumento del 41.10%. Esto demuestra que el juego de roles permitió a un gran número de estudiantes mejorar y mantener un alto nivel de desempeño cognitivo.

Análisis General

- **Antes de la intervención:** Casi el 82% de los estudiantes (sumando "nunca" y "casi nunca") se encontraba en los niveles más bajos de desempeño cognitivo. Esto sugiere que los estudiantes tenían serias dificultades para aplicar de manera efectiva el conocimiento en actividades cognitivas.
- **Después de la intervención:** El porcentaje de estudiantes en los niveles más bajos disminuyó drásticamente al 10.96%, mientras que los estudiantes en los niveles más altos ("casi siempre" y "siempre") pasaron de representar solo el 6.85% en el pretest al 72.61% en el postest. Este cambio significativo muestra que el juego de roles tuvo un impacto transformador en el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes.

4.1.3. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post de la dimensión afectiva

Tabla 3

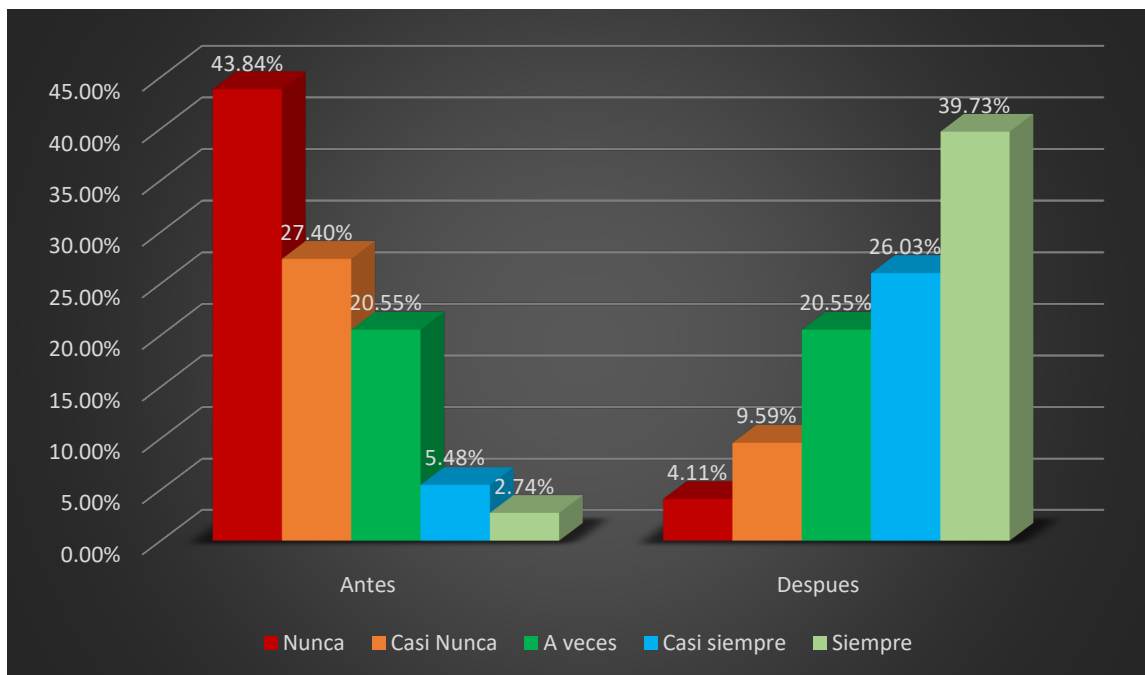
Pretest y postes de la dimensión afectiva

Indicador	Antes		Después	
	f	%	f	%
Nunca	32	43.84%	3	4.11%
Casi Nunca	20	27.40%	7	9.59%
A veces	15	20.55%	15	20.55%
Casi Siempre	4	5.48%	19	26.03%
Siempre	2	2.74%	29	39.73%
Total	73	100%	73	100%

Nota: Guía de observación

Figura 3

Pretest y postes de la dimensión afectiva





INTERPRETACIÓN:

Según la tabla 3:

Indicador: "Nunca"

- **Antes (Pretest):** Un 43.84% de los estudiantes (32 de 73) no demostraba actitudes o comportamientos afectivos relacionados con el área de comunicación. Esto indica que casi la mitad de los estudiantes no participaba de manera emocional o no mostraba respuestas afectivas en las actividades.
- **Después (Postest):** Este porcentaje se redujo drásticamente a un 4.11% (3 de 73). Esto representa una mejora significativa del 39.73%, lo que sugiere que la intervención con el juego de roles logró involucrar a la mayoría de los estudiantes en un proceso de desarrollo afectivo.

Indicador: "Casi Nunca"

- **Antes (Pretest):** En esta categoría, un 27.40% de los estudiantes (20 de 73) participaba afectivamente en muy pocas ocasiones, lo que indica una falta de consistencia en la expresión emocional o en la manifestación de actitudes positivas hacia la comunicación.
- **Después (Postest):** Tras la intervención, este porcentaje disminuyó a un 9.59% (7 de 73), mostrando una mejora del 17.81%. Aunque un pequeño grupo de estudiantes sigue mostrando dificultades en el ámbito afectivo, la mayoría logró avanzar hacia niveles más altos de participación afectiva.

Indicador: "A veces"

- **Antes (Pretest):** Un 20.55% de los estudiantes (15 de 73) demostraba actitudes afectivas de manera intermitente. Esto significa que ocasionalmente mostraban respuestas emocionales o afectivas, pero no de manera constante.
- **Después (Postest):** El porcentaje se mantuvo igual en el postest, con un 20.55% (15 de 73). Esto sugiere que los estudiantes en esta categoría mantuvieron un nivel de desempeño estable, lo que indica que algunos estudiantes lograron



mejorar de niveles más bajos, mientras que otros no experimentaron un cambio significativo en sus actitudes afectivas.

Indicador: "Casi Siempre"

- **Antes (Pretest):** Solo un 5.48% de los estudiantes (4 de 73) participaba de manera regular en el ámbito afectivo antes de la intervención. Esto indica que muy pocos estudiantes manifestaban actitudes afectivas positivas de forma constante en el área de comunicación.
- **Después (Postest):** Este porcentaje creció considerablemente a un 26.03% (19 de 73), lo que representa una mejora del 20.55%. Esto demuestra que el juego de roles ayudó a un número significativo de estudiantes a involucrarse emocionalmente en las actividades, mostrando actitudes afectivas más consistentes.

Indicador: "Siempre"

- **Antes (Pretest):** Solo un 2.74% de los estudiantes (2 de 73) demostraba un alto nivel de respuestas afectivas en el pretest. Esto significa que muy pocos estudiantes participaban afectivamente de manera constante.
- **Después (Postest):** Tras la intervención, el porcentaje de estudiantes que "siempre" manifestaban actitudes afectivas aumentó significativamente a un 39.73% (29 de 73). Este es uno de los resultados más impactantes, ya que refleja un aumento del 37.99%, lo que indica que la mayoría de los estudiantes alcanzó un nivel elevado de compromiso afectivo.

Análisis General

- **Antes de la intervención:** La mayoría de los estudiantes (71.24%, sumando "nunca" y "casi nunca") mostraba dificultades en el desarrollo afectivo. Esto significa que no manifestaban respuestas emocionales o actitudes positivas en el área de comunicación.
- **Después de la intervención:** El porcentaje de estudiantes en los niveles más bajos se redujo drásticamente a un 13.7%, mientras que los estudiantes en los



niveles más altos ("casi siempre" y "siempre") aumentaron del 8.22% al 65.76%. Este cambio indica una mejora significativa en la dimensión afectiva, lo que sugiere que los estudiantes no solo mejoraron su desempeño cognitivo y comunicativo, sino que también mostraron una mayor disposición emocional y actitudinal hacia el aprendizaje.

4.1.4. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post de la dimensión social

Tabla 4

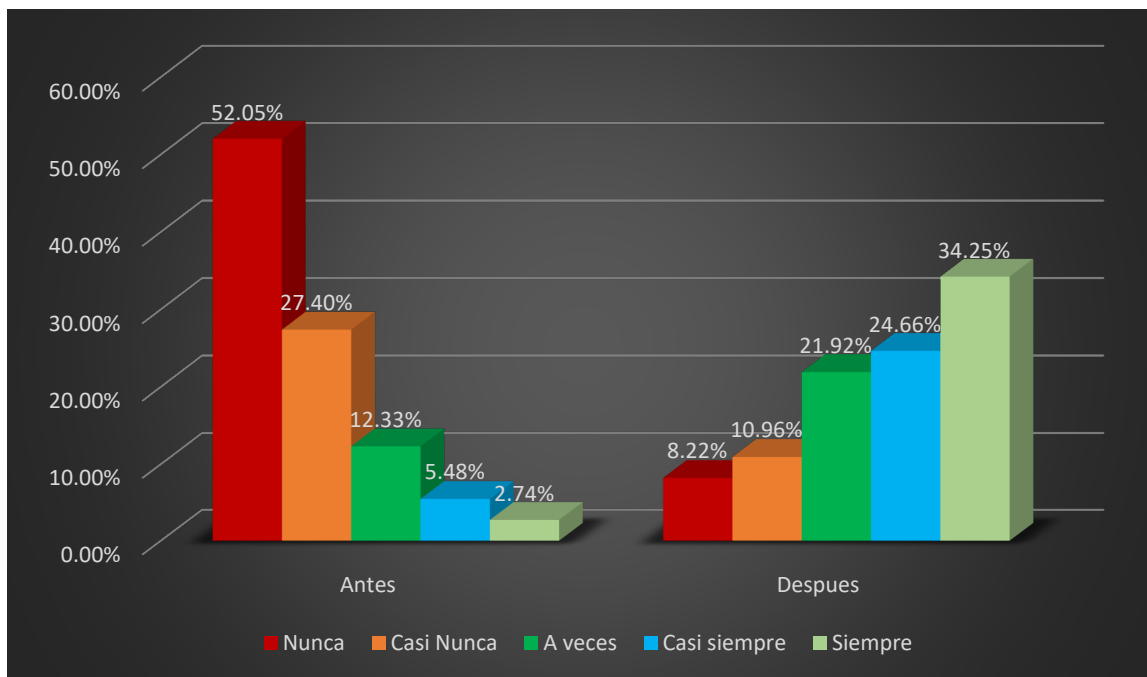
Pretest y postes de la dimensión social

Indicador	Antes		Después	
	f	%	f	%
Nunca	38	52.05%	6	8.22%
Casi Nunca	20	27.40%	8	10.96%
A veces	9	12.33%	16	21.92%
Casi Siempre	4	5.48%	18	24.66%
Siempre	2	2.74%	25	34.25%
Total	73	100%	73	100%

Nota: Guía de observación

Figura 4

Pretest y postes de la dimensión social





INTERPRETACIÓN:

Según la tabla 4:

Indicador: "Nunca"

- **Antes (Pretest):** Un 52.05% de los estudiantes (38 de 73) no demostraba habilidades sociales antes de la intervención. Esto indica que más de la mitad de los estudiantes tenía serias dificultades para interactuar con sus compañeros, colaborar en equipo o establecer relaciones sociales.
- **Después (Postest):** Este porcentaje disminuyó significativamente a un 8.22% (6 de 73), lo que representa una mejora del 43.83%. La intervención con el juego de roles fue efectiva para reducir drásticamente el número de estudiantes que no participaban socialmente.

Indicador: "Casi Nunca"

- **Antes (Pretest):** En esta categoría, un 27.40% de los estudiantes (20 de 73) participaba muy esporádicamente en interacciones sociales. Esto indica que estos estudiantes intentaban interactuar, pero no lo hacían de manera constante o efectiva.
- **Después (Postest):** Tras la intervención, el porcentaje en esta categoría disminuyó a 10.96% (8 de 73), lo que refleja una mejora del 16.44%. Aunque algunos estudiantes aún presentan dificultades, la mayoría avanzó hacia una mayor participación social.

Indicador: "A veces"

- **Antes (Pretest):** Un 12.33% de los estudiantes (9 de 73) participaba ocasionalmente en actividades sociales, lo que sugiere que algunos estudiantes lograban establecer interacciones sociales, pero no de manera continua.
- **Después (Postest):** El porcentaje en esta categoría aumentó a 21.92% (16 de 73), lo que representa una mejora del 9.59%. Esto indica que algunos estudiantes que previamente no participaban socialmente lograron avanzar hacia este nivel intermedio, mostrando un mayor interés en la interacción social.



Indicador: "Casi Siempre"

- **Antes (Pretest):** Solo un 5.48% de los estudiantes (4 de 73) demostraba una participación regular en el ámbito social, lo que sugiere que muy pocos estudiantes lograban establecer interacciones sociales de manera constante antes de la intervención.
- **Después (Postest):** Este porcentaje creció a 24.66% (18 de 73), lo que implica una mejora del 19.18%. Esto refleja que el juego de roles permitió a un grupo considerable de estudiantes mejorar su capacidad para colaborar y relacionarse con otros de manera constante.

Indicador: "Siempre"

- **Antes (Pretest):** Solo un 2.74% de los estudiantes (2 de 73) mostraba un alto nivel de habilidades sociales en el pretest. Esto significa que muy pocos estudiantes lograban interactuar de manera efectiva y constante en el entorno social antes de la intervención.
- **Después (Postest):** Después de la intervención, este porcentaje aumentó significativamente a 34.25% (25 de 73), representando una mejora del 31.51%. Este resultado muestra que la mayoría de los estudiantes mejoró sustancialmente sus habilidades sociales, logrando interactuar y colaborar de manera efectiva en el aula.

Análisis General

- **Antes de la intervención:** Un 79.45% de los estudiantes (sumando "nunca" y "casi nunca") tenía dificultades significativas en la dimensión social. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes no participaba de manera activa en interacciones sociales, lo que afectaba su capacidad para colaborar y trabajar en equipo.
- **Después de la intervención:** Solo un 19.18% de los estudiantes permaneció en los niveles más bajos después de la intervención. En contraste, los estudiantes en los niveles más altos ("casi siempre" y "siempre") aumentaron de 8.22% a 58.91%. Esto representa una mejora considerable en la capacidad de los estudiantes para



interactuar y colaborar socialmente, lo que sugiere que el juego de roles fue altamente efectivo para promover el desarrollo de habilidades sociales.



4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.2.1. Prueba de hipótesis General

Prueba de Hipótesis

Ho: El juego de roles No optimiza significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes.

Ha: El juego de roles Si optimiza significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes.

Nivel de significación:

$\alpha = 0.05$

Estadística de prueba:

t - student

Tabla 5

Prueba de Hipótesis General

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest del juego de roles	8,523	72	,000	1,800	1,23	2,21
Postest del juego de roles	15,536	72	,000	2,600	2,50	3,15



Interpretación:

Los resultados de la prueba t-Student exhiben que tanto en el pretest como en el postest, los valores de significación ($p = 0.000$) son menores que el nivel de significación preestablecido de 0.05. Esto significa que las variaciones observadas entre el pretest y postest no son producto del azar, sino que son estadísticamente significativas. En el pretest, la discrepancia de medias es de 1.800, con un momento de confianza entre 1.23 y 2.21, lo que indica una cierta mejora. Sin embargo, el postest muestra un valor t más alto (15.536), una discrepancia de medias de 2.600 y un interrupción de confianza más estrecho (2.50 a 3.15), lo que confirma una mejora mucho más marcada en el aprendizaje después de la implementación del juego de roles.

Toma de decisión:

La hipótesis nula (H_0), que postulaba que las habilidades comunicativas no mejoraban con los juegos de rol, se rechaza, ya que los valores de significación del postest y del pretest son ambos inferiores a 0,05. El hecho de que la intervención con juegos de rol mejore significativamente el aprendizaje de los niños nos lleva a aceptar la hipótesis alternativa (H_a). Esta técnica instructiva es excelente para mejorar las potencialidades comunicativas de los infantes, como se desprende de la progreso significativa de las puntuaciones en el postest en cotejo con los resultados del pretest.



4.2.2. Prueba de hipótesis Específica 1

Prueba de Hipótesis

Ho: La dimensión cognitiva del juego de roles No optimiza significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes.

Ha: La dimensión cognitiva del juego de roles Si optimiza significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes.

Nivel de significación:

$\alpha = 0.05$

Estadística de prueba:

t - student

Tabla 6

Prueba de especifica 1

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest de la dimensión cognitiva	8,145	72	,000	1,750	1,01	2,15
Postest la dimensión cognitiva	18,236	72	,000	2,560	2,48	3,32



Interpretación:

La prueba t-Student realizada para la dimensión cognitiva del juego de roles muestra valores de significación de 0.000 en ambos casos (pretest y postest), lo que es menor que el nivel de significación de 0.05. esto alude que existe una variación significativa en el aprendizaje antes y después de la mediación. En el pretest, el valor t es de 8.145, con una discrepancia de medias de 1.750 y un momento de confianza de [1.01, 2.15], lo que indica cierta mejora inicial. Sin embargo, el postest presenta un valor t mucho mayor de 18.236, una discrepancia de medias de 2.560 y un momento de confianza más estrecho de [2.48, 3.32], lo que confirma una mejora mucho más pronunciada en el aprendizaje cognitivo tras la intervención.

Toma de decisión:

Se acepta la hipótesis alternativa (H_a) y no la hipótesis nula (H_0), ya que los niveles de significación en ambas situaciones son inferiores a 0,05. Esto sugiere que el componente mental del role-playing mejora en gran medida la formación en habilidades comunicativas. Se produjo un aumento estadísticamente significativo del rendimiento de los alumnos en el postest en base al pretest, lo que demuestra que el ejercicio de role-playing tuvo un impacto positivo en sus capacidades cognitivas.



4.2.3. Prueba de hipótesis Específica 2

Prueba de Hipótesis

Ho: La dimensión afectiva del juego de roles No optimiza significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes.

Ha: La dimensión afectiva del juego de roles Si optimiza significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes.

Nivel de significación:

$\alpha = 0.05$

Estadística de prueba:

t - student

Tabla 7

Prueba de especifica 2

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest de la dimensión afectiva	7,963	72	,000	1,63	1,15	2,10
Postest aprendizaje la dimensión afectiva	16,635	72	,000	2,23	2,30	3,22



Interpretación:

La prueba t-Student aplicada a la dimensión afectiva del juego de roles muestra valores de significación de 0.000 tanto en el pretest como en el postest, lo que es mínimo que el nivel de significación de 0.05. Esto sugiere que la diferencia observada en el aprendizaje afectivo antes y después de la intervención no es producto del azar. En el pretest, el valor t es de 7.963 con una discrepancia de medias de 1.63 y un momento de confianza de [1.15, 2.10], lo que indica una ligera mejora inicial. Sin embargo, el postest presenta un valor t más alto de 16.635, una discrepancia de medias de 2.23 y un momento de confianza más amplio de [2.30, 3.22], lo que confirma una mejora significativa en el aprendizaje afectivo tras la implementación del juego de roles.

Toma de decisión:

Aceptamos H_a como hipótesis dilema y rechazamos H_0 como hipótesis nula, ya que los valores de significación son inferiores a 0,05. Esto indica que los niños adquieren mejor las habilidades comunicativas a través del componente afectivo de los juegos de rol. Los resultados del postest muestran una mejora en el desarrollo afectivo en comparación con el pretest, lo que demuestra que el role-playing es útil para fomentar actitudes y reacciones emocionales durante el aprendizaje.



4.2.4. Prueba de hipótesis Específica 3

Prueba de Hipótesis

Ho: La dimensión social del juego de roles No optimiza significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes.

Ha: La dimensión social del juego de roles Si optimiza significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los infantes.

Nivel de significación:

$\alpha = 0.05$

Estadística de prueba:

t - student

Tabla 8

Prueba de específica 3

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest de la dimensión social	8,125	72	,000	1,45	1,18	2,12
Postest aprendizaje la dimensión social	17,523	72	,000	2,26	2,27	3,32



Interpretación:

La prueba t-Student para la dimensión social del juego de roles muestra valores de significación de 0.000 tanto en el pretest como en el postest, lo que es menor que el nivel de significación de 0.05. Esto indica que la diferencia observada en el aprendizaje social antes y después de la mediación es estadísticamente significativa. En el pretest, el valor t es de 8.125, con una diferencia de medias de 1.45 y un intervalo de confianza de [1.18, 2.12], lo que sugiere una leve mejora inicial. En el postest, el valor t es de 17.523, con una diferencia de medias de 2.26 y un intervalo de confianza más amplio de [2.27, 3.32].

Toma de decisión:

Aceptamos H_a como hipótesis alternativa y rechazamos H_0 como hipótesis nula, ya que los valores de significación son inferiores a 0,05 en ambos casos. Esto indica que las habilidades comunicativas mejoran considerablemente gracias al componente social de los juegos de rol. El aumento de la competencia de los alumnos en la interacción social y la colaboración entre las pruebas previas y posteriores demuestra el efecto beneficioso de los juegos de rol en el desarrollo de las habilidades sociales de los alumnos en el aula.

4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Pérez, M., & Salazar, R. (2021), evaluar cómo el juego de roles ayuda a los niños de los programas de educación inicial de Lima a desarrollar sus habilidades comunicativas. Diseño de la investigación: Una indagación cuasi-experimental con cuarenta niños de cuatro a cinco años de un colegio público. Utilizando juegos de rol durante tres meses,



los investigadores compararon sus resultados con los de un grupo de control. Como resultado de la participación en los juegos de rol, el vocabulario y las habilidades conversacionales de los niños mejoraron significativamente. Por último, incluso en entornos con pocos recursos, los juegos de rol son una forma estupenda de ayudar a los infantes pequeños a desarrollar sus habilidades comunicativas en el aula.

Para el objetivo general: se aborda a través de los resultados del pretest y postest utilizando la prueba t-Student. En el pretest, el valor t es de 8.523 con una discrepancia de medias de 1.800 y un momento de confianza de [1.23, 2.21]. Esto indica que, antes de la intervención, los niños ya mostraban una leve mejora en su aprendizaje comunicativo. Sin embargo, el postest refleja un valor t mucho mayor de 15.536, con una discrepancia de medias de 2.600 y un momento de confianza de [2.50, 3.15], lo que sugiere una adelanto significativa tras la implementación del juego de roles.

Las habilidades comunicativas de los infantes mejoraron significativamente con el juego de rol, como muestra la comparación de los consecuencias del pretest y el postest. La diferencia media después de la prueba es mayor, lo que significa que los niños optimicen más su capacidad de comunicación. Esto demuestra que el juego de rol es una manera excelente de enseñar a los infantes habilidades importantes para la vida sin dejar de divertirse. A partir del resultado estadísticamente significativo ($p = 0,000$), puede deducirse que los juegos de rol mejoran significativamente el aprendizaje comunicativo.

Para el objetivo Especifico 1: muestra resultados significativos en los valores de pretest y postest. En el pretest, el valor t es de 8.145, con una discrepancia de medias de 1.750 y un momento de confianza de [1.01, 2.15], lo que indica una mejora moderada en las



habilidades cognitivas relacionadas con la comunicación antes de la intervención. Sin embargo, en el postest, el valor t aumenta considerablemente a 18.236, con una discrepancia de medias de 2.560 y un momento de confianza de [2.48, 3.32], lo que sugiere una mejora significativa tras la intervención.

Los resultados indican que la dimensión cognitiva del juego de roles ha tenido una incidencia positiva y significativa en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños. El notable aumento en la diferencia de medias refleja que los estudiantes no solo mejoraron en la adquisición de conocimientos, sino también en su capacidad para aplicarlos en situaciones de comunicación. La participación activa a través del juego de roles permitió a los niños internalizar conceptos y desarrollar su capacidad cognitiva de manera más efectiva, lo que se vuelve en un aprendizaje más hondo y sostenido en el área de comunicación. El valor de significación ($p = 0.000$) refuerza que esta mejora no es producto del azar, sino del impacto directo de la intervención.

Para el objetivo Especifico 2: muestra resultados significativos tanto en el pretest como en el postest. En el pretest, se obtuvo un valor t de 7.963, con una discrepancia de medias de 1.63 y un momento de confianza de [1.15, 2.10], lo que indica una mejora moderada en el desarrollo afectivo antes de la intervención. Sin embargo, en el postest, el valor t aumentó a 16.635, con una discrepancia de medias de 2.23 y un momento de confianza de [2.30, 3.22], lo que sugiere una mejora sustancial tras la implementación del juego de roles.

Estos resultados reflejan que la dimensión afectiva del juego de roles tuvo una incidencia significativa en el desarrollo emocional y actitudinal de los infantes en relación con el área de comunicación. El aumento en la diferencia de medias en el postest indica que los



niños, tras la intervención, demostraron una mayor disposición emocional, motivación y actitud positiva hacia las actividades comunicativas. Este desarrollo afectivo es crucial, ya que el juego de roles ofrece un entorno donde los niños pueden expresar sus emociones, empatizar y colaborar con otros, lo que facilita un aprendizaje comunicativo más efectivo y completo. El valor de significación ($p = 0.000$) confirma que la mejora es estadísticamente significativa, destacando la trascendencia de la dimensión cariñosa en el proceso de aprendizaje mediante el uso de juegos de roles.

Para el objetivo Especifico 3: muestra una mejora significativa entre el pretest y el postest. En el pretest, se obtuvo un valor t de 8.125, con una diferencia de medias de 1.45 y un intervalo de confianza de [1.18, 2.12], lo que indica que antes de la intervención los niños presentaban un desarrollo social moderado en relación con la comunicación. Sin embargo, en el postest, el valor t aumentó considerablemente a 17.523, con una diferencia de medias de 2.26 y un intervalo de confianza de [2.27, 3.32], lo que indica una mejora mucho más marcada tras la implementación del juego de roles.

Estos resultados sugieren que la dimensión social del juego de roles tuvo un impacto positivo y significativo en el aprendizaje de los niños. El incremento en la diferencia de medias en el postest refleja que los niños no solo mejoraron sus interacciones sociales, sino también su capacidad para colaborar, comunicarse y trabajar en equipo. La intervención a través del juego de roles promovió un entorno de interacción activa, donde los estudiantes pudieron desarrollar habilidades sociales esenciales, como la empatía, el respeto y la cooperación, que son fundamentales para el aprendizaje comunicativo. El valor de significación ($p = 0.000$) confirma que esta mejora en la dimensión social es



estadísticamente significativa y no producto del azar, lo que evidencia el valor del juego de roles como una estrategia eficaz para potenciar las habilidades sociales en el aula.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Los resultados muestran que los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro 2024 desarrollan mucho mejor las habilidades comunicativas cuando participan en actividades de juego de roles. Las habilidades de comunicación de los niños mostraron una mejora significativa después de la intervención, como lo demuestra un valor t posttest de 15,536 y una diferencia media de 2,600, en comparación con un valor t pretest de 8,523 y una diferencia media de 1,800. Además, la importancia estadística de la mejora observada se ve respaldada por el grado de significación ($p = 0,000$) en ambos casos. Por lo tanto, se puede afirmar con seguridad que los juegos de rol son una forma estupenda de ayudar a estos niños a aprender a comunicarse mejor.

SEGUNDA: Los infantes del IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024 mostraron una mejora considerable en sus habilidades comunicativas al ser expuestos al juego de roles, según la prueba t -Student para la parte cognitiva de la actividad. El valor t asciende a 18,236 con una diferencia media de 2,560 en el posttest, frente a 8,145 en el pretest, que tiene una diferencia media de 1,750. Existe una discrepancia estadísticamente significativa entre los dos grupos, como demuestran ambos valores de significación ($p = 0,000$). De ello se deduce que las habilidades comunicativas de los niños y su capacidad para comprender y aplicar nueva información mejoran considerablemente gracias al componente cognitivo de los juegos de rol.



TERCERA: Los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro 2024 se benefician mucho del juego de roles en lo que se refiere a habilidades comunicativas, según la prueba t-Student para el componente emocional de la actividad. Antes de la intervención, el valor t era de 7,963 con una diferencia de medias de 1,63; después de la intervención, aumentó a 16,635 con una diferencia de medias de 2,23. Existe una discrepancia estadísticamente significativa entre los dos grupos, como demuestran ambos valores de significación ($p = 0,000$). De ello se deduce que la motivación, la disposición y las actitudes de los niños hacia la comunicación se ven influidas positivamente por el componente emotivo de los juegos de rol, lo que a su vez favorece su aprendizaje.

CUARTA: Los infantes de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro 2024 vieron una mejora considerable en sus habilidades comunicativas después de participar en el juego de roles de dimensión social, según la prueba t-Student. El valor t posttest asciende a 17,523, con una diferencia media de 2,26, en comparación con el valor t pretest de 8,125, con una diferencia media de 1,45. Existe una discrepancia estadísticamente significativa entre los dos grupos, ya que ambos valores de significación ($p = 0,000$) son inferiores al umbral de significación de 0,05. Llegamos a la conclusión de que el desarrollo social de los niños, incluida su capacidad para trabajar juntos y comunicarse con claridad, se ve muy favorecido por la experiencia de los juegos de rol.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: A la UGEL se recomienda incorporar esta técnica de manera regular en la planificación pedagógica de la IEI N° 52 de Chupa, Azángaro. Además, es importante capacitar a los docentes en el uso adecuado del juego de roles para maximizar sus favores en el desarrollo comunicativo de los niños.

SEGUNDA: Al Director se recomienda complementar los juegos de roles con actividades que involucren el uso de materiales visuales y recursos tecnológicos que refuercen la comprensión y aplicación del conocimiento. Asimismo, es esencial monitorear el progreso de los niños en áreas específicas del desarrollo cognitivo, implementando ajustes en las estrategias didácticas según sea necesario.

TERCERA: A los Docentes se recomienda fomentar un ambiente emocionalmente seguro en el aula que permita a los niños expresarse libremente y participar activamente en los juegos de roles. Los docentes deben prestar cuidado a las señales emocionales de los niños y ofrecer apoyo constante para mantener un nivel alto de motivación y disposición hacia la comunicación.

CUARTA: se recomienda que los docentes promuevan actividades grupales que favorezcan la cooperación y el trabajo en equipo. Estas actividades deben incluir interacciones entre los niños para desarrollar habilidades como la empatía, el respeto y la colaboración. Asimismo, se sugiere realizar dinámicas de evaluación continua para observar el progreso en las habilidades sociales de los estudiantes.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Anderson, J. R. (2021). *Cognitive psychology and its implications* (9th ed.). Worth Publishers. <https://doi.org/10.4324/9781003122347>
- Andersson, K., & Olsson, L. (2021). The role of role-playing in developing narrative skills in early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 65(4), 618-630. <https://doi.org/10.1080/00313831.2020.1833241>
- Bandura, A. (2021). *Social learning theory*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003001239>
- Brown, T. R. (2021). *The role of simulation and role-play in learning environments*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003121234>
- Brown, L. M. (2021). *Effective writing skills: A guide to enhancing written communication*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108970017>
- Cárdenas, M., & Valdivia, J. (2022). El juego de roles como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas en niños de educación inicial en Lampa. *Revista Educativa del Sur de Puno*, 12(3), 45-58. <https://doi.org/10.17227/revedusurpuno2022>
- Ccalla, E., & Apaza, S. (2020). El uso de juegos de roles para mejorar la expresión oral en niños de educación inicial en Azángaro. *Educación y Cultura en el Altiplano*, 8(2), 89-102. <https://doi.org/10.17227/educulturaltiplano2020>
- Chen, Y., & Li, H. (2020). The impact of role-playing on language development in preschool children. *Early Childhood Education Journal*, 48(5), 563-572. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01063-9>



- Damasio, A. R. (2020). *The strange order of things: Life, feeling, and the making of cultures*. Pantheon Books. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-814992-0.00005-0>
- Del Castillo, C., & Olivares, S. (2019). Metodología de la investigación. Grupo Editorial Patria. <https://editorialpatria.com.mx/pdf/files/9786074381498.pdf>
- Harris, P. (2021). *Language and communication in education: Learning in a social context*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003012341>
- Huanca, P., & Condori, M. (2022). Impacto del juego de roles en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de educación inicial en Puno. *Revista de Investigación Educativa del Altiplano*, 10(1), 55-68. <https://doi.org/10.17227/revedualtiplano2022>
- Hernández, R. Fernández, C & Baptista, M (2019) Metodología de la investigación. 6ta edición. Editorial Mc Graw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wpcontent/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Garcia, R. E. (2022). *Reading comprehension strategies: Developing critical reading skills in education*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198859211.001.0001>
- Garcia, M., & Torres, P. (2022). Role-playing games as a pedagogical tool for language acquisition in bilingual preschoolers. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 25(3), 345-360. <https://doi.org/10.1080/13670050.2020.1845390>
- Gómez, P. (2020). *Estrategias didácticas para la enseñanza en la educación inicial*. Editorial Educativa. <https://doi.org/10.1007/educativo-2020>



- González, J. (2020) *Tractatus ludorum: una antropológica del juego*. Editorial Anthropos. 2da Ed. Barcelona 1993. 270.
- Gutiérrez, A., & Morales, C. (2022). Aplicación del juego de roles para fortalecer las competencias comunicativas en niños de 5 años. *Revista de Educación Rural Peruana*, 15(1), 67-80. <https://doi.org/10.1093/reveducpeurural2022>
- Johnson, M. E. (2021). *Role-play in educational settings: Theoretical foundations and practical applications*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-54856-6>
- Lomas, C. & Osoro, A. (2020) *El enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua*. Editorial Casa del Libro, Paidós. Barcelona. Buenos Aires. México. Ed. 1. <https://books.google.com.pe/books?id=rYpku4KbeZQC&printsec=frontcover&dq=>
- López, V., & Castro, M. (2021). Impacto del juego de roles en la interacción social y comunicación en niños de educación inicial. *Educación Inicial en Trujillo*, 14(2), 89-102. <https://doi.org/10.17227/educinictrujillo2021>
- López, M. (2019) *Manual de técnicas grafoplásticas y grafomotricidad*. Universidad Mariano de Gálvez de Guatemala. Competencias de Habilidades Comunicativas. Tomo III. <https://es.calameo.com/read/004685587edad70ef5ccc>
- Martín-Santana, J. Reinares-Lara, E. Reinares-Lara, P. & Samino-García, R. (2019) *Gestión De La Comunicación: Un Enfoque Integral*. Madrid 2019. Business Marketing School.
- Martínez, R. (2021). *Metodologías activas en la educación infantil*. Ediciones Pedagógicas. <https://doi.org/10.1007/pedagogicas-2021>
- Mercè, M. & Basté, E. & Blanch, S. (2019) *El juego en la primera infancia*. Ediciones Octaedro. Primera Edición. 2019.



- Ministerio de Educación. (2020). *Informe sobre la situación de la educación inicial en el Perú*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Pérez, M., & Salazar, R. (2021). El juego de roles como estrategia para el desarrollo de habilidades comunicativas en educación inicial. *Revista Peruana de Educación Inicial*, 12(2), 45-58. <https://doi.org/10.17227/revperuini2021>
- Quintas, A. (2020) Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil. Editorial UNE. 1ª Ed.
- Quispe, R., & Mamani, L. (2021). El juego de roles como herramienta pedagógica en el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial en Juliaca. *Revista de Educación Andina*, 15(2), 25-38. <https://doi.org/10.17227/reveduandina2021>
- Quispe, J. (2021). *Desafíos en la educación inicial en zonas rurales de Puno: Un estudio de caso en Azángaro*. *Revista de Educación Rural*, 12(3), 98-105.
- Ramírez, J., & Huamán, P. (2020). El rol del juego en el desarrollo del lenguaje en educación inicial: Un estudio en Arequipa. *Revista Andina de Educación*, 28(3), 123-138. <https://doi.org/10.3102/revandinadeeduc2020>
- Sarmiento, A., & Choque, D. (2021). Estrategias lúdicas y desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial en Ayaviri. *Revista de Pedagogía del Sur Andino*, 9(1), 123-136. <https://doi.org/10.17227/revpedagogiasurandino2021>
- Smith, A., & Johnson, L. (2021). Enhancing oral communication skills through role-playing in early childhood education. *Journal of Early Childhood Research*, 19(1), 45-60. <https://doi.org/10.1177/1476718X20980547>
- Smith, J. A. (2020). *Experiential learning and role-play in education*. Academic Press. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-814992-0.00006-2>



- Smith, J. A. (2022). *Oral communication skills: Enhancing speaking proficiency in educational settings*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003242341>
- Torres, E., & Vega, A. (2022). El uso del juego de roles para el desarrollo de competencias lingüísticas en la primera infancia. *Revista de Educación Inicial y Primaria*, 20(1), 55-70. <https://doi.org/10.17227/revedinicprimaria2022>
- UNICEF (2020) La primera infancia importa para cada niño. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) septiembre de 2020. https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf
- Vygotsky, L. (1981). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid. Paídos. <https://abacoenred.com/wpcontent/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Visconti, C. & Fernández, G. (2020) *Operaciones básicas de comunicación. Ideas propias* Editorial S.L.U. Ed. 1. 2017.
- Williams, R., & Taylor, S. (2020). Role-play as a strategy for enhancing social and communication skills in young children. *Australian Journal of Early Childhood*, 45(2), 87-97. <https://doi.org/10.1177/1836939120930112>
- Williams, L. R. (2020). *Interactive learning through role-play: Strategies for the classroom*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003001239>



ANEXOS



ANEXO 01: Matriz de consistencia

JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL		
¿De <u>que</u> manera el juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de <u>la Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro 2024?</u>	Determinar de <u>que</u> manera el juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de la <u>Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro 2024</u>	El juego de roles <u>mejora significativamente</u> el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de la <u>Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro 2024</u>	VARIABLE INDEPENDIENTE: Juego de roles Dimensiones: <ul style="list-style-type: none">CognitivoAfectivaSocial	Nivel: Explicativo Tipo: experimental Diseño: Pre experimental
PROBLEMAS ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOSTESIS ESPECIFICAS		
¿Como la dimensión cognitiva del juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de <u>la Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro 2024?</u>	<u>Determinar de que</u> manera la dimensión cognitiva del juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de la <u>Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro 2024.</u>	La dimensión cognitiva del juego de roles mejora significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de <u>la Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro 2024.</u>	VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje del área de comunicación Dimensiones: <ul style="list-style-type: none">Expresión oralComprensión lectoraExpresión escrita	Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación
¿De <u>que</u> manera la dimensión afectiva del juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de <u>la Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro 2024?</u>	Determinar como la dimensión afectiva del juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de <u>la Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro 2024.</u>	La dimensión afectiva del juego de roles mejora significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de <u>la Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro 2024.</u>		Población: La población estará conformada por 90 todos los niños y niñas de la <u>Institución Educativa Inicial N° 52 de chupa, Azángaro.</u>
¿ <u>Como</u> la dimensión social del juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de la <u>Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro</u>	Establecer de <u>que</u> manera la dimensión social del juego de roles mejora el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de <u>la Institución Educativa</u>	La dimensión social del juego de roles mejora significativamente el aprendizaje en el área de comunicación en los niños de <u>la</u>		Muestra: <u>73 niños</u> y niñas de la <u>Institución Educativa Inicial N° 52 de Chupa, Azángaro.</u>



ANEXO 02: GUIA DE OBSERVACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN

JUEGO DE ROLES

AUTORA DEL INSTRUMENTO: LUZ MERY CHAMBI CRUZ

Nombre:.....

Seccion:.....Grado:

Escala de valoración

NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

N°	INDICADORES	ESCALA				
		1	2	3	4	5
	Dimension 01: Cognitivo					
1	¿Los niños amplían su vocabulario al participar en los juegos de roles?					
2	¿Construyen oraciones más complejas durante las actividades de juego de roles?					
3	¿Los niños identifican problemas dentro del juego de roles y buscan soluciones?					
4	¿Analizan diferentes opciones antes de tomar decisiones en el juego?					
5	¿Incorporan elementos nuevos e innovadores en los escenarios de juego?					
6	¿Se muestran flexibles al cambiar la narrativa del juego según nuevas ideas?					
	Dimension 02: Afectiva					
7	¿Los niños expresan adecuadamente las emociones de los personajes que interpretan?					



8	¿Muestran comprensión hacia los sentimientos de otros personajes o compañeros?					
9	¿Los niños muestran confianza al asumir diferentes roles en el juego?					
10	¿Participan activamente y con entusiasmo en las actividades de juego de roles?					
11	¿Los niños regulan sus emociones cuando enfrentan situaciones de conflicto en el juego?					
12	¿Expresan de manera constructiva sus sentimientos durante el juego de roles?					
Dimension 03: Social						
13	¿Utilizan lenguaje verbal y no verbal para transmitir sus mensajes en el juego?					
14	¿Son capaces de explicar sus roles y acciones a otros compañeros en el juego?					
15	¿Colaboran activamente con sus compañeros durante el juego de roles?					
16	¿Muestran disposición para ayudar a sus compañeros durante las actividades?					
17	¿Los niños resuelven pacíficamente los desacuerdos que surgen durante el juego?					
18	¿Participan en la búsqueda de soluciones consensuadas a los problemas durante el juego?					

Nota: Elaboración propia



ANEXO 03: GUIA DE OBSERVACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN

APRENDIZAJE DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN

AUTORA DEL INSTRUMENTO: LUZ MERY CHAMBI CRUZ

Nombre:.....

Seccion:.....Grado:

Escala de valoración

NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

N°	INDICADORES	ESCALA				
		1	2	3	4	5
	Dimension 01: Expresión oral					
1	¿El estudiante puede expresarse de manera fluida y sin interrupciones prolongadas durante una conversación?					
2	¿Organiza sus ideas de manera lógica al hablar, utilizando conectores adecuados?					
3	¿Utiliza un vocabulario variado y preciso según el contexto de la conversación?					
4	¿Pronuncia las palabras de manera clara y correcta?					
5	¿Ajusta su entonación y ritmo de habla para expresar diferentes emociones o intenciones?					
6	¿Incorpora palabras nuevas que ha aprendido en su discurso cotidiano?					
	Dimension 02: Comprensión lectora					
7	¿El estudiante puede identificar y explicar las ideas principales de un texto leído?					



8	¿Es capaz de resumir un texto, destacando sus aspectos más importantes?					
9	¿Reconoce e identifica a los personajes, escenarios y acontecimientos clave en una lectura?					
10	¿Hace inferencias correctas basadas en la información proporcionada en el texto?					
11	¿Comprende significados implícitos y mensajes subyacentes en un texto?					
12	¿Relaciona el contenido del texto con otras lecturas o experiencias personales?					
Dimension 03: Expresión escrita						
13	¿Organiza sus escritos con una estructura clara, incluyendo introducción, desarrollo y conclusión?					
14	¿Conecta sus ideas de manera coherente y fluida en la escritura?					
15	¿Usa párrafos bien desarrollados que apoyan la idea central del texto?					
16	¿Innova en la presentación de ideas y temas en sus escritos, mostrando creatividad?					
17	¿Aplica correctamente las reglas ortográficas y gramaticales en sus escritos?					
18	¿Revisa y edita sus textos para corregir errores ortográficos y gramaticales?					

Nota: Elaboración propia



PERÚ

Ministerio
de Educación

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

SOLICITUD

LUISA VILMA YANQUI SONCCO

Directora de la Institución Educativa Inicial N° 52 - Chupa - Umansaya

Extiendo un saludo cordial a su persona, así mismo, me dirijo a ud. Con el objetivo de solicitarle autorización para que mi persona LUZ MERY CHAMBI CRUZ, Identificada con DNI 74658859, Bachiller en Educación Inicial Intercultural Bilingüe , Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, pueda tener el debido permiso de usted para realizar el trabajo de investigación titulada “JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024”, Adicionalmente considero que este trabajo de investigación contribuirá positivamente en la Institución.

Por lo expuesto:

Solicito a Usted, tenga a bien acceder a mi solicitud, por ser de justicia

Juliaca, 9 de Setiembre del 2024

LUZ MERY CHAMBI CRUZ
DNI 74658859



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

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 52 - CHUPA - UMANSAYA

Lic. LUISA VILMA YANQUI SONCCO

Hace constar que:

Hace constar que la bachiller LUZ MERY CHAMBI CRUZ, Identificada con DNI 74658859, ha realizado la aplicación de su instrumento de investigación que correspondiente a su tesis: “JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024”, Para optar el título profesional de Licenciada En Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de Juliaca.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime convenientes.

Juliaca, 9 de Setiembre del 2024

Atentamente:



DIRECCIÓN
Prof. Luisa Vilma Yanqui Soncco
DNI. 42068445
DIRECTORA



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: _____

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: LUZ MERY CHAMBI CRUZ

Dirección: Com. Umansaya - Chupa

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 74658859

Teléfono: 957952961 email: luzmerychambicruz@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Dr. JOSE DOMINGO CHOQUEHUANCA CALCINA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: JUEGO DE ROLES PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS
NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 52 DE CHUPA, AZÁNGARO 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Afectivo, aprendizaje del área de comunicación, cognitivo, juego de roles, social.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2}?

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo
 No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03

Firma de Autor



huella digital

31 de diciembre

Fecha