



FACULTAD DE EDUCACIÓN

JUEGO DE ROLES Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DPC EN ESTUDIANTES DEL
CICLO AVANZADO DEL CEBA 7057 VMT, 2023

Línea de investigación:
Educación para la sociedad del conocimiento

Trabajo académico para optar el Título de Segunda Especialidad en
Educación Básica Alternativa

Autor

Ancco Cuentas, Julio César

Asesor

Cervantes Juro, Richard

ORCID: 0000-0003-4486-3353

Jurado

Goñe Guardia, Lember Leonardo

Villegas Quispe, Carmen Julia del Rosario

Vargas Díaz, Omar

Lima - Perú

2025



Trabajo_académico_Ancco Cuentas, Julio César.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

29%

INDICE DE SIMILITUD

28%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

16%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	3%
4	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	1library.co Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
9	core.ac.uk Fuente de Internet	



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

JUEGO DE ROLES Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DPC EN ESTUDIANTES DEL CICLO AVANZADO DEL CEBA 7057 VMT, 2023

Línea de Investigación:
Educación para la sociedad del conocimiento

Trabajo académico para optar el Título de Segunda Especialidad en Educación
Básica Alternativa

Autor

Ancco Cuentas, Julio César

Asesor

Cervantes Juro, Richard
(ORCID: (orcid/0000-0003-4486-3353))

Jurado

Goñe Guardia, Lember Leonardo
Villegas Quispe, Carmen Julia del Rosario
Vargas Díaz, Omar

Lima – Perú
2025

Dedicatoria

A mis queridos padres.

A ustedes, que desde siempre me han brindado su amor incondicional y apoyo inquebrantable, dedico este logro con profunda gratitud.

Su sacrificio y dedicación me han permitido llegar hasta donde estoy hoy. Sus palabras de aliento me impulsaron en los momentos difíciles y su confianza en mí me dio la fuerza para seguir adelante.

Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo, la perseverancia y la disciplina. Gracias por inculcarme la pasión por el conocimiento y la búsqueda constante de superación.

Agradecimiento

A mi querido asesor de Trabajo Académico, Richard Cervantes Juro, su guía, paciencia y apoyo fueron fundamentales para la culminación de este proyecto. Gracias por sus consejos y por creer en mi potencial. A mis queridas hermanas, Alicia y Sonia, su constante apoyo y aliento me dieron la fuerza para seguir adelante en los momentos difíciles. Gracias por ser mi soporte incondicional. Este logro es también de ustedes, gracias por ser parte de este camino.

ÍNDICE

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. Introducción	1
1.1. Descripción del problema	4
1.2. Antecedentes	7
1.3. Objetivos	13
1.4. Justificación	14
1.5. Impactos esperados del trabajo académico	16
II. Metodología	18
III. Resultados	25
IV. Conclusiones	42
V. Recomendaciones	44
VI. Referencias	45
VII. Anexos	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población del ciclo avanzado del CEBA 7057 - VMT	19
Tabla 2. Distribución de la muestra de estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado	20
Tabla 3. Ficha técnica para recolectar datos: Juego de roles	21
Tabla 4. Ficha técnica para recolectar datos: Aprendizaje del área de DPC	22
Tabla 5. Juicio de expertos.....	23
Tabla 6. Resumen de procesamiento de casos	23
Tabla 7. Estadística de fiabilidad de la variable: juego de roles y aprendizaje del área de DPC.....	24
Tabla 8. Variable: Juego de roles.....	25
Tabla 9. Dimensión: Autonomía	26
Tabla 10. Dimensión: Iniciativa	27
Tabla 11. Dimensión: Curiosidad	28
Tabla 12. Variable: Aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano	29
Tabla 13. Dimensión: Construye su identidad.....	30
Tabla 14. Dimensión: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	31
Tabla 15. Dimensión: Construye interpretaciones históricas	32
Tabla 16. Dimensión: Gestión responsable el espacio, ambiente y los recursos económicos	33
Tabla 17. Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la variable aprendizaje del área de DPC	35
Tabla 18. Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la dimensión construye su identidad.....	36
Tabla 19. Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la dimensión convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	37

Tabla 20. Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la dimensión construye interpretaciones históricas	39
Tabla 14. Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la dimensión gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos	40

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. Diagrama variable: Juego de roles	25
Figura 2. Diagrama dimensión: Autonomía.....	26
Figura 3. Diagrama dimensión: Iniciativa	28
Figura 4. Diagrama dimensión: Curiosidad	29
Figura 5. Diagrama variable: Aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano	30
Figura 6. Diagrama dimensión: Construye su identidad.....	31
Figura 7. Diagrama dimensión: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	32
Figura 8. Diagrama dimensión: Construye interpretaciones históricas	33
Figura 9. Diagrama dimensión: Gestión responsable el espacio, ambiente y los recursos económicos	34
Figura 10. Diagrama de dispersión de la variable juego de roles y la variable aprendizaje del área de DPC.	35
Figura 11. Diagrama de dispersión de la variable juego de roles y la dimensión construye su identidad.....	36
Figura 12. Diagrama de dispersión de la variable juego de roles y la dimensión convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	38
Figura 13. Diagrama de dispersión de la variable juego de roles y la dimensión construye interpretaciones históricas	39
Figura 14. Diagrama de dispersión de la variable juego de roles y la dimensión gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos	41

RESUMEN

Objetivo: Determinar la relación de juegos de roles y el aprendizaje en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano de los estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057 VMT – 2023. **Método:** La investigación fue de naturaleza no experimental, se utilizó un cuestionario para la variable juego de roles y otra para el aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano. La muestra la constituye 18 estudiantes. **Resultado:** Permitió establecer que existe una relación estadísticamente significativa entre el juego de roles y aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano en los estudiantes, y que se encuentran ubicadas en el nivel medio. **Conclusiones:** El juego de roles muestra una ligera influencia en el aprendizaje de Desarrollo Personal y Ciudadano: Los coeficientes de correlación, aunque bajos, sugieren que el juego de roles podría ser una herramienta útil para reforzar ciertos aspectos del aprendizaje en esta área. Sin embargo, su impacto no es determinante y es necesario considerar otros factores que puedan influir en el aprendizaje de los estudiantes.

Palabras clave: juego de roles, estrategia didáctica, estudiantes.

ABSTRACT

Objective: To determine the relationship between role-playing and learning in the area of Personal and Citizenship Development of fourth-year students of the advanced cycle at CEBA 7057 VMT - 2023. **Method:** The research was non-experimental in nature, a questionnaire was used for the role-playing variable and another for learning in the area of Personal and Citizenship Development. The sample consisted of 18 students. **Result:** It allowed to establish that there is a statistically significant relationship between role-playing and learning in the area of Personal and Citizenship Development in students, and that they are located at the intermediate level. **Conclusions:** Role-playing shows a slight influence on the learning of Personal and Citizenship Development: The correlation coefficients, although low, suggest that role-playing could be a useful tool to reinforce certain aspects of learning in this area. However, its impact is not decisive and it is necessary to consider other factors that may influence student learning.

Keywords: role play, teaching strategy, students.

I. INTRODUCCIÓN

El juego de roles es una técnica pedagógica que recrea situaciones de la vida real y ha sido reconocida como una herramienta educativa efectiva para fomentar la participación activa del estudiantado. Esta metodología facilita la comprensión teórica y promueve un aprendizaje significativo mediante la experiencia directa y la reflexión sobre situaciones simuladas. En el contexto educativo contemporáneo, orientado a la formación de individuos capaces de enfrentar desafíos sociales y éticos del siglo XXI, el juego de roles se destaca como una estrategia innovadora y con gran potencial.

Históricamente, se reconoce que el uso del juego de roles en la educación tiene sus raíces en los principios de la educación progresista del siglo XX. En esta corriente, se defendía la importancia de métodos de aprendizaje experienciales, subrayándose que el estudiantado aprende de manera más efectiva cuando participa activamente en su propio proceso educativo. Posteriormente, se enriqueció esta perspectiva teórica, destacándose la relevancia del aprendizaje socio-constructivista. De acuerdo con estos postulados teóricos, la interacción social y la colaboración se consideran esenciales para el desarrollo cognitivo, y se observa que el juego de roles se alinea de forma precisa con estos principios, al posibilitar que los estudiantes trabajen de manera conjunta en la resolución de problemas y el análisis de situaciones complejas. De este modo, se establece que el juego de roles promueve el pensamiento crítico al involucrar activamente a los participantes en la exploración de diversas perspectivas y en la toma de decisiones fundamentadas dentro de contextos simulados.

El juego de roles se considera una técnica pedagógica empleada con el objetivo de fomentar la convivencia y el desarrollo estudiantil. A través de esta metodología, se permite

que los estudiantes representen e interpreten roles en contextos reales o simulados propios del ámbito académico o profesional. Aunque deben seguir ciertas reglas, tienen la libertad de pensar, analizar y tomar decisiones basadas en la interpretación de las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otras simulaciones o dramatizaciones, el juego de roles no sigue un guion predeterminado; las condiciones y reglas están establecidas, pero las situaciones representadas surgen espontáneamente de las experiencias vividas por estudiantes y docentes durante diversas actividades dentro y fuera del aula (Rodríguez & Chillón, 2014).

En el contexto del Centro de Educación Básica Alternativa (CEBA) 7057 en Villa María del Triunfo, donde los estudiantes tienen edades comprendidas entre 16 y 57 años, el juego de roles puede ofrecer una vía poderosa para mejorar el aprendizaje en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano. Esta área de estudio es crucial para la formación integral de los estudiantes, ya que abarca el desarrollo de competencias sociales y emocionales necesarias para la participación efectiva y ética en la sociedad. Sin embargo, a pesar del reconocimiento general del potencial del juego de roles, existe una carencia de investigaciones específicas que examinen su efectividad en contextos educativos alternativos y con una población adulta.

Según Quezada (2011), el juego de roles enriquece la experiencia educativa al fomentar el pensamiento crítico y las habilidades analíticas, mejorar las competencias en comunicación oral y escrita, y aumentar la confianza de los estudiantes. Este estudio propone abordar cómo la implementación del juego de roles impacta el aprendizaje en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano entre los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA 7057 durante el año 2023. Investigar este problema es significativo porque puede proporcionar información valiosa para diseñar programas educativos más efectivos y adaptados a las necesidades específicas de los

estudiantes adultos. Estos programas no solo deben facilitar el aprendizaje académico, sino también promover el desarrollo de habilidades sociales y cívicas que son cruciales para la vida adulta.

La importancia de este estudio radica en su potencial para informar y mejorar las prácticas educativas en centros de educación alternativa. Al proporcionar evidencia sobre la efectividad del juego de roles, esta investigación puede ayudar a educadores y responsables de políticas educativas a adoptar estrategias pedagógicas que optimicen el aprendizaje y el desarrollo personal de los estudiantes. Además, el estudio puede contribuir al conocimiento general sobre métodos educativos efectivos para poblaciones adultas, un área que a menudo recibe menos atención en la investigación educativa.

El objetivo general de esta investigación es examinar el impacto del juego de roles en el aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano en estudiantes del ciclo avanzado del CEBA 7057. Para lograr esto, se han definido varios objetivos específicos: analizar la influencia del juego de roles en la adquisición de competencias sociales y cívicas, evaluar el grado de participación y motivación de los estudiantes durante las actividades de juego de roles, identificar las percepciones de los estudiantes sobre la efectividad del juego de roles en su proceso de aprendizaje.

El trabajo de investigación está estructurado en varios capítulos. Comienza con una introducción que presenta el tema, la descripción del problema de investigación, antecedentes, objetivos del estudio, justificación e impactos esperados del trabajo de investigación. Luego, la metodología describirá el diseño de investigación y los métodos de recolección y análisis de datos. Los resultados presentan y analizan los datos recolectados, mientras que la discusión

interpreta estos resultados. Finalmente, la investigación concluye con conclusiones de los hallazgos, recomendaciones para futuras investigaciones, referencias y anexos.

Esta introducción establece una base sólida para la investigación, destacando la relevancia y el potencial impacto del estudio en el campo de la educación básica alternativa y preparando al lector para una exploración detallada del impacto del juego de roles en el aprendizaje de los estudiantes adultos del CEBA 7057.

1.1 Descripción del problema

El aprendizaje en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano es fundamental para formar estudiantes que sean capaces de actuar de manera ética, responsable y comprometida con su comunidad. Sin embargo, en el Centro de Educación Básica Alternativa (CEBA) 7057 en Villa María del Triunfo, se ha observado que los estudiantes del ciclo avanzado enfrentan desafíos significativos en el desarrollo de habilidades socioemocionales y cívicas. Estos desafíos se manifiestan en una baja participación en actividades comunitarias, problemas de convivencia y una falta de interés en temas de ciudadanía.

A nivel internacional, se ha demostrado que el uso de metodologías activas, como el juego de roles, puede tener un impacto positivo en el aprendizaje de competencias socioemocionales y cívicas. En este contexto, el juego de roles es una estrategia utilizada para recrear situaciones similares a las de la vida real, permitiendo así llevar la práctica basada en la evidencia al entorno educativo (Cobo & Valdivia, 2017). Implementar este tipo de juego tanto en las aulas proporciona numerosos beneficios, tales como el desarrollo de la empatía, habilidades sociales, comunicación, autonomía, imaginación y respeto, entre otros (Galarza, 2015).

El juego constituye la estrategia principal utilizada a nivel mundial para alcanzar aprendizajes significativos en la formación educativa de los estudiantes. A medida que el estudiante disponga de más oportunidades para divertirse y disfrutar del juego, su desarrollo será mayor, ya que este es el fundamento principal para que pueda aprender de manera agradable y eficaz (Martínez, 2019). Además, el juego mantiene activo todo nuestro ser, desarrollando diversas competencias de manera intuitiva y resultando en la mejor manera de mantenernos alerta en todo momento (Cordero, 2020).

Investigaciones nacionales, como la de García (2023), destacan la importancia del juego de roles para mejorar las habilidades sociales. En una institución educativa de Santiago de Cao, se evidenció que el programa de juego de roles es altamente efectivo. Antes de su implementación, el 46% de los estudiantes tenía un nivel alto de habilidades sociales, el 44% un nivel medio y el 10% un nivel bajo. Tras el programa, el 85% alcanzó un nivel alto y el 15% un nivel medio, demostrando una notable mejora en la capacidad de interacción social de los estudiantes.

En el contexto local, particularmente en el distrito de Villa María del Triunfo, un estudio de López (2024) en centros educativos similares al CEBA 7057 indicó que los juegos de rol promueven la participación, el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de competencias en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano de los estudiantes. No obstante, estos estudios locales se han enfocado principalmente en la educación regular, dejando un vacío en la investigación sobre el impacto de los juegos de rol en la educación básica alternativa.

Considerando lo mencionado, la dinámica de roles como método educativo ha permitido que los estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057 del distrito

de Villa María del Triunfo asuman y representen personajes en situaciones reales o realistas, brindándoles la autonomía para desempeñarse y tomar decisiones conforme a su interpretación, ajustándose a las reglas del personaje que representan, mejorando así su aprendizaje.

Nuestra investigación es de tipo descriptivo, enfocándose en el juego de roles y el aprendizaje en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano en los estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057 – VMT - 2023. De ahí nos planteamos las siguientes interrogantes:

Problema general:

¿En qué medida el juego de roles se relaciona con el aprendizaje de Desarrollo Personal y Ciudadano de los estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado del CEBA 7057 – VMT- 2023?

Problemas específicos:

¿En qué medida el juego de roles se relaciona con la competencia Construye su identidad de los estudiantes en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057 – VMT- 2023?

¿En qué medida el juego de roles se relaciona con la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los estudiantes en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057 – VMT- 2023?

¿En qué medida el juego de roles se relaciona con la competencia Construye interpretaciones históricas de los estudiantes en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057 – VMT- 2023?

¿En qué medida el juego de roles se relaciona con la competencia Gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos de los estudiantes en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057 – VMT- 2023?

1.2 Antecedentes

1.2.1 Antecedentes nacionales

Cruz (2022). El presente estudio examina el efecto del juego de roles en el desarrollo del pensamiento crítico entre los estudiantes de educación primaria. Se empleó una metodología de investigación documental explicativa y un diseño sistémico emergente con enfoque analítico. Se analizaron 20 estudios pertinentes, y los resultados corroboran que el juego de roles efectivamente promueve el desarrollo del pensamiento crítico en este nivel educativo.

Timana (2022). La investigación se propuso identificar los efectos del juego de roles en la mejora del ambiente en el aula entre estudiantes de una institución educativa durante el año 2022. Utilizando como base la teoría psicosocial de Vygotsky, que destaca la importancia de la interacción positiva entre estudiantes para lograr un aprendizaje significativo y mejorar la convivencia escolar, se llevó a cabo un estudio pre -experimental con un enfoque cuantitativo. La técnica utilizada fue la encuesta, y el cuestionario empleado fue validado por expertos en el contenido. El estudio se realizó con un único grupo de 25 estudiantes, a quienes se les aplicó

un pre-test antes del programa y un post-test tras completar 12 sesiones de aprendizaje. Los resultados demostraron diferencias significativas en la mejora del clima del aula tras la implementación del programa de juego de roles en estudiantes de quinto grado de primaria.

Jiménez (2021). Investigó la implementación de metodologías activas, como los juegos de rol, para mejorar la educación de adultos en contextos urbanos. Este método mostró ser efectivo para incrementar la participación y el entusiasmo de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más interactivo y significativo, en consonancia con las teorías modernas de la educación de adultos.

Álvarez (2020). Estudió cómo los juegos de rol pueden incrementar la participación y el compromiso de los estudiantes universitarios. Se descubrió que la incorporación de estas actividades no solo elevó la motivación de los estudiantes, sino que también mejoró su comprensión de conceptos complejos al simular situaciones prácticas y facilitar la toma de decisiones en contextos académicos específicos.

Paredes (2020). Estudió la implementación de juegos de rol en programas de alfabetización para adultos con escasa educación formal. Se descubrió que estas actividades no solo mejoraron la alfabetización funcional de los participantes, sino que también incrementaron su autoconfianza y motivación para aprender, creando un entorno educativo más inclusivo y accesible.

Rodríguez (2020). Este estudio examina cómo el uso de juegos de roles puede mejorar el pensamiento crítico en estudiantes de secundaria. Se empleó un diseño experimental pre-post test con un grupo control para evaluar cuantitativamente el impacto. Se tomó una muestra

de 120 estudiantes de una escuela pública en Colombia. Los resultados señalaron que el grupo experimental que participó en los juegos de roles mostró un mayor avance en la evaluación del pensamiento crítico en comparación con el grupo control. Los aspectos clave que contribuyeron a estos resultados fueron la selección cuidadosa de roles, la creación de situaciones problemáticas desafiantes y una adecuada guía por parte del profesor. En resumen, se concluye que los juegos de roles representan una estrategia pedagógica eficaz para promover el pensamiento crítico en estudiantes de este nivel educativo.

Flores, & Gutiérrez, (2019). Este estudio analizó cómo los juegos de rol pueden ayudar en el desarrollo de habilidades sociales entre adultos, como la comunicación efectiva y la colaboración. Mediante actividades estructuradas de juego de roles, los participantes mejoraron sus habilidades para trabajar en equipo y resolver conflictos, fomentando un entorno de aprendizaje colaborativo y enriquecedor.

Napan (2019). La investigación comparó la aplicación del juego de roles en escuelas de San Juan de Lurigancho con alumnos de primaria, encontró que esta técnica mejora notablemente la comunicación oral entre los alumnos. En otras palabras, el estudio confirma que el uso del juego de roles en el aula es una herramienta efectiva para que los niños de primaria fortalezcan sus habilidades comunicativas. Esto les permite a los estudiantes participar en diálogos, debates, interacciones con el docente, trabajo en equipo y realización de actividades de manera significativa.

Vivanco (2018). El investigador concluye que la utilización de la técnica de juego de roles contribuye al seguimiento de las reglas y acuerdos de convivencia establecidos en el aula con la participación de todos los estudiantes. Destaca la importancia de que cada alumno

sugiera ideas para definir las normativas de convivencia dentro del salón y cómo deben aplicarse y comprometerse a respetar estas reglas y acuerdos que ellos mismos han propuesto, fomentando así la construcción democrática entre los alumnos.

Zumarán (2018). El investigador concluye que la utilización de la técnica de juego de roles contribuye al seguimiento de las reglas y acuerdos de convivencia establecidos en el aula con la participación de todos los alumnos. Destaca la importancia de que cada alumno sugiera ideas para definir las normativas de convivencia dentro del salón y cómo deben aplicarse y comprometerse a respetar estas reglas y acuerdos que ellos mismos han propuesto, fomentando así la construcción democrática entre los alumnos.

1.2.2 Antecedentes internacionales

Cabrera (2020). Explora cómo la actividad lúdica influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudio demuestra que el juego crea un ambiente relajado en el aula, mejorando las relaciones entre los alumnos y contribuyendo al desarrollo integral del niño. A través del juego, los estudiantes aprenden, desarrollan habilidades y fortalecen vínculos como la empatía y el respeto. Además, el uso del juego como estrategia de enseñanza motiva a los alumnos y mejora sus logros académicos. La incorporación de juegos en áreas como Geografía genera un aprendizaje significativo, estimulando el pensamiento, la concentración, la imaginación y la reflexión. Las actividades lúdicas permiten a los estudiantes explorar, interactuar y experimentar con su entorno, fomentando la creatividad en la resolución de problemas y estableciendo relaciones de cooperación y colaboración.

Jiménez (2019). El estudio sostiene que la implementación del juego de roles contribuye a mejorar la convivencia escolar. Asimismo, se demuestra que la utilización de

estrategias didácticas como el juego de roles tiene un impacto positivo en el fortalecimiento de la convivencia en el entorno escolar y en el desarrollo de competencias relacionadas con los contenidos abordados durante una sesión de aprendizaje.

Polo (2019). El estudio, realizado en Colombia con una muestra de 100 estudiantes, tenía como objetivo mejorar tanto el aprendizaje como la convivencia mediante el uso del juego de roles. Se identificó que el juego de roles es una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer la convivencia en el aula, permitiendo a los estudiantes apropiarse del conocimiento de manera motivadora. A diferencia de otras simulaciones, el juego de roles carece de un guion predeterminado, lo que fomenta el pensamiento crítico y las habilidades analíticas. Además, contribuye a mejorar la comunicación oral y escrita, así como la confianza de los estudiantes. La formación de estudiantes es un proceso complejo que requiere la colaboración entre docentes, estudiantes y padres de familia. Es fundamental que la institución disponga y utilice adecuadamente las herramientas necesarias. El proceso de enseñanza-aprendizaje y convivencia está estrechamente vinculado a la estrategia empleada por la escuela y el docente en la formación del estudiante.

Cervantes (2018). La investigación sostiene que el empleo de estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje mejora la capacidad, habilidad y creatividad de los estudiantes. Además, estos se sienten preparados para gestionar iniciativas que promuevan el bienestar común mediante la aplicación del juego de roles, vinculando esta técnica a su realidad y a las experiencias adquiridas durante los debates propuestos por el docente en función de los contenidos de las sesiones de aprendizaje.

Gálvez (2018). Plantea que el empleo del juego de roles como herramienta para optimizar la comprensión lectora, facilita a los alumnos el análisis de un texto suministrado por el docente. Los contenidos de la lectura, están basadas a la realidad de los estudiantes, permitiéndoles comprender y analizar la lectura a través de un juicio crítico sobre el contenido, asimismo, forman grupos de debates e intercambian conocimientos y/o experiencias. Lo más resaltante de la estrategia aplicada por el docente, ha dado mejores resultados en comprender un texto, mejorando significativamente la comprensión de una lectura y el desenvolvimiento corporal en el estudiante.

Jaramillo (2018). La investigación se enfocó en reforzar las competencias ciudadanas de los estudiantes mediante la aplicación del juego de roles como una estrategia innovadora en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. Se implementó el juego de roles en diferentes actividades relacionadas con las Ciencias Sociales. Posteriormente, se evaluó el impacto de la estrategia en el desarrollo de las competencias ciudadanas de los estudiantes, incluyendo la empatía y la tolerancia. La investigación encontró que el uso del juego de roles como estrategia innovadora contribuyó significativamente al fortalecimiento de las competencias ciudadanas en el área. Se observó una mejora notable en la empatía y la tolerancia entre los estudiantes y docentes.

Vergara & Cherre (2018). Afirma que su investigación se propuso determinar el impacto de un programa basado en el juego de roles para reducir la agresividad entre los alumnos. El investigador sostiene que la implementación de este programa conlleva a una disminución de la agresión en sus diversas formas; ya que el juego de roles como estrategia educativa les permite desarrollar tolerancia y empatía hacia sus compañeros. Esto se logra al considerar la realidad o contexto de cada alumno, ya que a menudo se identifican con las

circunstancias que atraviesan todos, dado que ningún alumno está ajeno a los acontecimientos de la vida real.

1.3 Objetivos

1.3.1 *Objetivo general*

Identificar la relación entre los juegos de roles y el aprendizaje en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano de los estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057 – VMT- 2023.

1.3.2 *Objetivos específicos*

Describir la relación de los juegos de roles con el logro de la competencia Construye su identidad de los estudiantes en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057 – VMT- 2023.

Explicar la relación de los juegos de roles con el logro de la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de los estudiantes en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057 – VMT- 2023.

Señalar la relación de los juegos de roles con el logro de la competencia Construye interpretaciones históricas de los estudiantes en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057 – VMT- 2023.

Enumerar la relación de los juegos de roles con el logro de la competencia Gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos de los estudiantes en el área

de Desarrollo Personal y Ciudadano del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057 – VMT- 2023.

1.4 Justificación

1.4.1 *Justificación teórica*

El juego de roles se presenta como una estrategia didáctica fundamentada en el enfoque constructivista, el cual sostiene que el aprendizaje se construye activamente a través de la interacción social y la participación en situaciones significativas. Esta técnica permite simular contextos reales donde se adoptan diversos roles, promoviendo así el desarrollo del pensamiento crítico, la toma de decisiones y la resolución de problemas desde una perspectiva experiencial (Sánchez, 2008). En consecuencia, se favorece una comprensión más profunda del entorno y de las responsabilidades que implica la convivencia social.

En el área de Desarrollo Personal y Ciudadano, el uso del juego de roles contribuye a fortalecer competencias sociales, emocionales y éticas. A través de situaciones simuladas, se fomenta la reflexión sobre la conducta personal y su impacto en el contexto social, al mismo tiempo que se promueve la creatividad, la comunicación afectiva y la motivación del estudiante. Esta metodología propicia un aprendizaje integral, facilitando la construcción de valores ciudadanos y el desarrollo de habilidades necesarias para una participación activa y responsable en la sociedad.

La justificación teórica del trabajo académico está respaldada por investigaciones previas que demuestran los beneficios de los juegos de rol en el desarrollo de habilidades morales y socioemocionales, así como por teorías del desarrollo moral de autores como Piaget,

Kohlberg y Gilligan, que enfatizaron la importancia de experiencia práctica y reflexión moral en el desarrollo de unidades de carácter y ciudadanía.

1.4.2 Justificación metodológica

La presente investigación posee una justificación metodológica sólida, ya que sus aportes pueden incidir positivamente en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje en niveles avanzados de la Educación Básica Alternativa. La aplicación del juego de roles como estrategia didáctica permite validar herramientas pedagógicas replicables en otros contextos educativos. A través de situaciones simuladas, se facilita la comprensión del comportamiento propio y ajeno, incentivando la reflexión personal mediante la retroalimentación y promoviendo el respeto por diversas perspectivas (Ossa Parra, 2004). Este enfoque fomenta el desarrollo de habilidades interpersonales y comunicativas relevantes en la formación integral del estudiante.

Asimismo, el juego de roles contribuye al aprendizaje significativo al motivar al estudiante a través de la representación de roles sociales, estimulando la empatía, la autonomía y el pensamiento crítico. Al ponerse en el lugar de otros, se favorece la comprensión profunda de realidades distintas y se refuerzan competencias ciudadanas esenciales (Krain & Lantis, 2006). Esta metodología convierte al alumno en un agente activo de su propio aprendizaje, lo que permite la construcción y reconstrucción constante de conocimientos. De esta manera, se propicia un entorno educativo que valora la experiencia, la reflexión y la participación como ejes del proceso formativo.

1.4.3 Justificación práctica

La aplicación práctica de este estudio sugiere que la utilización de conocimientos derivados de diversas actividades recreativas puede ayudar a los docentes a emplear estrategias de enseñanza que motiven a los alumnos. Sin embargo, en el área de investigación seleccionada, que es la zona de Villa María del Triunfo, no se han encontrado estudios que evalúen la relación entre las variables del juego de roles y el aprendizaje en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano. Por lo tanto, las conclusiones que se obtengan de este estudio podrían representar una contribución significativa para la educación en la región de Lima. En resumen, la realización de este estudio podría servir como un modelo o punto de partida para llevar a cabo investigaciones similares en otros grupos estudiantiles y en diferentes áreas geográficas, tanto dentro como fuera de nuestro distrito, región o incluso en otras partes del país.

1.5 Impactos esperados del trabajo académico

La investigación permitió la implementación de una estrategia didáctica basada en el juego de roles, la cual contribuyó a la mejora del aprendizaje en los estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA 7057, ubicado en el distrito de Villa María de Triunfo. Se registró, además, una reducción en la tasa de deserción escolar. La mayoría de los participantes evidenciaron una mejora significativa en su rendimiento académico, lo que facilitó la generación de recursos económicos complementarios. También se observará un incremento en la motivación y confianza de los estudiantes para culminar sus estudios básicos y continuar con una formación profesional, favoreciendo así su desenvolvimiento en distintos ámbitos.

A nivel institucional, se registró un incremento en la admisión de estudiantes con el objetivo de completar sus estudios básicos, gracias al apoyo del cuerpo docente, el personal jerárquico y la Dirección, en colaboración con la UGEL, beneficiando así a la comunidad.

Adicionalmente, los estudiantes participaron en el día del logro, presentando proyectos elaborados por ellos mismos. Se abrió la institución a la comunidad, permitiendo apreciar las habilidades artísticas de los estudiantes en una representación teatral basada en situaciones reales de sus vidas.

La presentación teatral tuvo un impacto significativo en los habitantes del área cercana al CEBA, inspirando a más estudiantes a inscribirse el próximo año y completar su educación básica. Además, se motivó a vecinos y niños a continuar con sus estudios básicos. La investigación demostró que las estrategias didácticas implementadas por los profesores, como el juego de roles, generaron resultados positivos al aumentar la confianza y elevar la autoestima de los estudiantes, facilitando el logro de sus metas educativas. También se observó una mejora en sus actitudes y comportamientos hacia la formación de su identidad y la participación en la democracia para el beneficio común.

II. METODOLOGÍA

2.1 Tipo y diseño de investigación

El tipo de estudio es básico. Según Hernández y Mendoza (2018), la investigación pretende utilizar el conocimiento para abordar problemas cotidianos o controlar situaciones imprevistas sugiriendo soluciones prácticas. Este tipo de investigación es especialmente valiosa cuando se trata de situaciones frágiles que pueden mejorarse.

El diseño adoptado fue de naturaleza no experimental, lo que significa que no implica cambios en la variable o eventos medidos. Sin embargo, esto no implica que el estudio carezca de descripción e interpretación del sistema, como señalan Sánchez, Reyes y Mejía (2018).

El enfoque adoptado es de naturaleza cuantitativa, ya que se fundamenta en la recolección de datos mediante medidas numéricas y estadísticas, lo que facilita un análisis imparcial y la aplicación de técnicas cuantitativas de evaluación.

El nivel utilizado es correlacional, puesto que el estudio buscó comprender la relación entre dos conceptos, específicamente el juego de roles y el aprendizaje en el campo de Desarrollo Personal y Ciudadano. Este nivel de análisis permitió establecer el grado de conexión entre estas variables y examinar la posibilidad de una relación entre ellas, según señalan Arias y Covinos (2020).

2.2 Población y muestra

2.2.1 Población

De acuerdo con Arias (2012), la población se define como el conjunto de todos los casos o elementos que concuerdan con una serie de especificaciones. La determinación del

tamaño y las características de la población es crucial para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados de la investigación. La población objetivo de esta investigación fue de 75 estudiantes del ciclo avanzado del CEBA N° 7057, específicamente aquellos matriculados en el año académico 2023.

Tabla 1

Distribución de la población del ciclo avanzado del CEBA N° 7057 – V.M.T.

Año	Número de estudiantes	Porcentaje
1	19	25.33%
2	20	26.67%
3	18	24.00%
4	18	24.00%
Total	75	100.00%

Fuente: Nómina de matrícula del CEBA N° 7057 – V.M.T., 2023.

2.2.2 Muestra

La muestra estuvo compuesta por 18 estudiantes de cuarto año del ciclo avanzado del CEBA N° 7057 de Villa María del Triunfo, matriculados en el año 2023. Esta muestra, considerada un subgrupo de la población con características homogéneas (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014), permitió profundizar en el estudio del juego de roles y el aprendizaje en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano en este contexto específico.

Tabla 2*Distribución de la muestra de estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado*

Grado	Número de estudiantes	Porcentaje
Cuarto grado	10 mujeres	55.56%
	8 hombres	44.44%
Total	18	100.00%

Fuente: Nómina de matrícula del CEBA N° 7057 – V.M.T., 2023.

2.2.3 Muestreo

La muestra se conformó a través de un muestreo no probabilístico intencional por conveniencia, dado que el investigador, al ser también el docente del curso, tuvo acceso directo a los participantes. Esta estrategia, respaldada por Pastor (2019), permitió establecer una relación cercana con los estudiantes y facilitar la recolección de datos.

2.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.3.1 Instrumento

Se empleó la técnica de la encuesta, la cual, según López y Fachelli (2015), se define como un método de exploración orientado a los participantes de la investigación, que utiliza preguntas para recopilar datos cuantificables. El cuestionario será el instrumento principal, entendido como un procedimiento estructurado que, de acuerdo con Meneses, Rodríguez, Fábregues y Heléne (2016), facilita la formulación de preguntas para recolectar información destinada a un análisis cuantitativo.

Para recolectar los datos, se diseñaron dos cuestionarios específicos. El primero, destinado a medir el juego de roles, constaba de 12 ítems agrupados en tres dimensiones: autonomía, iniciativa y curiosidad. Se utilizó una escala de Likert de cinco puntos (1 = Nunca, 2 = Casi

nunca, 3 = Algunas veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre) para evaluar la frecuencia de estas características. El segundo cuestionario, enfocado en el aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano (DPC), incluía 17 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: Construye su identidad, Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, Construye interpretaciones históricas, y Gestiona responsablemente el espacio, el ambiente y los recursos económicos. Los valores de la escala son los siguientes: (1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = Algunas veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre). Ambos instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación de contenido por tres jueces expertos, quienes corroboraron su pertinencia y claridad.

Tabla 3

Ficha técnica para recolectar datos: Juego de roles

Nombre del instrumento:	Juego de roles
Autor:	Julio César Ancco Cuentas
Lugar:	CEBA N° 7057
Fecha de aplicación:	26 de diciembre de 2024
Objetivo:	Determinar la relación de Juegos de roles y el aprendizaje en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano
Administrado a:	Estudiantes del IV ciclo avanzado
Tiempo:	30 minutos

Fuente: Elaboración propia del autor

Tabla 4

Ficha técnica para recolectar datos: Aprendizaje del área de Desarrollo Personal y

Ciudadano

Nombre del instrumento:	Aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano
Autor:	Julio Cesar Ancco Cuentas
Lugar:	CEBA N° 7057
Fecha de aplicación:	26 de diciembre de 2024
Objetivo:	Determinar el nivel de aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano
Administrado a:	Estudiantes del IV ciclo avanzado
Tiempo:	30 minutos

Fuente: Elaboración propia del autor

2.3.2 Validación

Según Landeau (2007), la validez se refiere al nivel en que un instrumento logra generar datos que representen con precisión los aspectos que se desean analizar. En este sentido, los instrumentos diseñados para evaluar la variable juegos de roles y aprendizaje en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano en los estudiantes fueron sometidos a revisión por expertos, quienes emitieron valoraciones positivas en cuanto a su suficiencia y aplicabilidad.

Tabla 5*Juicio de expertos*

Especialista	1.- Instrumento	2.- Instrumento
Mg. García Libias Mónica	Si aplica	Si aplica
Mg. Tapia Mejía Mercedes Teresa	Si aplica	Si aplica
Dra. Bullón Miguel Yeni	Si aplica	Si aplica

Nota: Resultado de validez por los expertos

2.3.3 Confiabilidad

Según Carrasco (2019), todo instrumento de medición debe ser confiable para evitar posibles sesgos y garantizar la obtención de resultados precisos. Esto significa que, al aplicar en diferentes momentos a un individuo o a un grupo de personas, los resultados deben mantenerse consistentes. Para verificar su solidez y confiabilidad, es fundamental realizar una prueba inicial que evalúe su coherencia. Además, este debe alcanzar un valor superior a 0,7 para garantizar su viabilidad.

Se realizó a través de la prueba piloto:

Tabla 6*Resumen de procesamiento de casos*

		N	%
Casos	Válido	18	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	18	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Tabla 7

Estadística de fiabilidad de la variable Juego de roles y aprendizaje del área de Desarrollo

Personal y Ciudadano

Alfa de Cronbach	N de elementos
,839	29

III. RESULTADOS

Tabla 8

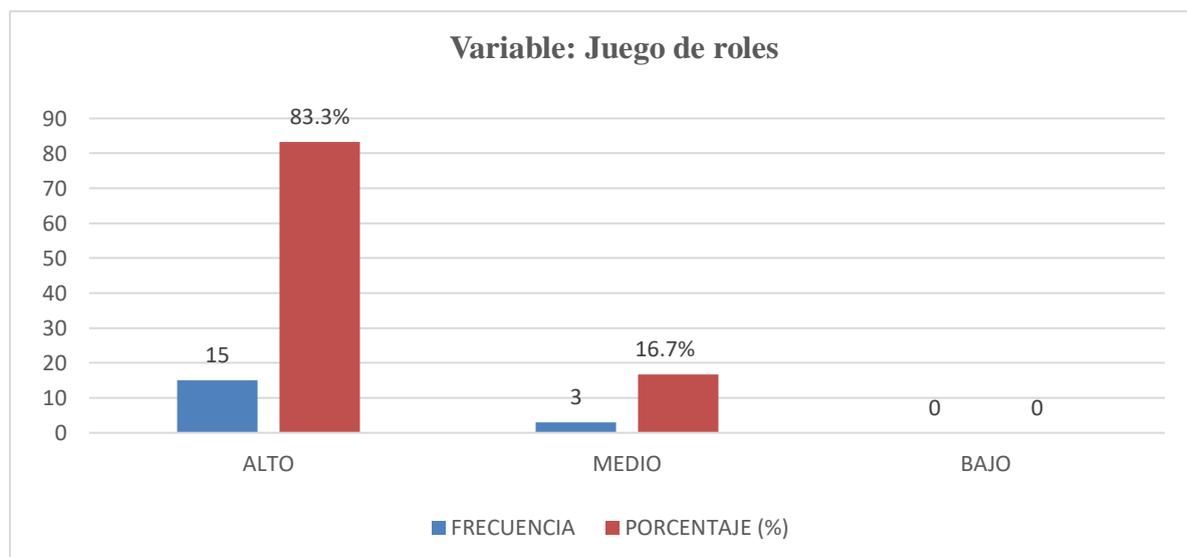
Variable: Juego de roles

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	15	83.3%
Medio	3	16.7%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 1

Diagrama variable: Juego de roles



Los resultados obtenidos reflejan la alta aceptación y efectividad de la estrategia de juego de roles en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La ausencia de valoraciones en el nivel bajo indica que esta metodología no genera rechazo entre los estudiantes, lo que sugiere que su implementación.

El hecho de que un 83.3% de los estudiantes perciba esta estrategia como de nivel alto pone de manifiesto su impacto positivo en la dinámica del aula. Esta preferencia mayoritaria podría estar asociada con los beneficios del juego de roles en el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones, la comunicación efectiva y la resolución de problemas en contextos.

Por otro lado, el 16,7% que ubicó la estrategia en un nivel medio sugiere la existencia de diferencias individuales en la percepción de su utilidad. Esto podría estar relacionado con factores como el estilo de aprendizaje, la personalidad o la experiencia previa con metodologías activas.

Tabla 9

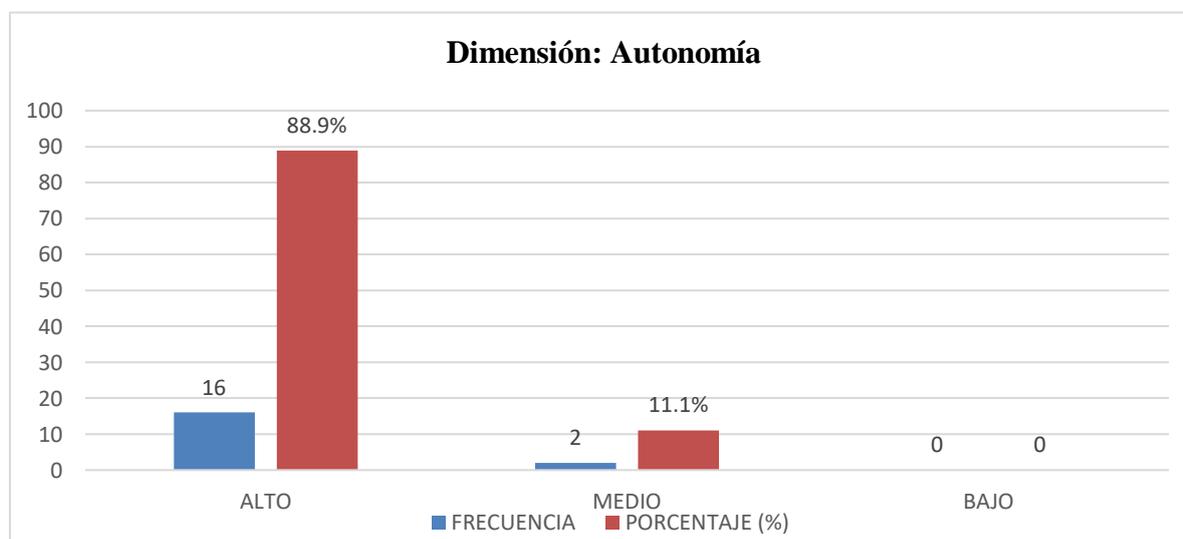
Dimensión: Autonomía

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	16	88.9%
Medio	2	11.1%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 2

Diagrama dimensión: Autonomía



En función de los datos presentados en la Tabla 9, se observa que la percepción de los estudiantes sobre la dimensión de autonomía dentro de la estrategia de juego de roles es predominantemente alta. Ningún estudiante (0%) demostró que esta dimensión se encontró en un nivel bajo, mientras que una minoría de 2 estudiantes (11.1%) la percibió en un nivel medio. En contraste, la gran mayoría de los participantes, es decir, 16 estudiantes (88,9%), evalúan la autonomía en un nivel alto.

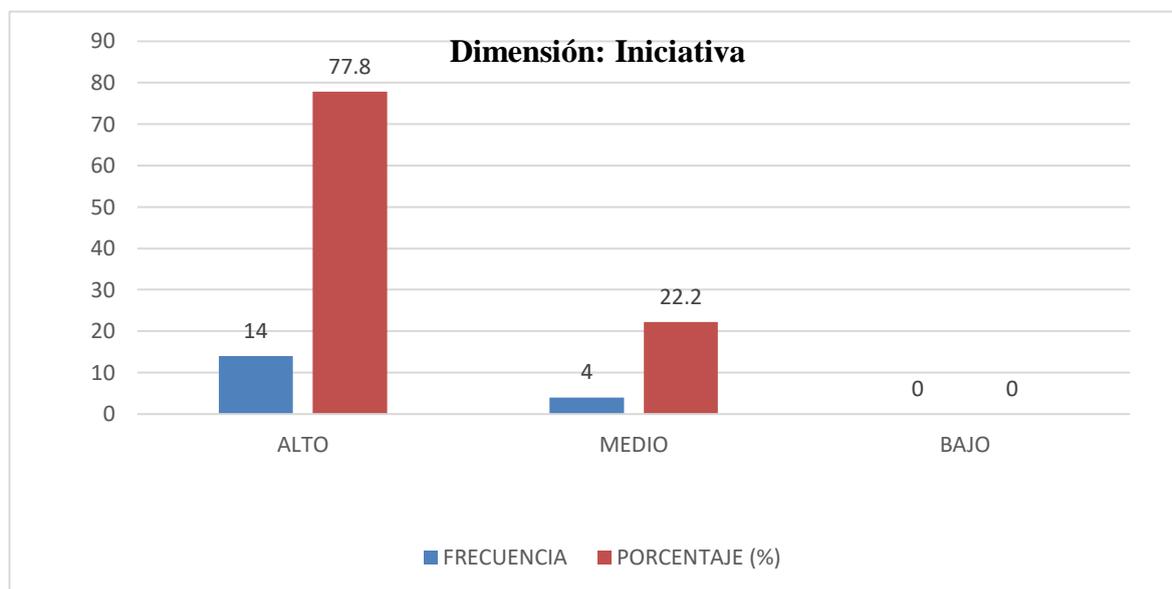
Estos resultados sugieren que la estrategia de juego de roles fomenta significativamente la autonomía en los estudiantes, dado que una proporción considerable de ellos la valora positivamente. Esta tendencia puede indicar que la metodología utilizada promueve el desarrollo de habilidades de autogestión y toma de decisiones en los estudiantes, lo cual es un aspecto relevante en el ámbito educativo, especialmente en contextos que buscan fortalecer el aprendizaje.

Tabla 10

Dimensión: Iniciativa

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	14	77.8%
Medio	4	22.2%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 3*Diagrama dimensión: Iniciativa*

De acuerdo con los datos recopilados a partir de la Tabla 10, se determinó que 0 estudiantes que representan el 0% perciben que la dimensión iniciativa de la estrategia juego de roles es de nivel bajo, mientras que 4 estudiantes que representan el 22.2% perciben que es de nivel medio y finalmente 14 estudiantes que representan el 77.8 % perciben que es de nivel alto.

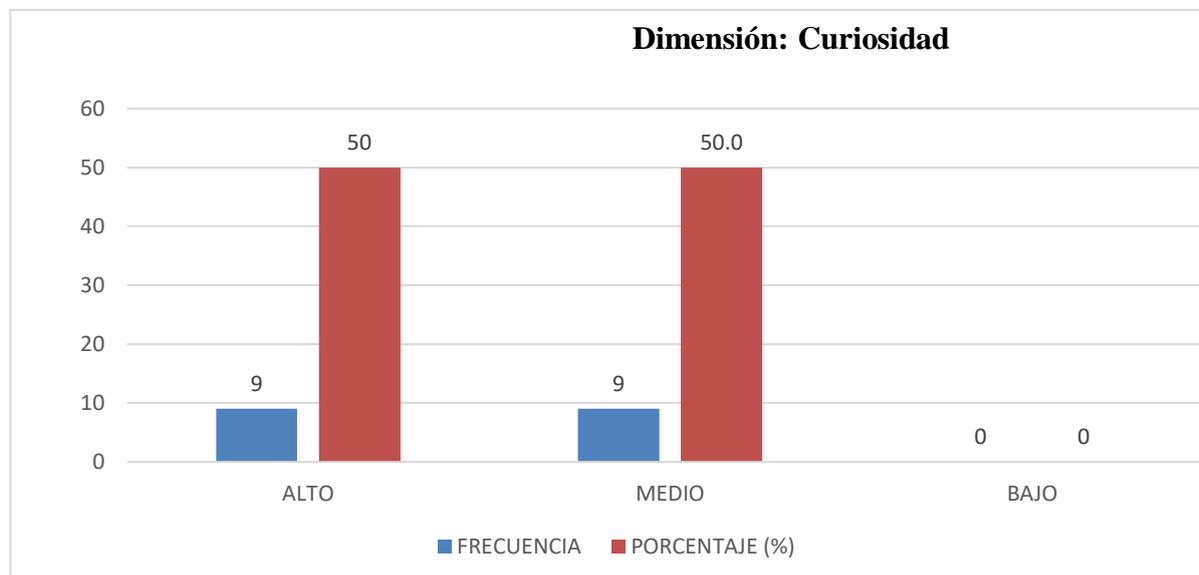
Tabla 11*Dimensión: Curiosidad*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	9	50.0%
Medio	9	50.0%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 4

Diagrama dimensión: Curiosidad



De acuerdo con los datos recopilados a partir de la Tabla 6, se determinó que 0 estudiantes que representan el 0% perciben que la dimensión curiosidad de la estrategia juego de roles es de nivel bajo, mientras que 9 estudiantes que representan el 50 % perciben que es de nivel medio y finalmente 09 estudiantes que representan el 50 % perciben que es de nivel alto.

Tabla 12

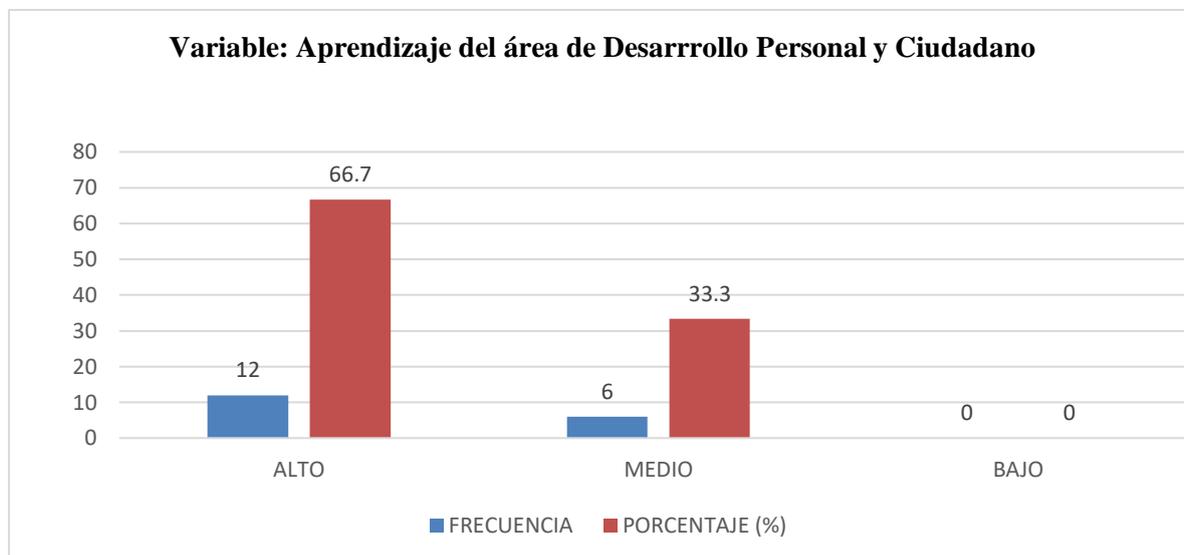
Variable: Aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	9	50.0%
Medio	9	50.0%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 5

Diagrama variable: Aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano



De acuerdo con los datos recopilados a partir de la Tabla 7, se determinó que 0 estudiantes que representan el 0% perciben que el aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano es de nivel bajo, mientras que 6 estudiantes que representan el 33.3% perciben que es de nivel medio y finalmente 12 estudiantes que representan el 66.7% perciben que el Aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano es de nivel alto.

Tabla 13

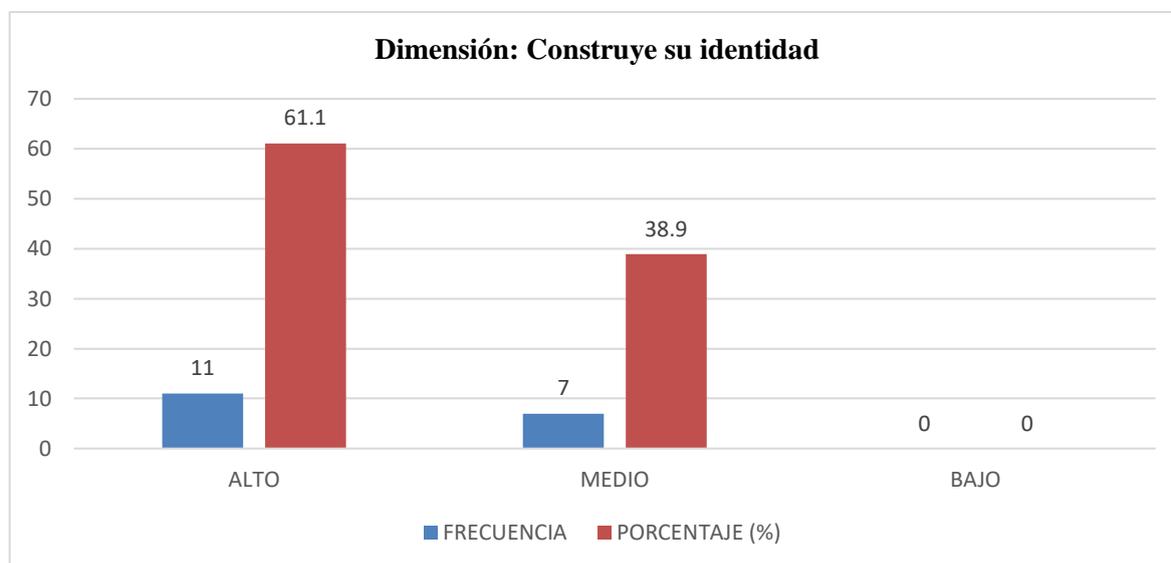
Dimensión: Construye su identidad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	11	61.1%
Medio	7	38.9%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 6

Diagrama dimensión: Construye su identidad



De acuerdo con los datos recopilados a partir de la Tabla 8, se determinó que 0 estudiantes que representan el 0% perciben que la competencia Construye su identidad del área de DPC es de nivel bajo, mientras que 7 estudiantes que representan el 38.9 % perciben que es de nivel medio y finalmente 11 estudiantes que representan el 61.1 % perciben que la que es de nivel alto.

Tabla 14

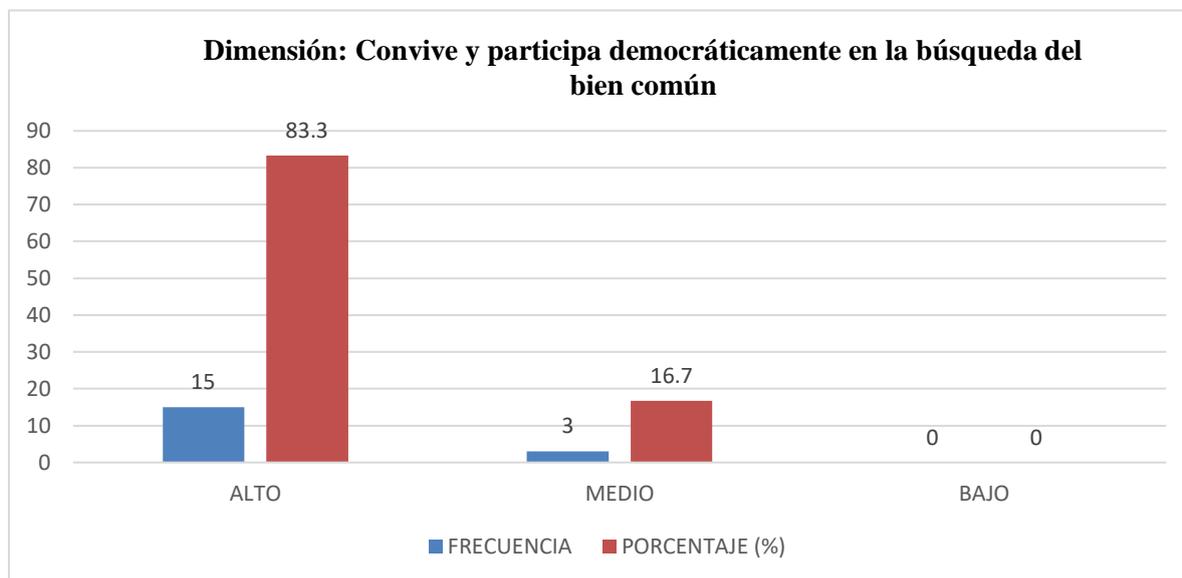
Dimensión: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	15	83.3%
Medio	3	16.7%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 7

Diagrama dimensión: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común



De acuerdo con los datos recopilados a partir de la Tabla 9, se determinó que 0 estudiantes que representan el 0% perciben que la competencia Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común del área de Desarrollo Personal y Ciudadanía es de nivel bajo, mientras que 3 estudiantes que representan el 16.7% perciben que es de nivel medio y finalmente 15 estudiantes que representan el 83.3% perciben que la que es de nivel alto.

Tabla 15

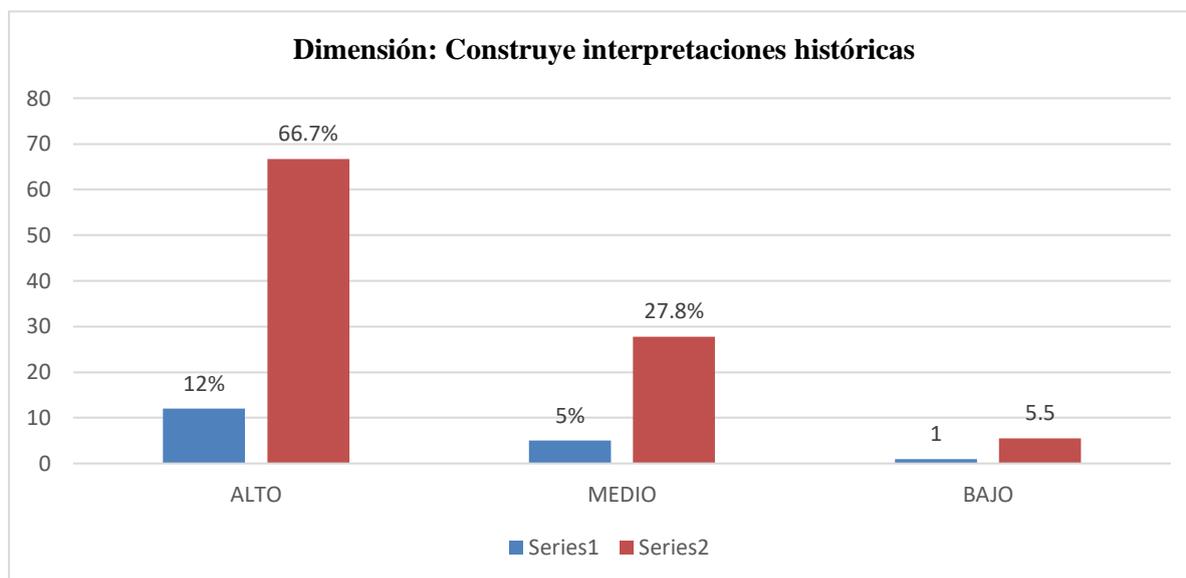
Dimensión: Construye interpretaciones históricas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	12	66.7%
Medio	5	27.8%
Bajo	1	5.5%
Total	18	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 8

Diagrama dimensión: Construye interpretaciones históricas



De acuerdo con los datos recopilados a partir de la Tabla 10, se determinó que 1 estudiante que representan el 5.5% perciben que la competencia Construye interpretaciones históricas del área de Desarrollo Personal y Ciudadanía es de nivel bajo, mientras que 5 estudiantes que representan el 27.8% perciben que es de nivel medio y finalmente 12 estudiantes que representan el 66.7% perciben que la que es de nivel alto.

Tabla 16

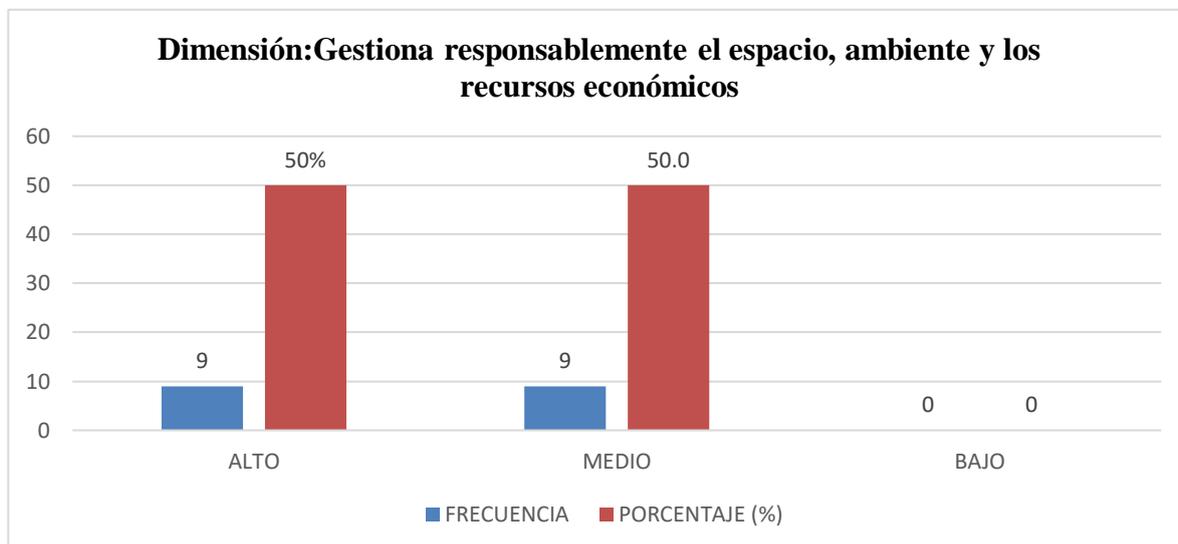
Dimensión: Gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Alto	9	50.0%
Medio	9	50.0%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 9

Diagrama dimensión: Gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos



De acuerdo con los datos recopilados a partir de la Tabla 11, se determinó que 0 estudiantes que representan el 0% perciben que la competencia Gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos del área de Desarrollo Personal y Ciudadano es de nivel bajo, mientras que 9 estudiantes que representan el 50.0% perciben que es de nivel medio y finalmente 9 estudiantes que representan el 50.0% perciben que la que es de nivel alto.

Tabla 17

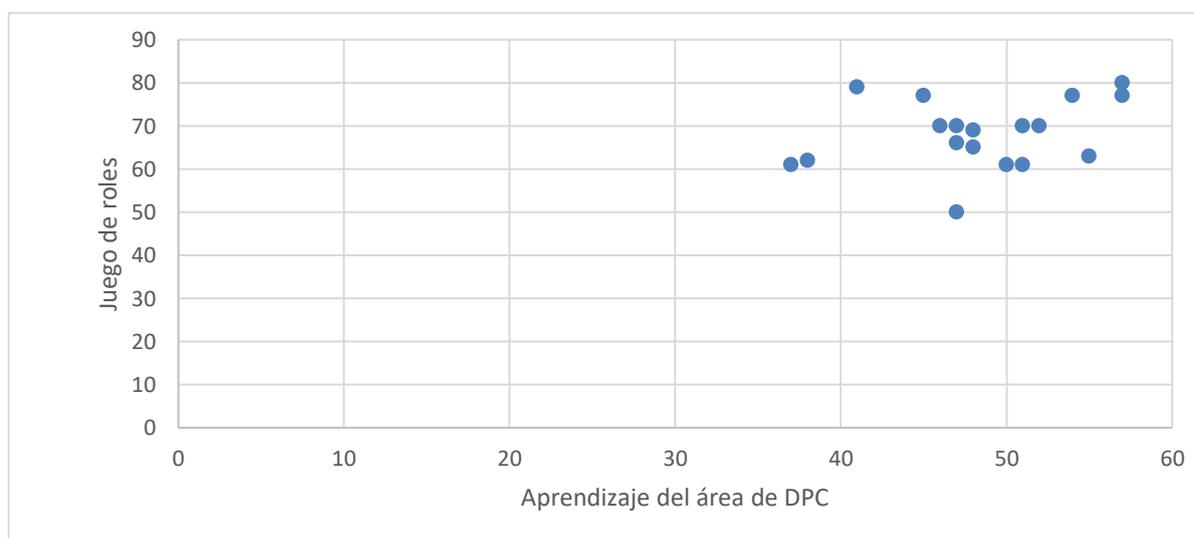
Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la variable aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano

Niveles		Juego de roles	Aprendizaje del área de DPC
Juego de roles	Correlación de Pearson	1	,298
	N	18	18
Aprendizaje del área de DPC	Correlación de Pearson	,298	1
	N	18	18

Nota: Elaboración propia

Figura 10

Diagrama de dispersión de la variable juego de roles y la variable aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano



Interpretación

Al observar la tabla 12, Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la variable aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano; por lo cual se entiende que existe relación entre ambas variables.

Al tratarse de dos variables cuantitativas, el coeficiente de correlación R de Pearson 0.298 que nos indica el grado de relación entre nuestras dos variables, descriptivamente hablando, indica una correlación positiva baja entre la variable juego de roles y la variable aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano.

Tabla 18

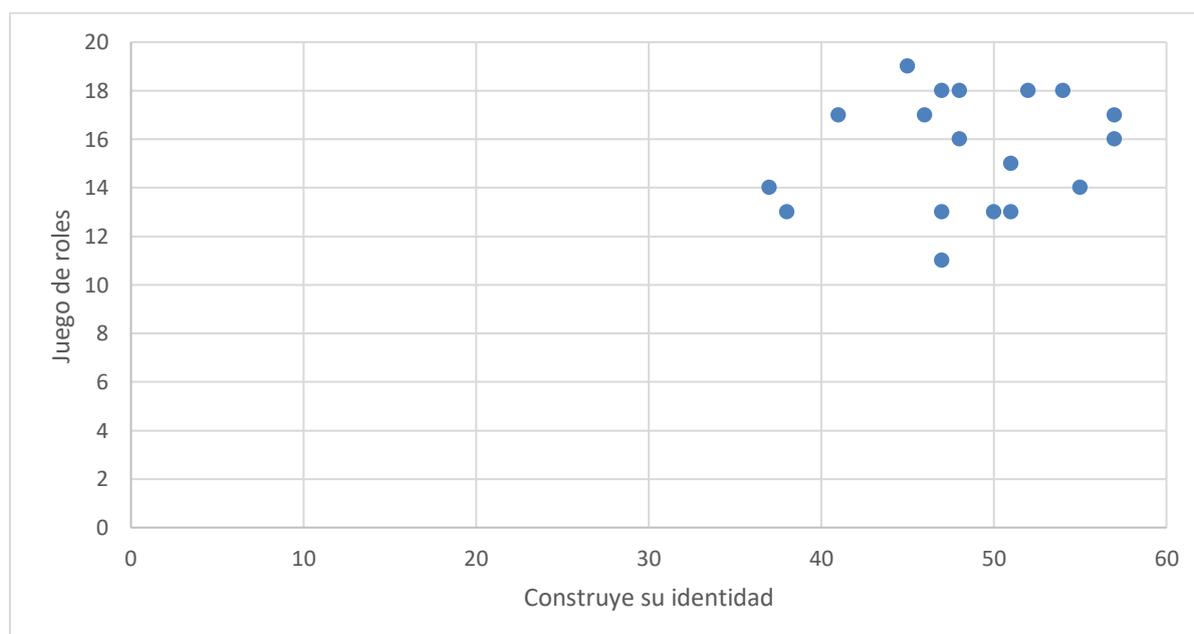
Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la dimensión construye su identidad

Niveles		Juego de roles	Construye su identidad
Juego de roles	Correlación de Pearson	1	,173
	N	18	18
Construye su identidad	Correlación de Pearson	,173	1
	N	18	18

Nota: Elaboración propia

Figura 11

Diagrama de dispersión de la variable juego de roles y la dimensión construye su identidad



Interpretación

Al observarse la tabla 13, Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la dimensión construye su identidad; por lo cual se entiende que existe relación entre ambas variables.

Al tratarse de dos variables cuantitativas, el coeficiente de correlación R de Pearson 0.173 que nos indica el grado de relación entre nuestras dos variables, descriptivamente hablando, indica una correlación directa baja entre variable juego de roles y la dimensión construye su identidad.

Tabla 19

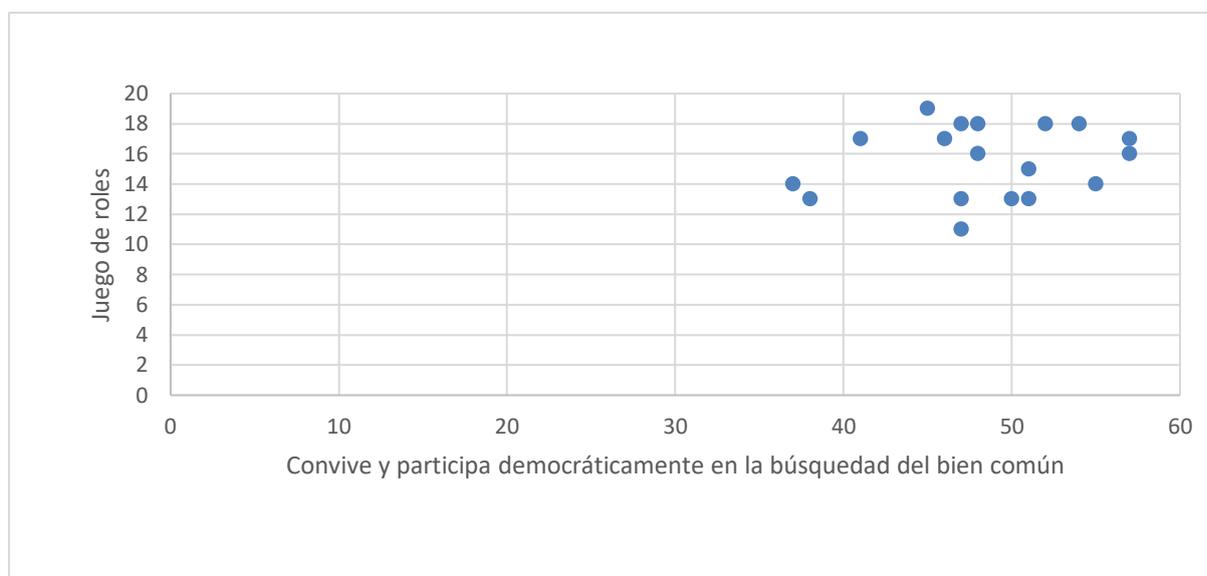
Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la dimensión convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Niveles		Juego de roles	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común
Juego de roles	Correlación de Pearson	1	,031
	N	18	18
Convive y participa Democráticamente en la búsqueda del bien común	Correlación de Pearson	,031	1
	N	18	18

Nota: Elaboración propia

Figura 12

Diagrama de dispersión de la variable juego de roles y la dimensión convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común



Interpretación

Al observarse la tabla 19, Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la dimensión convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común; por lo cual se entiende que existe relación entre ambas variables.

Al tratarse de dos variables cuantitativas, el coeficiente de correlación R de Pearson 0.031 que nos indica el grado de relación entre nuestras dos variables, descriptivamente hablando, indica una correlación directa baja entre variable juego de roles y la dimensión convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

Tabla 20

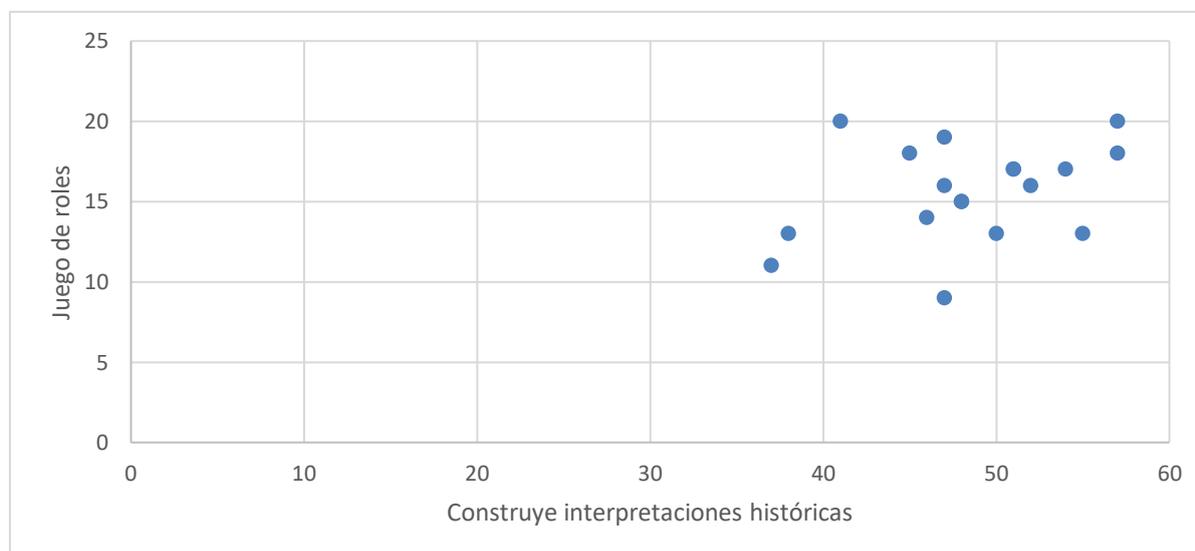
Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la dimensión construye interpretaciones históricas.

Niveles		Juego de roles	Construye interpretaciones históricas
Juego de roles	Correlación de Pearson	1	,337
	N	18	18
Construye interpretaciones históricas	Correlación de Pearson	,337	1
	N	18	18

Nota: Elaboración propia

Figura 13

Diagrama de dispersión de la variable juego de roles y la dimensión construye interpretaciones históricas



Interpretación

Al observarse la tabla 13, cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la dimensión construye interpretaciones históricas; por lo cual se entiende que existe relación entre ambas variables.

Al tratarse de dos variables cuantitativas, el coeficiente de correlación R de Pearson 0.337 que nos indica el grado de relación entre nuestras dos variables, descriptivamente hablando, indica una correlación directa baja entre la variable juego de roles y la dimensión construye interpretaciones históricas.

Tabla 21

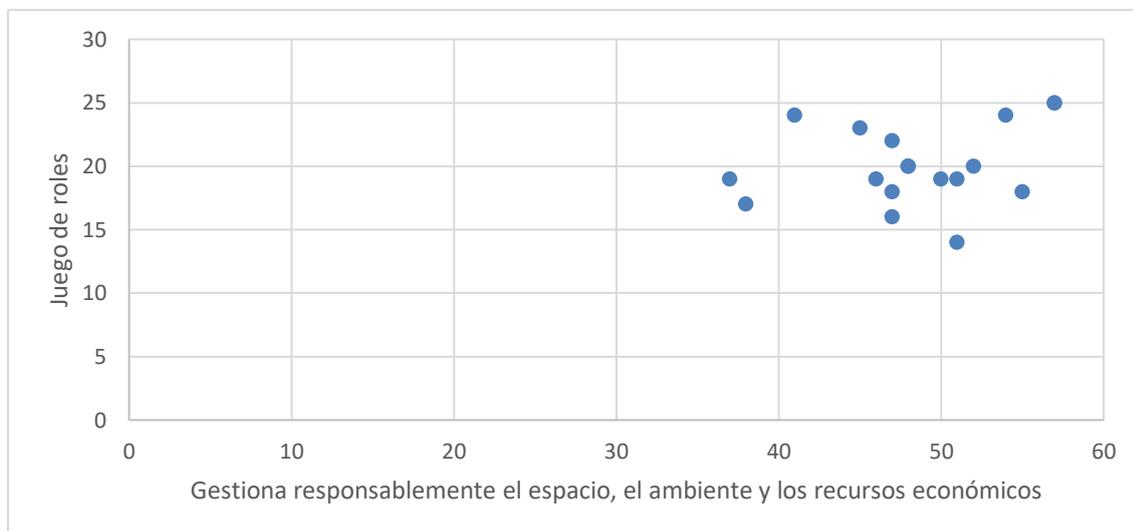
Cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la dimensión gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos.

Niveles		Juego de roles	Gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos
Juego de roles	Correlación de Pearson	1	,279
	N	18	18
Gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos	Correlación de Pearson	,279	1
	N	18	18

Nota: Elaboración propia

Figura 14

Diagrama de dispersión de la variable juego de roles y la dimensión gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos



Interpretación

Al observarse la tabla 16, cálculo del coeficiente de correlación entre la variable juego de roles y la dimensión gestiona responsablemente el espacio, el ambiente y los recursos económicos; por lo cual se entiende que existe relación entre ambas variables.

Al tratarse de dos variables cuantitativas, el coeficiente de correlación R de Pearson 0.279 que nos indica el grado de relación entre nuestras dos variables, descriptivamente hablando, indica una correlación directa baja entre la variable juego de roles y la dimensión gestiona responsablemente el espacio, el ambiente y los recursos económicos.

IV. CONCLUSIONES

- 4.1 Existe una correlación positiva baja entre la variable juego de roles y la variable aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano, en estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado. Esto se evidencia al considerar el coeficiente de correlación R de Pearson, que es de 0.298, el cual indica el grado de relación entre las dos variables mencionadas.
- 4.2 Existe una correlación positiva baja entre la variable juego de roles y la dimensión Construye su identidad de la variable aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano, en estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado. Esto se evidencia al considerar el coeficiente de correlación R de Pearson, que es de 0.173, el cual indica el grado de correlación.
- 4.3 Existe una correlación directa baja entre la variable juego de roles y la dimensión Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común de la variable aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano, en estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado. Esto se evidencia al considerar el coeficiente de correlación R de Pearson, que es de 0.031, el cual indica el grado de correlación.
- 4.4 Existe una correlación directa baja entre la variable juego de roles y la dimensión Construye interpretaciones históricas de la variable aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano, en estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado. Esto se evidencia al considerar el coeficiente de correlación R de Pearson, que es de 0.337, el cual indica el grado de correlación.

- 4.5 Existe una correlación directa baja entre la variable juego de roles y la dimensión Gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos de la variable aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano, en estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado. Esto se evidencia al considerar el coeficiente de correlación R de Pearson, que es de 0.279, el cual indica el grado de correlación.

V. RECOMENDACIONES

- 5.1 Se recomienda que el equipo directivo del CEBA N.º 7057 - VMT proporcione capacitación a todos los profesores sobre el enfoque de enseñanza activa, con énfasis en la implementación de la técnica de juego de roles en todas las áreas.
- 5.2 Se sugiere que los profesores utilicen la técnica de juego de roles en sus clases, ya que fomenta habilidades sociales esenciales en los estudiantes, como el trabajo en equipo, la escucha activa y la expresión adecuada de emociones y opiniones.
- 5.3 Es importante que el equipo directivo concientice a los profesores sobre la efectividad de la técnica de juego de roles en las reuniones, debido a que ha demostrado mejorar las capacidades, habilidades y el juicio de los estudiantes del cuarto año del ciclo avanzado en el CEBA N.º 7057 – VMT.
- 5.4 Se propone a las autoridades de la DRELM, UGEL 01 y al equipo directivo implementar programas de juego de roles orientados al desarrollo de habilidades para la toma de decisiones acertadas y oportunas. Estas estrategias deben enfocarse en la creación de escenarios que permitan a los estudiantes evaluar situaciones, analizar opciones y tomar decisiones informadas, fortaleciendo así su pensamiento crítico, resolución de problemas y responsabilidad personal.

VI. REFERENCIAS

- Álvarez, J. P. (2020). *Aplicación de juegos de rol en la educación superior en Perú: Un estudio de caso*. *Revista Peruana de Educación Superior*, 34(2), 145-160.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica*. Ed. Epistdmd.
- Arias, J. L. y Covinos, M. (2020). *Metodología y diseño de investigación Enfoques* Consulting. Perú.
- Cabrera, M. (2020). *El juego como estrategia de enseñanza*. <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1628/Iguini%2C%20Y.%2C%20EI%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Edición 19. San Marcos.
- Cervantes, W. (2018). *Estrategias didácticas para promover la capacidad y gestiona iniciativas para lograr el bienestar común en los estudiantes*. *Revista Iberoamericana de Educación (OEI: Madrid)*, 42, 103-125.
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170376>
- Cordero, C. (2020). *Redescubrir el juego y el espacio lúdico en casa en tiempos de Covid-19*. <https://bit.ly/3nAuF95>
- Cruz, M. (2022). *El juego de roles para el desarrollo del pensamiento crítico en*

estudiantes de educación básica regular. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/85481/Cruz_BMR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Flores, M. A., & Gutiérrez, R. E. (2019). *Impacto de los juegos de rol en el desarrollo de habilidades sociales en adultos*. Educación y Sociedad, 27(3), 87-104.

Galarza, M. (2015). *Juegos didácticos motivacionales para despertar interés por la lectura en el idioma inglés, en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del colegio universitario UTN, durante el año lectivo* [Universidad Técnica del Norte de Ciencia y Tecnología].
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/5212>

Gálvez, F. (2018). *El juego de roles para mejorar la comprensión lectora en estudiantes*. Revista Tesi (Universidad de Salamanca: Salamanca).

García, M. (2023). *Programa de juegos de roles en habilidades sociales para niños de una institución educativa, Santiago de Cao*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/115048/Garcia_AM E-SD.pdf?sequence=1

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6a ed). McGraw-Hill Interamericana Editores.

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education.

- Jaramillo, L. (2018). *Fortalecimiento de las competencias ciudadanas integradoras para la convivencia a través del juego de roles en el aprendizaje de las Ciencias Sociales*. Pedagogía de la convivencia. Barcelona: GRAÓ.
- Jiménez, C. (2019). *El juego de roles como mediación didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar*. Madrid: Editorial NARCEA.
- Jiménez, L. (2021). *Metodologías activas y juegos de rol en la educación de adultos en Lima*. Revista de Pedagogía, 39(4), 233-250.
- Krain, M., & Lantis, J. S. (2006). *¿Construyendo conocimiento?* Evaluación de la efectividad de la simulación de la Cumbre Problemas Globales. Perspectivas de Estudios Internacionales, 7(4), 395-407.
- López, R. (2024). *El juego de roles como estrategia didáctica para desarrollar la competencia Construye su identidad en estudiantes de 5° grado de Educación Secundaria*. [Tesis de pregrado, Universidad de Piura]. [Trabajo académico 2024 B.pdf](#)
- López, P. y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. 1° Edición, Bellaterra (Cerdanyola del Valle), Universidad Autónoma de Barcelona. <http://ddd.uab.cat/record/129382>.
- Martínez, C. (2019). *Jugar es un asunto serio*. Revista Pediatría Atención Primaria, 21, 227–229. <https://bit.ly/3FDMhHz>
- Meneses, J., Rodríguez, D., Fábregues, S. y Heléne, M. (2016). *Técnicas de Investigación social y educativa*. Primera edición, Editorial UOC, ISBN: 978-84-9116-326-8.
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*.

Lima: MINEDU.

Ministerio de Educación del Perú. (2019). *Programa Curricular de Educación Básica Alternativa*. Ciclo Avanzado. Lima: MINEDU.

Napan, Y. (2019). *Comparativo de aplicación de la metodología de juego de roles en estudiantes de primaria de las instituciones educativas del distrito de San Juan de Lurigancho*. Proyecto Educativo Nacional al 2021. <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/PEN-2021>.

Ossa, M. (2004). Juegos de roles. En E. Chaux, J. Lleras y A. M. Velásquez (Eds.), *Competencias ciudadanas: De los estándares al aula*. Ediciones Uniandes.

Paredes, S. (2020). *Implementación de juegos de rol en programas de alfabetización para adultos*. Revista de Educación de Adultos, 25(2), 123-140.

Pastor, R. (2019). *Población y muestra*. Pueblo continente, 30(1). <http://journal.upao.edu.pe/PuebloContinente/article/view/1269>

Polo, C. (2019). *Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia*. Cultura Educación y sociedad, 9(3), 869 - 876. <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>

Quezada, R. (2011). *El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios*. Educación y educadores, 14(2), 6.

Rodríguez, A., Mery, E. y Chillón, L. (2014). *Propuesta y aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles en la enseñanza del idioma inglés y su influencia en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de educación secundaria*.

<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2138>

Rodríguez, M. (2020). *La importancia del juego de roles en el desarrollo escolar*. Proyecto Educativo Nacional al 2021. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/PEN-2021>.

Sánchez, G. (2008). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Alcalá - España: Marco ELE.

Sánchez, H.; Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima: Universidad Ricardo Palma Departamento de Investigación.

Timana, M. (2022). *Juego de roles para fortalecer el clima de aula en estudiantes de una Institución Educativa*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/108784/Timan% c3% a1_ CMP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/108784/Timan%c3%a1_CMP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vergara & Cherre (2018). *Aplicación de un programa de juego de roles para disminuir la agresividad en los estudiantes*. Madrid: Editorial GRAO.

Vivanco, M. (2018). *El juego de roles como estrategia para promover la construcción democrática de normas y acuerdos en el aula y la escuela*. [Trabajo académico, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional PUCP. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14115/Vivanco_ Le% c3% b3n_ Juego_ rol es_ estrategia1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14115/Vivanco_Le%c3%b3n_Juego_rol es_estrategia1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Zumarán, M. (2018). *Programa juego de roles para desarrollar habilidades de gestión en la negociación de conflictos en los estudiantes*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22700>

ANEXOS

ANEXO A

CUESTIONARIO SOBRE JUEGO DE ROLES

Estimado estudiante, la presente encuesta tiene el propósito de recoger información sobre la **VARIABLE: JUEGO DE ROLES**. Mucho le agradeceré marcar con un aspa “X” en el recuadro que corresponda según su percepción. Esta encuesta tiene el carácter de anónimo, y su procesamiento fue reservado, por lo que le solicitamos sinceridad en la respuesta.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	casi siempre	Siempre

N ÍTEM	Variable 1: Juego de roles	RESPUESTA				
		1	2	3	4	5
	DIMENSIÓN 1: Autonomía					
1	¿Soy capaz de expresar mis ideas y opiniones de manera clara y efectiva?					
2	¿Soy capaz de tomar decisiones por mí mismo, incluso cuando son difíciles?					
3	¿Soy capaz de defender mis derechos y los derechos de los demás?					
4	¿Soy capaz de planificar mi futuro y alcanzar mis metas?					
	DIMENSIÓN 2: Iniciativa					
5	¿Me siento motivado a aprender y explorar nuevas cosas?					
6	¿Soy capaz de tomar la iniciativa en la realización de tareas y proyectos?					
7	¿Soy capaz de contribuir al bienestar de mi comunidad?					
8	¿Soy capaz de liderar a otros y motivarlos?					
	DIMENSIÓN 3: Curiosidad					
9	¿Me siento motivado a aprender cosas nuevas?					
10	¿Me gusta explorar y experimentar cosas nuevas?					
11	¿Soy capaz de buscar información y resolver problemas por mi cuenta?					
12	¿Creo que es importante aprender cosas nuevas?					

**CUESTIONARIO SOBRE EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO
PERSONAL Y CIUDADANO**

Estimado estudiante, la presente encuesta tiene el propósito de recoger información sobre la **VARIABLE: APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL Y CIUDADANO**. Mucho le agradeceré marcar con un aspa “X” en el recuadro que corresponda según su percepción. Esta encuesta tiene el carácter de anónimo, y su procesamiento fue reservado, por lo que le solicitamos sinceridad en la respuesta.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N° ÍTE M	ÍTEMS Variable 2: Aprendizaje del área de Desarrollo Personal y Ciudadano	RESPUESTA				
		1	2	3	4	5
	DIMENSION 1: Construye su identidad					
1	¿Los temas que se abordan en el área me ayudan a conocerme mejor a mí mismo?					
2	¿Las reflexiones que se realizan en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano me ayudan a tomar decisiones y a actuar de manera responsable?					
3	¿Las experiencias que he tenido en el área me han ayudado a desarrollar mi autoestima y autoconfianza?					
4	¿Las actividades que se realizan en el área me ayudan a prepararme para la vida adulta?					
	DIMENSIÓN 2: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común					
5	¿Entiendo y respeto los derechos y deberes de los demás?					
6	¿Soy capaz de resolver conflictos de manera pacífica y democrática?					
7	¿Participo en acciones que contribuyen al bien común de mi comunidad?					
8	¿Soy capaz de ejercer mi ciudadanía de manera responsable y comprometida?					
	DIMENSIÓN 3: Construye interpretaciones históricas					
9	¿Soy capaz de identificar y analizar fuentes históricas?					
10	¿Comprendo las causas y consecuencias de los hechos y procesos históricos?					
11	¿Soy capaz de comunicar mis ideas sobre la historia de manera efectiva?					
12	¿Utilizo mis conocimientos históricos para comprender el					

	presente?					
	DIMENSIÓN 4: Gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos					
13	¿Entiendo la importancia del espacio y el ambiente para la vida humana?					
14	¿Soy capaz de proponer soluciones sostenibles a los problemas ambientales?					
15	¿Participo en acciones que contribuyen a la protección del espacio y el ambiente?					
16	¿Elabora un presupuesto mensual y lo cumple?					
17	¿Ahorra dinero para emergencias y objetivos a largo plazo?					

ANEXO D

Evaluación por juicio de expertos

Certificado de validez de contenido de instrumento: VARIABLE 1: JUEGO DE ROLES

Nº	DIMENSIONES	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	D1: Autonomía							
1	¿Soy capaz de expresar mis ideas y opiniones de manera clara y efectiva?	X		X		X		
2	¿Soy capaz de tomar decisiones por mi mismo, incluso cuando son difíciles?	X		X		X		
3	¿Soy capaz de defender mis derechos y los derechos de los demás?	X		X		X		
4	¿Soy capaz de planificar mi futuro y alcanzar mis metas?	X		X		X		
	D2: Iniciativa	Si	No	Si	No	Si	No	
5	¿Entiendo y respeto los derechos y deberes de los demás?	X		X		X		
6	¿Soy capaz de resolver conflictos de manera pacífica y democrática?	X		X		X		
7	¿Soy capaz de contribuir al bienestar de mi comunidad?	X		X		X		
8	¿Soy capaz de liderar a otros y motivarlos?	X		X		X		
	D3: Curiosidad	Si	No	Si	No	Si	No	
9	¿Me siento motivado a aprender cosas nuevas?	X		X		X		
10	¿Me gusta explorar y experimentar cosas nuevas?	X		X		X		
11	¿Soy capaz de buscar información y resolver problemas por mi cuenta?	X		X		X		
12	¿Creo que es importante aprender cosas nuevas?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiente): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable () No aplicable ()

Apellidos y nombre del experto evaluador: Mg. *GARCÍA LIBIAS MORALES* DNI: *10523564*

Especialidad de validador: *Maestría en Gestión Educativa*

26 de MARZO del 2023.


Firma de experto evaluador

1 Pertinente: El ítem corresponde al concepto técnico formulado

2 Relevante: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión

3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Evaluación por juicio de expertos

Certificado de validez de contenido de instrumento: **VARIABLE 1: JUEGO DE ROLES**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	D1: Autonomía							
1	¿Soy capaz de expresar mis ideas y opiniones de manera clara y efectiva?	x		x		x		
2	¿Soy capaz de tomar decisiones por mi mismo, incluso cuando son difíciles?	x		x		x		
3	¿Soy capaz de defender mis derechos y los derechos de los demás?	x		x		x		
4	¿Soy capaz de planificar mi futuro y alcanzar mis metas?	x		x		x		
	D2: Iniciativa	Si	No	Si	No	Si	No	
5	¿Entiendo y respeto los derechos y deberes de los demás?	x		x		x		
6	¿Soy capaz de resolver conflictos de manera pacífica y democrática?	x		x		x		
7	¿Soy capaz de contribuir al bienestar de mi comunidad?	x		x		x		
8	¿Soy capaz de liderar a otros y motivarlos?	x		x		x		
	D3: Curiosidad	Si	No	Si	No	Si	No	
9	¿Me siento motivado a aprender cosas nuevas?	x		x		x		
10	¿Me gusta explorar y experimentar cosas nuevas?	x		x		x		
11	¿Soy capaz de buscar información y resolver problemas por mi cuenta?	x		x		x		
12	¿Creo que es importante aprender cosas nuevas?	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiente): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombre del experto evaluador: Mg. *Topia Mejía Mercedes Teresa* DNI: *42509226*

Especialidad de validador: *Maestría en Educación con mención en Informática y Tecnología Educativa.*

26 de MARZO del 2023.



Firma de experto evaluador

- 1 Pertinente: El ítem corresponde al concepto teórico formulado
- 2 Relevante: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión
- 3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Evaluación por juicio de expertos

Certificado de validez de contenido de instrumento: VARIABLE 1: JUEGO DE ROLES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	D1: Autonomía							
1	¿Soy capaz de expresar mis ideas y opiniones de manera clara y efectiva?	x		x		x		
2	¿Soy capaz de tomar decisiones por mi mismo, incluso cuando son difíciles?	x		x		x		
3	¿Soy capaz de defender mis derechos y los derechos de los demás?	x		x		x		
4	¿Soy capaz de planificar mi futuro y alcanzar mis metas?	x		x		x		
	D2: Iniciativa							
5	¿Entiendo y respeto los derechos y deberes de los demás?	x		x		x		
6	¿Soy capaz de resolver conflictos de manera pacífica y democrática?	x		x		x		
7	¿Soy capaz de contribuir al bienestar de mi comunidad?	x		x		x		
8	¿Soy capaz de liderar a otros y motivarlos?	x		x		x		
	D3: Curiosidad							
9	¿Me siento motivado a aprender cosas nuevas?	x		x		x		
10	¿Me gusta explorar y experimentar cosas nuevas?	x		x		x		
11	¿Soy capaz de buscar información y resolver problemas por mi cuenta?	x		x		x		
12	¿Creo que es importante aprender cosas nuevas?	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiente): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombre del experto evaluador: Dra. Bullón Higuad Yeni DNI: 10074880

Especialidad de validador: Educación Comercial

26 de MARZO del 2023.



Fecha de expertise evaluador

1 Pertinente: El ítem corresponde al concepto técnico formulado

2 Relevante: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión

3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Evaluación por juicio de expertos

Certificado de validez de contenido de instrumento: **VARIABLE 2: EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL Y CIUDADANO**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	D1: Construye su identidad							
1	¿Los temas que se abordan en el área me ayudan a conocerme mejor a mi mismo?	X		X		X		
2	¿Las reflexiones que se realizan en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano me ayudan a tomar decisiones y a actuar de manera responsable?	X		X		X		
3	¿Las experiencias que he tenido en el área me han ayudado a desarrollar mi autoestima y autoconfianza?	X		X		X		
4	¿Las actividades que se realizan en el área me ayudan a prepararme para la vida adulta?	X		X		X		
	D2: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Si	No	Si	No	Si	No	
5	¿Entiendo y respeto los derechos y deberes de los demás?	X		X		X		
6	¿Soy capaz de resolver conflictos de manera pacífica y democrática?	X		X		X		
7	¿Participo en acciones que contribuyen al bien común de mi comunidad?	X		X		X		
8	¿Soy capaz de ejercer mi ciudadanía de manera responsable y comprometida?	X		X		X		
	D3: Construye interpretaciones históricas	Si	No	Si	No	Si	No	
9	¿Soy capaz de identificar y analizar fuentes históricas?	X		X		X		
10	¿Comprendo las causas y consecuencias de los hechos y procesos históricos?	X		X		X		
11	¿Soy capaz de comunicar mis ideas sobre la historia de manera efectiva?	X		X		X		

12	¿Utilizo mis conocimientos históricos para comprender el presente? D4: Gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos	X		X		X	
		Si	No	Si	No	Si	No
13	¿Entiendo la importancia del espacio y el ambiente para la vida humana?	Y		Y		Y	
14	¿Soy capaz de proponer soluciones sostenibles a los problemas ambientales?	Y		Y		Y	
15	¿Participo en acciones que contribuyen a la protección del espacio y el ambiente?	Y		Y		Y	
16	¿Elabora un presupuesto mensual y lo cumple?	Y		Y		Y	
17	¿Ahorra dinero para emergencias y objetivos a largo plazo?	Y		Y		Y	

Observaciones (precisar si hay suficiente): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) No aplicable ()

Apellidos y nombre del experto evaluador: Mg. *GARCIA LIZBARRAS, HELENA* DNI: *105233564*

Especialidad de validador: *HISTORIA EN GESTIÓN EDUCATIVA*

26 de MARZO del 2023.


Firma de experto evaluador

1 Pertinente: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

2 Relevante: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión

3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Evaluación por juicio de expertos

Certificado de validez de contenido de instrumento: **VARIABLE 2: EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL Y CIUDADANO**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	D1: Construye su identidad							
1	¿Los temas que se abordan en el área me ayudan a conocerme mejor a mi mismo?	X		X		X		
2	¿Las reflexiones que se realizan en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano me ayudan a tomar decisiones y a actuar de manera responsable?	X		X		X		
3	¿Las experiencias que he tenido en el área me han ayudado a desarrollar mi autoestima y autoconfianza?	X		X		X		
4	¿Las actividades que se realizan en el área me ayudan a prepararme para la vida adulta?	X		X		X		
	D2: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Si	No	Si	No	Si	No	
5	¿Entiendo y respeto los derechos y deberes de los demás?	X		X		X		
6	¿Soy capaz de resolver conflictos de manera pacífica y democrática?	X		X		X		
7	¿Participo en acciones que contribuyen al bien común de mi comunidad?	X		X		X		
8	¿Soy capaz de ejercer mi ciudadanía de manera responsable y comprometida?	X		X		X		
	D3: Construye interpretaciones históricas	Si	No	Si	No	Si	No	
9	¿Soy capaz de identificar y analizar fuentes históricas?	X		X		X		
10	¿Comprendo las causas y consecuencias de los hechos y procesos históricos?	X		X		X		
11	¿Soy capaz de comunicar mis ideas sobre la historia de manera efectiva?	X		X		X		

12	¿Utilizo mis conocimientos históricos para comprender el presente?	Si	No	Si	No	Si	No
	D4: Gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos						
13	¿Entiendo la importancia del espacio y el ambiente para la vida humana?	X		X		X	
14	¿Soy capaz de proponer soluciones sostenibles a los problemas ambientales?	X		X		X	
15	¿Participo en acciones que contribuyen a la protección del espacio y el ambiente?	X		X		X	
16	¿Elabora un presupuesto mensual y lo cumple?	X		X		X	
17	¿Ahorra dinero para emergencias y objetivos a largo plazo?	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiente): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) No aplicable ()

Apellidos y nombre del experto evaluador: Mg. *Tapia Mejía Mercedes Teresa* DNI: *42509226*

Especialidad de validador: *Maestría en Educación con mención en Informática y Tecnología Educativa*

26 de MARZO del 2023.

[Firma]
Firma de experto evaluador

1 Pertinente: El ítem corresponde al concepto técnico formulado
 2 Relevante: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión
 3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Evaluación por juicio de expertos

Certificado de validez de contenido de instrumento. **VARIABLE 2: EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL Y CIUDADANO**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	D1: Construye su identidad							
1	¿ Los temas que se abordan en el área me ayudan a conocerme mejor a mi mismo?	X		X		X		
2	¿ Las reflexiones que se realizan en el área de Desarrollo Personal y Ciudadano me ayudan a tomar decisiones y a actuar de manera responsable?	X		X		X		
3	¿ Las experiencias que he tenido en el área me han ayudado a desarrollar mi autoestima y autoconfianza?	X		X		X		
4	¿ Las actividades que se realizan en el área me ayudan a prepararme para la vida adulta?	X		X		X		
	D2: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Si	No	Si	No	Si	No	
5	¿ Entiendo y respeto los derechos y deberes de los demás?	X		X		X		
6	¿ Soy capaz de resolver conflictos de manera pacífica y democrática?	X		X		X		
7	¿ Participo en acciones que contribuyen al bien común de mi comunidad?	X		X		X		
8	¿ Soy capaz de ejercer mi ciudadanía de manera responsable y comprometida?	X		X		X		
	D3: Construye interpretaciones históricas	Si	No	Si	No	Si	No	
9	¿ Soy capaz de identificar y analizar fuentes históricas?	X		X		X		
10	¿ Comprendo las causas y consecuencias de los hechos y procesos históricos?	X		X		X		
11	¿ Soy capaz de comunicar mis ideas sobre la historia de manera efectiva?	X		X		X		
12	¿ Utilizo mis conocimientos históricos para comprender el presente?	X		X		X		

D4: Gestiona responsablemente el espacio, ambiente y los recursos económicos		Si	No	Si	No	Si	No
13	¿Entiendo la importancia del espacio y el ambiente para la vida humana?	X		X		X	
14	¿Soy capaz de proponer soluciones sostenibles a los problemas ambientales?	X		X		X	
15	¿Participo en acciones que contribuyen a la protección del espacio y el ambiente?	X		X		X	
16	¿Elabora un presupuesto mensual y lo cumple?	X		X		X	
17	¿Ahorra dinero para emergencias y objetivos a largo plazo?	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiente): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) No aplicable ()

Apellidos y nombre del experto evaluador: Dra Bullón Miguel Yeni DNI: 10074870

Especialidad de validador: Educación Comercial

26 de MARZO del 2023.



Firma de experto evaluador

1 Pertinente: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

2 Relevante: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión

3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



FORMATO N° 02
DECLARACIÓN JURADA DEL TITULANDO

Yo, **Julio César Ancco Cuentas**, identificado(a) con DNI N° **09719205**, Egresado Segunda Especialidad de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal.

Declaro bajo juramento:

1. Que soy autor(a) del Trabajo Académico, titulado:
"JUEGO DE ROLES Y APRENDIZAJE DEL ÁREA DE DPC EN ESTUDIANTES DEL CICLO AVANZADO DEL CEBA 7057 VMT, 2023"
2. Que dicho trabajo es original y no ha sido presentado anteriormente en ningún medio académico (Título Profesional, Maestría o Doctorado)
3. Que los datos y resultados del Trabajo Académico son veraces y no son copia de ningún otro.
4. Que reconozco los derechos de propiedad intelectual de terceros y he respetado las normas legales e institucionales, para lo cual he hecho uso de las reglas internacionales de citación y referencia, previstas en la normativa APA 7ma. Edición – 2022.
5. Que tengo conocimiento de los efectos legales y administrativos que se deriven del incumplimiento o falsedad de la presente Declaración, previsto en el Artículo 411 del Código Penal y del Artículo 32.3 de la Ley N.º 27444 del procedimiento Administrativo General.

Lima, 25 de marzo del 2024.

Julio César Ancco Cuentas