



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO  
REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
INICIAL.

**AUTORA:**

CINDY JAMILEX VÁSQUEZ MORA

**TUTOR:**

MSC. KLEBER LOOR ZAMBRANO

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

SEPTIEMBRE – 2021

**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA:**

JUEGO DE ROLES: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LAS  
HABILIDADES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL  
CON EDADES DE 4 A 5 AÑOS.

TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO  
REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
INICIAL.

**AUTORA:**

CINDY JAMILEX VÁSQUEZ MORA

**TUTOR:**

MSC. KLEBER LOOR ZAMBRANO

**LA LIBERTAD – ECUADOR**

SEPTIEMBRE – 2021

## DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**JUEGO DE ROLES: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LAS HABILIDADES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL CON EDADES DE 4 A 5 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **CINDY JAMILEX VÁSQUEZ MORA**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber dirigido su desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

**Atentamente,**

**KLEBER  
WALTER LOOR  
ZAMBRANO** Firmado digitalmente  
por KLEBER WALTER  
LOOR ZAMBRANO  
Fecha: 2021.10.04  
16:49:53 -05'00'

---

**DOCENTE TUTOR**

## DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**JUEGO DE ROLES: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LAS HABILIDADES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL CON EDADES DE 4 A 5 AÑOS**”, elaborado por la Srta. **CINDY JAMILEX VÁSQUEZ MORA**, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Inicial, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

**Atentamente,**

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Cindy Jamilex Vásquez Mora', written over a horizontal line.

---

**DOCENTE ESPECIALISTA**

## TRIBUNAL DE GRADO



---

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla, MSc.  
**DIRECTORA DE CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**



---

Lic. Wilson Zambrano, MSc.  
**DOCENTE-ESPECIALISTA**



---

Lic. Kleber Loor Zambrano, MSc.  
**DOCENTE TUTOR (A)**



---

Lic. Amarilis Láinez Quinde; MSc.  
**DOCENTE GUÍA -UIC**

## **DECLARACIÓN DE AUTORIA DEL ESTUDIANTE**

El presente Trabajo de Integración Curricular, con el título “**JUEGO DE ROLES: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LAS HABILIDADES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL CON EDADES DE 4 A 5 AÑOS**”, declaro que la concepción, análisis y resultados son originales y aportan a la actividad educativa en el área de Ciencias de la Educación Inicial.

**Atentamente,**

Cindy Vásquez

-----  
**Srta. Cindy Jamilex Vásquez Mora**  
**C.I. 2450002635**

## DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, **VÁSQUEZ MORA CINDY JAMILEX** con C.C. 2450002635, estudiante de la Carrera de Educación Inicial, declaro que el trabajo de titulación; Proyecto de investigación, presentado a la Unidad de Integración Curricular, cuyo tema es: “**JUEGO DE ROLES: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LAS HABILIDADES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL CON EDADES DE 4 A 5 AÑOS**”, corresponde exclusiva responsabilidad del autor y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Atentamente,**

Cindy Vásquez

-----  
**Srta. Cindy Jamilex Vásquez Mora**  
**C.I. 2450002635**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a toda mi familia en especial a mis Padres Johanna Mora, Javier Vásquez y a mis hermanas Emely y Danna, por creer en mí y porque siempre me apoyaron en cada paso que he dado durante mi vida.

Cindy

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco en primer lugar Dios por darme vida y salud, a mis padres por brindarme su confianza, a mis hermanas, a toda mi familia, a mis amigas quienes me apoyaron durante este proceso de desarrollo personal, educativo y profesional.

A mis docentes en especial a mi tutor MSc. Kleber Loor, por sus conocimientos, sus orientaciones y su motivación que ha sido fundamental para mi formación como investigador.

Cindy

**ÍNDICE DE CONTENIDO**

<b>DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR</b> .....	3
<b>DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA</b> .....	4
<b>TRIBUNAL DE GRADO</b> .....	5
<b>DECLARACIÓN DE AUTORIA DEL ESTUDIANTE</b> .....	6
<b>DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD</b> .....	7
<b>DEDICATORIA</b> .....	8
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	9
<b>RESUMEN</b> .....	13
<b>ABSTRACT</b> .....	14
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	15
<b>CAPÍTULO I</b> .....	17
<b>EL PROBLEMA</b> .....	17
<b>Planteamiento del tema o problema</b> .....	17
<b>Objetivos</b> .....	18
<b>Objetivo general</b> .....	18
<b>Objetivos específicos</b> .....	19
<b>Justificación</b> .....	19
<b>Limitaciones y delimitación</b> .....	20
<b>Hipótesis</b> .....	21
<b>Señalamiento de variables</b> .....	21
<b>CAPÍTULO II</b> .....	22
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	22
<b>ANTECEDENTES</b> .....	22
<b>Bases teóricas</b> .....	24
<b>El juego</b> .....	24
<b>La teoría constructivista de Jean Piaget</b> .....	25
<b>El juego de roles</b> .....	26
<b>El juego de roles y su importancia en la Educación Inicial</b> .....	26
<b>Características del juego de roles</b> .....	27
<b>Ventajas y desventajas del Juego de Roles</b> .....	27
<b>Elementos del juego de roles</b> .....	28
<b>Estrategia didáctica</b> .....	29
<b>Habilidades interpersonales</b> .....	29
<b>La teoría sociocultural de Lev Vygotsky</b> .....	30
<b>Relaciones interpersonales</b> .....	31

<b>Comunicación interpersonal</b> .....	32
<b>Convivencia</b> .....	32
<b>Empatía</b> .....	34
<b>Operacionalización de las variables</b> .....	36
<b>Sistematización de hipótesis</b> .....	39
<b>CAPÍTULO III</b> .....	39
<b>METODOLOGÍA</b> .....	39
<b>Modalidad de Investigación</b> .....	39
<b>Nivel de Investigación</b> .....	40
<b>Diseño de investigación</b> .....	40
<b>Método</b> .....	40
<b>Población y Muestra</b> .....	40
<b>Técnicas e instrumentos</b> .....	41
<b>Procedimiento</b> .....	42
<b>Validación</b> .....	42
<b>Confiabilidad</b> .....	42
<b>Análisis de datos</b> .....	44
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	56
<b>DISCUSIÓN DE RESULTADOS</b> .....	56
<b>CONCLUSIONES</b> .....	58
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	59
<b>CAPITULO V</b> .....	60
<b>PROPUESTA</b> .....	60
<b>Antecedentes</b> .....	60
<b>Justificación</b> .....	61
<b>Fundamentación Teórica</b> .....	62
<b>Objetivos</b> .....	62
<b>Beneficiarios</b> .....	62
<b>Referencias Bibliográficas</b> .....	72
<b>ANEXOS</b> .....	75

## ÍNDICE DE TABLA

<b>Tabla 1</b> Variable Independiente: Juego de Roles	36
<b>Tabla 2</b> Variable Dependiente: Habilidades Interpersonales	37
<b>Tabla 3</b> Población y muestra	41
<b>Tabla 4</b> Grado de significancia y niveles	43
<b>Tabla 5</b> Valores por ítems	43
<b>Tabla 6</b> Frecuencia de valores por ítems	43
<b>Tabla 7</b> Frecuencias	44
<b>Tabla 8</b> Emplea estrategias dinámicas, creativas e innovadoras	45
<b>Tabla 9</b> Aprendizaje simbólico e interiorización de la realidad	46
<b>Tabla 10</b> Juego dramático fomenta las relaciones interpersonales	47
<b>Tabla 11</b> Articulación del lenguaje oral más fluido	48
<b>Tabla 12</b> Promueve la participación	49
<b>Tabla 13</b> Establece normas y reglas	50
<b>Tabla 14</b> Aplica actividades que fomenten valores	51
<b>Tabla 15</b> Actúa de manera calmada y empática	52
<b>Tabla 16</b> Ficha de observación de estudiantes	53
<b>Tabla 17</b> Datos informativos	60
<b>Tabla 18</b> Cronograma	76

## ÍNDICE DE FIGURA

<b>Figura 1</b> Emplea estrategias dinámicas, creativas e innovadoras.....	45
<b>Figura 2</b> Aprendizaje simbólico e interiorización de la realidad.....	46
<b>Figura 3</b> Juego dramático fomenta las relaciones interpersonales .....	47
<b>Figura 4</b> Articulación del lenguaje oral más fluido .....	48
<b>Figura 5</b> Promueve la participación.....	49
<b>Figura 6</b> Establece normas y reglas.....	50
<b>Figura 7</b> Aplica actividades que fomenten valores.....	51
<b>Figura 8</b> Actúa de manera calmada y empática.....	52
<b>Figura 9</b> Ficha de observación de estudiantes.....	53



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO DE ROLES: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LAS  
HABILIDADES INTERPERSONALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL  
CON EDADES DE 4 A 5 AÑOS.**

**AUTORA:** CINDY JAMILEX VÁSQUEZ MORA

**TUTOR:** MSC. KLEBER LOOR ZAMBRANO

**RESUMEN**

Este trabajo de investigación aborda la problemática encontrada en la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares”, donde se detectó a niños y niñas en edades de 4 a 5 años con poco desarrollo de las habilidades interpersonales, las mismas que aportan la capacidad de adaptación, relación y participación en los grupos sociales, pautas de convivencia, adquisición de valores como el respeto, solidaridad y empatía. El objetivo principal de la investigación fue determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades interpersonales en niños de Educación Inicial con edades de 4 a 5 años. Para esto se planteó una metodología con enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo y diseño experimental. El desarrollo de la perspectiva teórica se basó en la revisión de documental y de campo. Los instrumentos utilizados fueron la observación y encuesta. De acuerdo con el análisis realizado se concluye que la aplicación de los juegos de roles influye significativamente en el desarrollo de las habilidades interpersonales en niños de Educación Inicial con edades de 4 a 5 años. Además, la propuesta contribuirá al rol docente de manera eficiente y pertinente.

**Palabras Clave:** juego de roles, habilidades interpersonales, comunicación



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA**  
**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ROLE PLAYING: A DIDACTIC STRATEGY FOR INTERPERSONAL SKILLS IN PRESCHOOL CHILDREN AGED 4 TO 5 YEARS OLD.**

**AUTORA:** CINDY JAMILEX VÁSQUEZ MORA

**TUTOR:** MSC. KLEBER LOOR ZAMBRANO

**ABSTRACT**

This research work addresses the problems encountered at the "Manuela Cañizares" Basic Education School, where children between the ages of 4 and 5 years old were detected with little development of interpersonal skills, which provide the ability to adapt, relate and participate in social groups, coexistence guidelines, acquisition of values such as respect, solidarity and empathy. The main objective of the research was to determine the influence of role-playing on the development of interpersonal skills in early childhood education children aged 4 to 5 years. For this purpose, a methodology with a quantitative approach, descriptive scope and experimental design was used. The development of the theoretical perspective was based on a documentary and field review. The instruments used were observation and survey. According to the analysis carried out, it is concluded that the application of role-playing games significantly influences the development of interpersonal skills in Early Childhood Education children aged 4 to 5 years old. In addition, the proposal will contribute to the teaching role in an efficient and pertinent manner.

**Keywords:** role-playing, interpersonal skills, communication

## INTRODUCCIÓN

Desde los primeros años de vida los niños y niñas desarrollan habilidades, capacidades, destrezas las cuales les permiten comunicarse e interactuar con otras personas y con el entorno que los rodea, además de adquirir conocimientos y adaptarse a las normas o reglas de una sociedad en específico.

La educación es parte primordial del desarrollo de los niños, y dentro de una institución educativa los docentes son los encargados de formarlos y a su vez de enseñarles, motivarles, incitarles a aprender u orientarles, al igual de llevar a cabo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje la utilización o aplicación de estrategias, métodos, técnicas e instrumentos, los mismos, que aportan a que el niño realice y asimile los conocimientos por medio de actividades dinámicas, innovadoras, en base a sus necesidades. Una estrategia que mejora el aprendizaje es el juego, ya que, promueve que estos sean más libres, espontáneos, conscientes de sus propios actos, incluso capaces de resolver problemas.

Es así, como entre los tipos de juego se evidencia al juego de roles, el cual contribuye de manera general en el desarrollo social de los niños, logrando potencian la imaginación, la creatividad, el descubrimiento y la participación en grupo. Por tal motivo, los lineamientos investigativos están enfocado en el juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades interpersonales para niños de Educación Inicial con edades de 4 a 5 años.

Para la realización del presente trabajo de titulación se realiza una investigación misma que se dividió en cuatro capítulos, a continuación, se realiza una breve descripción de cada uno:

**Capítulo I.-** Comprende el problema, el planteamiento del problema de la investigación, formulación y sistematización con sus respectivos objetivos, la delimitación y la hipótesis establecida para proyecto.

**Capítulo II.-** Comprende el desarrollo del marco teórico, con sus respectivos aspectos fundamentales, las investigaciones previas, además se describe las bases teóricas relacionada a las dos variables establecidas.

**Capítulo III-** Se especifica en el marco metodológico el nivel que acoge la investigación, su metodología, la población y muestra con la que se desarrolló el trabajo de campo, además de las técnicas e instrumentos que se utilizaron para la recogida de datos y el pertinente análisis de resultados.

**Capítulo IV.-** Se describe las discusiones de los resultados y las respectivas conclusiones y recomendaciones, además se realiza la propuesta justificando el método a utilizar en la aplicación de la misma para el desarrollo de las habilidades interpersonales en niños de 4 a 5 años.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### Planteamiento del tema o problema

Comunicarnos e interactuar con otras personas, tanto de manera individual como grupal es de vital importancia en todas las áreas de la vida; social - educativa, ya que, esto permite construir relaciones sociales fuertes y duraderas con los demás, sean estos familiares, docentes, estudiantes, compañeros de trabajo e incluso amigos.

Centrándonos en el contexto educativo para lograr un ambiente de aprendizaje propicio en toda la comunidad y sobre todo entre docentes-estudiantes, es adecuado desarrollar habilidades interpersonales, aunque en la actualidad aún se observan niños y niñas que no tiene la capacidad para relacionarse eficazmente con otros.

La ausencia de ciertas habilidades interpersonales desencadena una problemática existente muy grande en el ámbito educativo y familiar, pues, está comprobado que aquellos niños que manifiestan dificultades al relacionarse o al aceptar a sus compañeros, tienden a presentar problemas a largo plazo vinculados con el rendimiento escolar, los comportamientos inadecuados y conflictos emocionales (Ison, 1997).

Muchos de estos problemas se generan a causa de múltiples factores del medio escolar y social, como la escasa innovación en el uso de estrategias por parte de las docentes, dado que, dentro del proceso de enseñanza es habitual utilizar las mismas herramientas y métodos sin tener en cuenta en ciertas ocasiones las necesidades de los estudiantes.

Así mismo, el entorno familiar - social influye en la formación de los niños, debido a que estos conviven y se relacionan con las personas interiorizando sus costumbres, reglas y normas, por esta razón es necesario conocer el contexto de cada uno de ellos, para evitar que se presenten futuros inconvenientes que imposibiliten al niño interactuar e integrarse a un grupo como: problemas familiares, sociales, económicos, estilos de crianzas, familias disfuncionales, entre otros. Según Cruz (2003) para tener

éxito en la vida es esencial mantener la comunicación, interacción y relación con las demás personas.

Del mismo modo, la adaptación de los niños y niñas es fundamental, pues, si no se siente seguridad de un lugar específico o no se sale de la zona de confort, los niños no lograrán convertirse en personas autónomas e independientes y no podrán hacerle frente a una situación o reto que se presenten en un determinado lugar, ya sea dentro o fuera de la institución educativa, lo que causara que se aíslen de los demás.

En relación a lo mencionado con anterioridad, se considera pertinente y esencial buscar estrategias que mejoren las relaciones en la educación inicial. Lacunza & Contini de González (2009) expresa que los niños desde los primeros años de vida van adquiriendo conductas de socialización y cooperación motivo por el cual son capaces de compartir, ayudar a otros en actividades, juegos, problemas, acatar las reglas - normas de convivencia, ser respetuoso, amable con los adultos y conocidos.

Por lo antes expuesto, la presente investigación plantea una de las problemáticas como lo es el desarrollo de habilidades interpersonales y propone al juego de roles como una estrategia didáctica para la mejora de dicha habilidad en niños. Este estudio se realizó en la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares del cantón Salinas, provincia de Santa Elena, el mismo que está inmerso en el área de conocimiento de las Ciencias Sociales, cuya disciplina es Educación Inicial con una epistemología de la Didáctica del desarrollo personal y social considerando la Ciencia de la Didáctica General enfocada en las orientaciones paradigmáticas constructivista.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de las habilidades interpersonales en niños de Educación Inicial con edades de 4 a 5 años.

### **Objetivos específicos**

Describir los referentes teóricos que sustentan al juego de roles como una estrategia para el desarrollo de las habilidades interpersonales.

Identificar los juegos de roles que aportan al desarrollo de las habilidades interpersonales en niños de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares.

Analizar el impacto que se obtuvo a través del uso de los juegos de roles para el desarrollo de las habilidades interpersonales.

### **Justificación**

El presente proyecto de investigación se realizó con el fin de establecer la estrategia juego de roles para el desarrollo las habilidades interpersonales de los niños con edades de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares, logrando que los niños se sientan motivados e incentivados al interrelacionarse con los demás, sean estos compañeros, docentes o personas de su comunidad.

Este juego se emplea tanto en el ámbito educativo como en el personal, siendo fundamental en el proceso de desarrollo integral de los niños y niñas, porque les despierta la curiosidad por aprender de los otros y de su medio entorno, mientras se divierten, experimentan, adquieren la capacidad de adaptación, relación y participación en los grupos sociales, el establecimiento de normas, conductas, pautas de convivencia, de respeto hacia los demás (diversidad de etnias, sexo, clases sociales, religiones o culturas), además de desarrollar actitudes de comprensión, colaboración, solidaridad y empatía.

Por lo cual es indispensable al momento de ejecutar cada juego seleccionar los recursos materiales, temáticas, el espacio-tiempo acordes a las edades y necesidades de los niños, dado que estos juguetes y objetos se manipulan para interiorizarlos con la realidad y la ficción, recreando escenas, situaciones de la vida cotidiana que son realizados por los adultos, los mismos que representan un modelo a seguir para los infantes.

También, es importante darle un buen desarrollo desde temprana edad a las habilidades interpersonales desde casa y perfeccionarlas en las instituciones educativas, ya que, en la actualidad se pueden observar a niños y niñas que no tienen la capacidad de relacionarse y expresar lo que sienten de manera eficiente con los demás y consigo mismo, por tal razón, los docentes en conjunto con los padres deben proponer la utilización de técnicas y estrategias que favorezcan a las habilidades sociales, además, de llevarse a cabo dentro como fuera del aula de clases.

Los beneficiarios directos, serán aquellos estudiantes de 4 a 5 años que necesitan de diversos ejercicios innovadores, dinámicos que los motiven y despierten su interés en las actividades propuestas por las docentes, utilizan la sociabilidad como un punto de partida para su buen desarrollo de ámbito integral y personal.

## **Limitaciones y delimitación**

### **Limitación**

En cualquier tipo de investigación se pueden presentar diversos factores que afectan el progreso e impiden el desarrollo del estudio como se ha planificado en el cronograma, sea en tiempo, cooperación por parte de los estudiantes, docentes, padres de familias y autoridades de una institución educativa.

### **Delimitación**

**Unidad de estudio:** Subnivel Inicial 2

**Objeto de estudio:** Juego de roles – Habilidades interpersonales Educación Inicial, niños de 4 a 5 años de edad.

**Sujeto de estudio:** niños y niñas

**Universo de estudio:** Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Enfoque de investigación:** Cuantitativo

## **Hipótesis**

La aplicación de los juegos de roles influye en el desarrollo de las habilidades interpersonales en niños de Educación Inicial con edades de 4 a 5 años.

## **Señalamiento de variables**

**Variable independiente:** Juego de roles

**Variable dependiente:** Habilidades interpersonales

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **ANTECEDENTES**

##### **Internacionales**

El juego de roles es una estrategia didáctica que permite al niño aprender y desarrollar habilidades, capacidades y destrezas de manera dinámica, creativa e interactiva. En este apartado se pretende indagar otros trabajos de grado y artículos científicos que se relacionan con la presente propuesta de investigación denominada “El juego de roles en las habilidades interpersonales”.

La investigación realizada por Solovieva, y otros (2015) denominada “Propuesta para el uso del juego de roles en la institución preescolar”, que tiene por objetivo mostrar la utilidad de juego temático de roles para el desarrollo psicológico en la edad preescolar escuela, para lo cual se utilizó la metodología formativa. Con la misma que se llegó a la conclusión que el uso del juego temático con componente simbólico favorece el desarrollo psicológico de los niños preescolares.

Así mismo Polo-Acosta (2018) en conjunto con otros realizó la investigación denominada “Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia”, misma que tenía por objetivo fomentar el desarrollo del aprendizaje y mejorar de la convivencia de los estudiantes a través del juego de roles, planteando un tipo de investigación cualitativa con modelo de investigación acción aplicando técnicas e instrumentos como la observación y diarios de campo. Con la misma se concluyó reconociendo al juego de roles como un proceso en el que un individuo se apropia el conocimiento en diferentes dimensiones, adquiriendo hábitos y desarrollando actividades motivadoras.

La investigación realizada por Culquicondor Carrión (2018) titulada “Juego dramático y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa n° 14327-san Jorge-frías, 2018”, que se desarrolló con el objetivo determinar si la aplicación del juego dramático tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la asertividad y empatía de

los niños. A partir de un enfoque cuantitativo, modalidad experimental y el instrumento utilizado fue la escala, misma que permitió comprobar que el juego dramático tiene efectos significativos en las habilidades sociales de los niños, concluyendo que la estrategia juego de roles favorece el desarrollo de estas habilidades en niños de educación inicial.

Según Rodríguez Apolinario (2016) en su trabajo titulado “Juegos de rol para el desarrollo social en niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa “Rubira”, la investigación se centra en determinar las causas y consecuencias de donde son originadas y buscar solución oportuna que garantice que los niños de 4 años se desarrollen de manera activa ante la sociedad. Se basó en un estudio absoluto y recopilación de información mediante fuentes secundarias y terciarias relacionados al tema. Llegando a la conclusión que es indispensable emplear los juegos de roles en cada una de las actividades que se lleven a cabo para el mejoramiento de las habilidades y destrezas en los niños y niñas en el salón de clases y en el hogar.

Álvarez & Núñez (2018) elaboraron un trabajo de investigación denominado “Mediación de conflictos en el aula y las relaciones interpersonales-sociales en niños y niñas de educación inicial” con el objetivo conocer la mediación de conflictos en el aula y las relaciones interpersonales, sociales en niños en educación inicial 2. Con una metodología que se aplicó a través de encuestas y fichas de observación. Estableciendo por medio de los resultados que la mayor parte de los estudiantes no tienen conducta agresiva, aun que este comportamiento se presenta en un grupo menor de alumnos, concluyendo así que cuando existe un conflicto de preescolares, el profesor es el mediador y a su vez fomenta valores como la empatía y el respeto a los demás.

Las investigaciones antes mencionadas se relacionan con el tema seleccionada denominado “Juego de roles: una estrategia didáctica para las habilidades interpersonales en niños de educación inicial con edades de 4 a 5 años”, las mismas que buscan el desarrollar y mejorar la interacción, comunicación, empatía, convivencia de los estudiantes y docentes no solo

en el ámbito escolar sino también en el ámbito social, esto a través de la utilización de estrategias didácticas como lo es el juego.

El juego es una actividad creativa, innovadora y dinámica que se emplea en cualquier ámbito de la vida y de diversas maneras, por tal motivo para desarrollar las habilidades interpersonales se seleccionó el juego de roles, este permite que los niños, jóvenes y adultos sientan, comprendan a los demás como si fueran ellos mismos, a partir de representar o de asumir diferentes posturas y actitudes de la vida real.

## **Bases teóricas**

### **El juego**

El juego es una herramienta que ejerce un papel fundamental en el progreso de los humanos desde edades tempranas y sirve de apoyo durante la ejecución de acciones en cualquier ámbito. Según Gallardo-López & Vásquez (2018) consideran al juego una estrategia con carácter lúdico, dinámico, creativo y placentero, que aporta al desarrollo del niño, pues, les permite adquirir conocimientos, sensaciones e ideas del mundo que los rodea a través de experiencias o vivencias diarias. Dentro del ámbito educativo el juego es considerado de vital importancia para el progreso de los niños y jóvenes, al mismo tiempo favorece al proceso de enseñanza – aprendizaje de manera agradable y significativa.

Al respecto Torres (2002) indica que el juego es una actividad que favorece y estimula en los niños cualidades morales como: la autonomía, el respeto, solidaridad, empatía, acatamiento de reglas - normas de convivencia, seguridad, atención, reflexión, búsqueda de alternativas para resolución de problemas, creatividad, curiosidad, imaginación, iniciativa y trabajo individual o en grupo (p.290).

El niño a medida que juega adquiere y desarrolla habilidades, capacidades individuales y colectivas necesarias para desenvolverse tanto en la vida personal como educativa. Centrándose en la etapa educativa, el juego además de utilizarse como estrategia motivadora y enriquecedora se emplea en la planificación de temas de las áreas curriculares que se imparten en el aula de clases (Iturbe, 2015). Ya que, se combinan los

contenidos que se quieren enseñar con elementos del medio y actividades que despiertan el interés de los infantes.

Así mismo, Vygotsky (1933) considera que a través del juego los pensamientos del niño realizan diversas actividades con complejidad, aquellas que están regidas por formalidades. Además, los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo, natural y el socio-histórico, es decir, que se interiorizan los saberes por medio de los sentidos con las prácticas que se llevan a cabo en su entorno.

### **La teoría constructivista de Jean Piaget**

El constructivismo sostiene que la adquisición de conocimientos está permanentemente activa, es decir, cuando una persona aprende algo nuevo lo interioriza haciendo parte de sus experiencias y estructuras mentales. Piaget (1946) considera que el conocimiento se obtiene a través de la relación y la experiencia que se tiene a partir de la realidad que se vive, observa y descubre del medio, para luego lograr adaptar a dichos cambios, normas - reglas del mundo.

El niño va a asimilar la realidad según cada etapa evolutiva en la que se encuentre, sin embargo, son necesarias las actividades, la exploración y la manipulación lo cual se puede llevar a cabo a través del juego. Por tal motivo Jean Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

**El juego es simple ejercicio (parecido al ánimo):** corresponde al periodo sensorio motor, (antes de los dos años).

**El juego simbólico (abstracto, ficticio):** se da desde el final del periodo sensorio motor hasta el inicio de las operaciones concretas (etapa preoperatoria).

**El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo):** aparece a partir de los 7-8 años con la entrada en el subperiodo de las operaciones concretas.

## **El juego de roles**

El juego de roles o role-play es actividad simbólica que se lleva a cabo en cualquier ámbito, consiste en imitar a una persona o personaje del entorno social interiorizando la realidad habitual y la ficción.

Este juego es utilizado como una estrategia didáctica que logra motivar a las personas por medio de la exploración de su entorno y ayuda a entender su comportamiento y el de otros en situaciones simbólicas, reconociendo diversas formas de pensar y actuar. Además de facilitar el aprendizaje para lograr desarrollar relaciones interpersonales, habilidades de comunicación, competencias profesionales y académicas (Cobo & Valdivia, 2017).

Una definición de este concepto la da Elkonin (1980) quien considera al juego de roles es una actividad que intercede en el medio, las acciones de las personas, las relaciones con otros y la forma de interiorizar su realidad.

## **El juego de roles y su importancia en la Educación Inicial**

En el periodo de escolarización del nivel inicial los niños encuentran a través del juego los principales medios, elementos para adquirir conocimientos de mundo que los rodea y entrar en contacto con la realidad en la que viven o se desenvuelven. Dosso(2009) expresa lo siguiente:

En un contexto lúdico, espontáneo y motivacional, el juego de roles es una actividad en la que los participantes entran en un proceso de simulación pues representan e interiorizando a personajes de la realidad adquiriendo capacidad de ponerse en el lugar de otros, esto a través de la empatía (pp.11-28).

Así mismo, el juego de roles proporciona en los infantes de educación inicial la regulación de conductas, el fortalecimiento y preparación de los procesos voluntarios e involuntarios ( Solovieva & Quintanar, 2005). Por lo que el juego de roles como estrategia dentro del ámbito educativo, beneficia tanto a la enseñanza - aprendizaje como a la interacción y comunicación entre los estudiantes y los docentes.

En esta clase de juegos el niño toma un personaje ficticio o real y lo recrea a su manera. Durante la realización de cada juego se pueden utilizar

y emplear distintos elementos, materiales que ayuden al niño o a la persona a mejorar la participación. Además, facilita que el estudiante acepte ideas y posiciones distintas a las propias, trabaje en equipo, confianza en la toma de decisiones durante la ejecución del juego y tenga mayor compromiso con la participación en clases (Porter, 2008).

### **Características del juego de roles**

**Libre:** la realización del juego es voluntario y el jugador no puede ser obligado a realizarlo, ya que este perdería de inmediato su estilo de diversión, recreación, exploración y gozoso.

**Separada:** se deben establecer los límites de espacio y de tiempo precisos los cuales deben ser fijados antes de llevar a cabo su realización.

**Incierta:** al ser una actividad espontánea y libre su desarrollo o resultado no puede determinarse previamente, es de vital importancia por los miembros que participarán en la misma inician con la actividad.

**Reglamentada:** es obligatorio establecer reglas, leyes o normas antes de llevar a cabo dicha actividad, esto ayudara a que no existan conflictos durante su realización.

**Ficticia:** durante su realización se utiliza la creatividad, imaginación, pero se está consciente de la realidad en la que se encuentra cada una de las personas implicadas

### **Ventajas y desventajas del Juego de Roles**

Los juegos de roles son actividades que se desarrollan con la finalidad de mejorar las habilidades comunicativas e interactivas de las personas, pero al momento de llevarlas a cabo se deben tener en cuenta las ventajas y desventajas de las mismas para obtener un mejor resultado.

#### **Ventajas:**

Permite evidenciar problemas delicados de las relaciones humanas.

Aporta con posibles soluciones a situaciones con alta carga emocional y entrena para enfrentar cualquier situación problemática.

Logra que las personas comprendan a las otras a través de la interpretación de varios papeles que implican asumir diferentes actitudes que se llevan a cabo en el día a día.

Identifica ciertos patrones de conductas.

Desarrolla habilidades de comunicación, empatía y convivencia.

Genera que las personas busquen posibles soluciones a un problema, sin necesidad de correr los riesgos y cometer errores en la vida real.

Se utiliza para complementar el aprendizaje de teorías y para ilustrar la dimensión emocional de un estudio de casos.

Se aprende a través de la práctica.

Ayuda para el cambio de actitudes.

### **Desventajas:**

Inadecuada planificación de los métodos que se emplearan.

No se alcanzan los objetivos establecidos.

Los participantes no tienen conciencia de la importancia del juego.

Puede provocar inconvenientes o discusiones en los participantes.

No se adapta a las necesidades de cada integrante.

Puede provocar una serie de sentimientos negativos en los participantes.

Los participantes no pueden distinguir entre la ficción y la realidad.

El juego es monótono y no permite que los integrantes experimenten o exploren.

No se cuenta con una buena organización y tiempo para llevar a cabo el juego.

### **Elementos del juego de roles**

Para lograr un proceso de enseñanza- aprendizaje más ameno, dinámico y activo se deben tener en consideración al momento de llevar a cabo la realización del juego de roles cuatro elementos, los mismo que son:

Apropiación de roles por los participantes.

Acciones por medio de las cuales se desempeñan roles.

Objetivos que utilizan en el desarrollo de las acciones.

Actuación y comportamiento de los participantes del juego.

## **Estrategia didáctica**

Las estrategias didácticas son un conjunto de acciones propuestas por la docente de manera ordenadas y secuencial, estas son llevadas a cabo con un propósito pedagógico para la mejora del proceso de enseñanza - aprendizaje; teniendo en cuenta los elementos, recursos, contextos y necesidades de cada alumno (Vargas, 2013, p.43)

Estas estrategias didácticas se forman a partir de la selección de actividades y prácticas pedagógicas se ponen en marcha de manera ordenada con la intención de alcanzar un determinado propósito u objetivo. También, permite que el proceso de enseñanza- aprendizaje se realice a modo en que el estudiante adquiera o se propicie de conocimientos de manera innovadora y significativa que se ejecuta en diferentes momentos formativos o metódicos.

En referencia a lo práctico y a lo teórico Rosales (2007) expresa que las estrategias didácticas aportan en el proceso educativo y se establecen como una herramienta para desarrollar de los alumnos durante la adquisición de conocimientos por medio de la selección de contenidos, temas de cada asignatura del currículo”.

Además, las estrategias son acciones y operaciones que facilitan la interacción del sujeto con el objeto de estudio, aportan a la comunicación, relación y cooperación con otros durante el proceso de aprendizaje para realizar una tarea con la calidad (Orozco, 2016). Lo antes expuesto se relaciona con los que menciona el autor sobre los dos tipos de estrategias didácticas entre las cuales se encuentran: Estrategias de enseñanza que hacen referencia a los procedimientos empleados por el educador, para hacer posible el aprendizaje del educando y las Estrategias de aprendizaje que son procedimientos mentales que el educando sigue para adquirir conocimientos.

## **Habilidades interpersonales**

Las habilidades interpersonales son un conjunto de conductas que aportan a la expresión de pensamientos, ideas, sentimientos, deseos de una

persona, además, dota de capacidades para establecer normas - reglas para una adecuada convivencia, logrando así minimizar y buscar soluciones si se presentan inconvenientes en un lugar determinado (Caballo, 1993).

De acuerdo a Pelechano (1996) habilidades interpersonales son destrezas que permiten adquirir las actitudes necesarias para comprender, analizar, encontrar soluciones de problemas que se presenten sean estos propios y ajenos, así mismo, propicia considerar a los seres humanos como personas con igualdad de oportunidades. Por lo anterior, es esencial darles un adecuado desarrollo a las habilidades interpersonales, ya que, a partir de esta los niños tanto dentro como fuera del aula de clase se van a relacionar con los demás, a sentir lo que ellos sienten, a respetar las normas de convivencia, cuidar de los otros como si mismos, intercambiar e interactuar con niños y niñas con distintas características culturales.

Del mismo modo los autores Griffin & Van Fleet (2016) indican que las habilidades interpersonales son la capacidad que posee una persona para poder entender, relacionarse e informarse con grupos y sujetos de la sociedad; las personas interactúan con muchos individuos día a día, desarrollando diferentes capacidades y habilidades.

Los autores antes mencionados establecen las siguientes dimensiones de las habilidades interpersonales de las personas, las cuales son:

Comunicación

Relaciones

Motivación

Manejo de conflictos

### **La teoría sociocultural de Lev Vygotsky**

La teoría socio cultural que desarrolló Lev Vygotsky plantea la necesidad de la interacción con el contexto socio histórico cultural para el desarrollo del ser humano. Así mismo, da a conocer los procesos psicológicos y socioculturales de cada individuo, dado que, un niño desde que nace se relaciona con su medio natural, adquiere costumbres y

tradiciones de generaciones pasadas, por lo cual, todo lo referente a su entorno influirá en el desarrollo de este.

Vygotsky (1978) sostiene que una acción intrapersonal (con uno mismo) se transforma en otra acción interpersonal (con otros) a través del desarrollo próximo. En el desarrollo cultural del niño, toda función se presenta de dos formas: primero de manera grupal o social y luego de forma individual; es decir, primero se da con otras personas y después, en el interior del propio niño. Es así, como interioriza y logra adaptarse a su medio, reglas, normas y a las personas que conviven e interactúan produciendo contacto con los demás y facilitando su desarrollo.

### **Relaciones interpersonales**

Las relaciones interpersonales son los vínculos que establecen un conjunto de personas, manteniendo contacto interactivo y diálogo a través del uso de la comunicación, manifestando así sentimientos, emociones e ideas entre ellos. Es así como Barriga (1992a) considera que las relaciones interpersonales se desarrollan entre los individuos que comparten un mismo grupo o contexto y son más estables estas relaciones mientras más reducido sea el número de componentes (p. 72). Siendo este uno de los motivos por el cual las personas mientras más se conozcan mejor será su convivencia, comunicación e interacción. ya que, logran adaptarse y aceptar a los demás.

Por su parte Roca (2014) manifiesta que las relaciones interpersonales pueden influir de manera positiva y negativa, siendo así fuente de bienestar o malestar, sobre todo sino se tiene un buen desarrollo de habilidades sociales. Relacionarse con los demás de manera adecuada tiene muchas ventajas para todas las personas, pues, se vinculan por medio de las emociones, sentimientos e intereses en común; pero al no lograr establecer una adecuada convivencia e interacción con los demás puede ocasionar problemas e inconvenientes dentro de un lugar determinado generando sentimientos negativos.

Los autores Sánchez & Rosales (2016) determinan cuatro principios fundamentales que se propician las relaciones interpersonales entre ellas se

encuentran: la percepción hacia la otra persona, la primera impresión, simplificación y la persistencia. Los principios antes mencionados se llevan a cabo desde que las personas se conocen, pasando a establecer o crear una imagen de cada una de ellas, para después calificar sus actitudes y forma de ser ante alguna situación, finalizando hasta mantener una percepción de la realidad de dicha persona, es decir, si la primera imagen que obtuvo de ella es verídica o si ha ido cambiando con el pasar del tiempo.

### **Comunicación interpersonal**

La comunicación interpersonal se caracteriza por la relación con el otro; dicha relación no puede carecer de confianza, amistad, empatía e identificación, pues, no solo se da de forma física sino también de forma sentimental o afectiva (Romeu, 2015).

Es así, que la comunicación interpersonal permite el intercambio de información que se lleva a cabo a través de la necesidad transmitir o recibir un mensaje que se desarrolla entre personas que comparten y conviven en un mismo entorno. Barriga (1992b) expresa que la comunicación supone comunidad de valores, creencias, actitudes, etc., que sin ser idénticos tienen puntos comunes en los que se basa el proceso de comunicación entre emisor y receptor de un mensaje a través de un canal.

Zayas (2011) considera a la comunicación interpersonal como una interacción que implica intercambio de información de manera simbólica, verbal y no verbal, que se realiza entre dos o más participantes, además, dicha comunicación puede ser intencionada y no intencionada dependiendo del contexto y la situación en la que se encuentren las personas.

### **Convivencia**

La convivencia constituye un elemento importante en la formación de las relaciones personales, lo que permite convivir e interactuar con otros individuos. Dentro de la convivencia pueden presentarse escenarios que conlleven a una situación de conflicto entre un grupo de personas, pero esto no siempre es algo negativo, más bien sirve para mejorar dichas relaciones a través del respeto, comunicación o diálogo, tolerancia y empatía que se

tiene por los otros. Además, esta no solo se refiere a vivir en común, sino que supone el compartir una serie de códigos, reglas - normas establecidas por la sociedad (Ortega & Del Rey, 2004).

López (2002) considera que la familia es la responsable de preparar a sus miembros para que convivan tanto en la comunidad como en la sociedad, lo que permite la apropiación de códigos y normas de convivencia. Es así, como la familia es el primer vínculo, primer transmisor de aprendizaje, por lo cual las decisiones que se tomen y realicen dentro de la misma influirán en la personalidad o el desarrollo emocional de cada miembro. De igual manera, García & Cubo (2009) establecen que la convivencia se mejora y fortalece en el ámbito escolar a partir de las relaciones socio-verbales que los integrantes de un determinado contexto educativo tienen entre sí, incidiendo de manera significativa en el desarrollo ético, social, afectivo e intelectual del individuo.

El autor Sánchez (2013) expone que existen varios tipos de convivencia entre los que se citan a los más importantes como:

**Convivencia humana.** - El ser humano es un ser social que requiere de la presencia e interacción de otros para vivir mejor y poder desarrollarse, por tal motivo, la convivencia humana se considera como aquella que se da en toda la clase humana sin que estos tengan alguna relación en común.

**Convivencia social.** - La convivencia social se caracteriza por establecer el respeto mutuo entre los individuos pertenecientes a una sociedad, medio en el que habitan y desarrollan diversas actividades diarias, respetando las normas - leyes que se imponen para garantizar dicha convivencia.

**Convivencia familiar.** – Se lleva a cabo con todos los miembros de una familia los cuales son los responsables del desarrollo personal, emocional y social de cada individuo, desde que este nace y va adquiriendo conocimientos.

**Convivencia escolar.** - Es la interrelación entre los miembros de una institución educativa, la misma que imparte los conocimientos y medidas necesarias para brindar de manera significativa el desarrollo tanto ético,

social, efectivo e intelectual de las personas, Teniendo en cuenta las relaciones que se establecen entre la docente, directivo, padres de familia y estudiantes.

**Convivencia democrática.** – Hace referencia a vivir y respetar a las personas que piensa distinto, que tiene un idioma, cultura, raza, religión diferente, para lograr la armonía y no permitir que los derechos de una persona estén por encima de los derechos de los otros. Por eso es importante la igualdad y equidad dentro de una sociedad.

**Convivencia ciudadana.** – Son las relaciones que se establecen entre miembros de una sociedad o nación, teniendo en cuenta cada derecho u obligación que este tiene y el papel que juega de manera individual como colectiva.

## **Empatía**

Las personas se relacionan y comunican con los demás creando un ambiente agradable con convivencia armónica y para esto deben de desarrollar ciertas capacidades entre ellas la adquisición de la empatía. El autor Carpena (2016) considera a la empatía como una capacidad natural que desarrollan los individuos interactuando con los otros, en su entorno cultura, para luego definir la personalidad y comportamiento deseado para saber cómo se debe actuar ante el sufrimiento ajeno.

Según Lobo et al., (2001) define la empatía como una habilidad o capacidad por medio de la cual un individuo anticipa, comprende y experimenta el punto de vista de otras personas, teniendo en cuenta sus sentimientos, ideas, pensamientos y emociones, es decir, sentir o ponerse en el lugar del otro y prestarle ayuda si se le presenta a esta alguna situación o necesidad.

Del mismo modo Lipps (1903) señala que la empatía desarrolla por medio de una interiorización interna de los deseos propios proyectados en el otro, por lo cual, una persona debe de entender los sentimientos, pensamientos y la realidad que está experimentando la otra persona como si fuera de él.

El desarrollo de la empatía en los niños inicia desde el nacimiento y se va perfeccionando con el pasar del tiempo, cuando un niño ha llevado a cabo el desarrollo de la empatía logra diversas características como: ser personas más sociables, que comprendan más a sus iguales, actúen pensando en los demás, aprenden a socializar y a discutir menos con sus compañeros.

## Operacionalización de las variables

**Tabla 1**

*Variable Independiente: Juego de Roles*

<b>Variable Independiente</b>	<b>Contextualización</b>	<b>Categorías</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Preguntas</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>
<b>El juego de roles</b>	El juego de roles es una estrategia que permite estimular a las personas a que exploren y comprendan su comportamiento y el de otros en situaciones simuladas,	Estrategia	Uso de estrategias dinámicas, creativas, innovadoras que motivan a los estudiantes, a relacionarse y comunicarse con los demás.	¿Emplea estrategias dinámicas, creativas e innovadoras que motiven a los niños a relacionarse y comunicarse con los demás?	Observación Encuesta
	reconociendo formas alternativas de pensar y actuar. Además de facilitar el aprendizaje para lograr desarrollar relaciones	Situaciones simuladas	Utiliza al juego de roles para que los niños aprendan de manera simbólica e interioricen aspectos de la realidad.	¿El juego de roles permite que los niños aprendan de manera simbólica e interioricen aspectos de la realidad?	Ficha de observación Cuestionario
			Realiza actividades que fomenten las	¿Considera que el juego dramático fomenta las	

interpersonales, habilidades de comunicación, competencias profesionales y académicas.	Relaciones interpersonales	relaciones entre los estudiantes.	relaciones interpersonales?
	Habilidades comunicación.	Planifica actividades que permitan el desarrollo del lenguaje más fluido y conciso.	¿Ejecuta actividades que permitan que el niño articule el lenguaje oral de forma más fluida y concisa?

**Nota:** Realizada por Cindy Vásquez

**Tabla 2**  
*Variable Dependiente: Habilidades Interpersonales*

<b>Variable dependiente</b>	<b>Contextualización</b>	<b>Categorías</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Preguntas</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>
	Una serie de conductas que permiten que las personas interactúen, expresen de manera adecuadamente sus	Interacción	Participación entre docente-estudiante.	¿Dentro de clases promueve la participación entre docente-estudiante para que expresen de manera adecuada, sus ideas, sentimientos, deseos y actitudes?	

<b>Habilidades interpersonales</b>	ideas, sentimientos, deseos, actitudes, opiniones de un individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas y a los demás y que generalmente resuelven problemas inmediatos de la situación, minimizando la probabilidad de futuros inconvenientes.	Actitudes	Plantea normas y reglas dentro y fuera del aula de clases al momento de realizar alguna actividad.	¿Durante la ejecución de actividades que involucre el juego de roles establece normas y reglas?	Observación Encuesta
		Respeto y empatía	Fomenta los valores, destacando la empatía, el respeto por las opiniones y sentimientos de los demás.	¿Como docente aplica actividades que fomenten valores haciendo énfasis al respeto por las opiniones y sentimientos de los demás?	Ficha de observación Cuestionario
		Resolución de problemas	Actúa de manera calmada y empática ante un problema.	¿Considera usted que el niño actúa de manera calmada y empática ante un problema o situación que se presentan en el entorno con la finalidad de buscar posibles soluciones?	

**Nota:** Realizada por Cindy Vásquez

## **Sistematización de hipótesis**

**Hipótesis general:** La aplicación de los juegos de roles influye en el desarrollo de las habilidades interpersonales en niños de Educación Inicial con edades de 4 a 5 años.

# **CAPÍTULO III**

## **METODOLOGÍA**

El presente trabajo está enmarcado en un enfoque cuantitativo, orientado hacia un tipo de investigación documental y de campo, con un diseño experimental que sostiene el desarrollo del trabajo.

La investigación con enfoque cuantitativo se realiza a través de la utiliza la recolección de datos para demostrar si a hipótesis planteada se ha alcanzado esto mediante una medición numérica y el análisis estadístico (Hernández et al., 2010, p. 6). A través de este enfoque se establecerán los medios para sustentar si el trabajo propuesto a tenido un resultado favorable o no, es decir, saber si los juegos de roles benefician al desarrollo de habilidades interpersonales de los niñas de 4 a 5 años.

### **Modalidad de Investigación**

Para llevar a cabo el trabajo se estableció la modalidad de investigación documental que es un proceso mediante el cual se indaga, recolecta, organiza y analiza la información sobre el tema seleccionado, en el cual se emplearon fuentes secundarias como documentos impresos, electrónicos destacando los libros, enciclopedias, revistas, etc., para buscar información sobre las variables determinadas, siendo estos juegos de roles y habilidades interpersonales.

Al mismo tiempo se empleó la investigación De campo, ya que, este proceso permite obtener datos de la realidad de un contexto, además, de estudiarlos tal cual como se presentan, sin manejar las variables, así mismo, permite recopilar y analizar datos por medio de instrumentos estadísticos y técnicas como observación o la encuesta.

## **Nivel de Investigación**

La investigación tiene un nivel descriptivo, mismo que consiste en la caracterización de un hecho, grupo o individuo, con la finalidad de establecer su forma de ser o comportarse (Arias, 2012, p.24). Pues permite que se la investigación se efectúe observando las variables establecidas para la medición y descripción de estas. Es decir, se cuenta con la participación de involucrados directos como los niños de educación inicial y docentes, quienes permiten conocer las características de los infantes por medio de acontecidos suscitados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **Diseño de investigación**

Las investigaciones con diseño no experimental son aquellas en las que el investigador no tiene control o no manipula las variables de estudio, sino que observa situaciones ya existen, es decir, el investigador observa los fenómenos tal y como producen, sin intervenir en el desarrollo de los mismos. En la presente investigación solo se observó como la docente empleaba los juegos de roles en las clases y como los niños se comportaban, comunicaban e interactuaban entre sí.

## **Método**

Se realizó bajo un método Inductivo que se lleva a cabo a partir de una hipótesis para luego comprobarlo y así obtener las respectivas conclusiones generales por medio la encuesta, entrevista y de las observaciones. También se utilizó el método deductivo parte del estudio a partir de las definiciones, conceptos o reglas para llegar a las conclusiones específicas y determinar si las actividades planteadas obtuvieron una buena influencia en el desarrollo de las habilidades interpersonales.

## **Población y Muestra**

La población de estudio estará conformada por 21 personas entre estudiantes, especialista y docente de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares; la muestra de estudio por 15 estudiantes divididos en 7 niños y 8 niñas entre 4 a 5 años pertenecientes a de Inicial, 4 docentes.

**Tabla 3**  
*Población y muestra*

<b>Descripción</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
<b>Estudiante</b>	15	71%
<b>Docente</b>	4	19%
<b>Especialista</b>	2	10%
<b>Total</b>	21	100%

**Nota:** *Población perteneciente a la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares*

### **Técnicas e instrumentos**

Las técnicas a empleadas en la recolección de información para llevar a cabo la investigación fueron: la observación no participante y la encuesta (semiestructurada).

**La Observación:** Empleada para estudiar la aplicación y la influencia de los juegos de roles en los niños/as de subnivel 2 de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares, en especial como se comunican y se relacionan entre ellos.

**La Encuesta:** A través de esta se logra conseguir datos relevantes de la población de estudio seleccionada. Las encuestas estarán dirigidas a los docentes de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares.

**Instrumentos:** Para la recolección de información se realizará una guía de observación y un cuestionario que contenía preguntas de forma clara, sencilla, precisa para que puedan expresar. Además de la información bibliográfica (en libros, revistas, artículos científicos), que fueron utilizados con el fin de recolectar información que sirviera de sustento teórico para la investigación. Al finalizar se procederá al análisis e interpretación de los datos obtenidos con anterioridad.

## **Procedimiento**

Primero se utilizó una guía de observación, la cual permite recolectar datos en el mismo momento que se realizan ciertas acciones, a 15 niños del subnivel Inicial 2, para analizar de qué manera influye el juego de roles propuestos por la docente en el desarrollo de habilidades interpersonales, sobre todo destacando la comunicación de cada uno.

Después se aplicó una encuesta para la recopilación de datos. Para esto se formuló un cuestionario con preguntas orientadas a responder interrogantes de las variables dependientes e independientes. Dicha encuesta fue realizada con la ayuda y colaboración de los especialistas docentes de inicial pertenecientes a la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares.

## **Validación**

La validación de los instrumentos se llevo a cabo a través del proceso de tutorías por parte del docente Msc. Kleber Loor, quien reviso e hizo correcciones de los ítems e interrogantes propuestas para la debida aplicación de los instrumentos, además, se tuvo en consideración a dos docentes especialistas en Educación Inicial a quienes se les enviaron los cuestionarios con las preguntas planteadas sobre el juego de roles y las habilidades interpersonales.

## **Confiabilidad**

Los instrumentos se aplicaron una vez a cada persona que conformo la población de estudio, a través de la encuesta y la ficha de observación en las que se plantearon 8 preguntas e ítems.

Para realizar el análisis e interpretación de datos se utilizó el software SPSS que aporta a obtener resultados más exactos, mediante la escala de Likert, misma que se emplea para conocer el nivel de acuerdo o desacuerdo de una persona sobre un tema e interrogante a través de un cuestionario, con el que se confiere un resultado aceptable en esta investigación.





1. **¿Emplea estrategias dinámicas, creativas e innovadoras que motiven a los niños a relacionarse y comunicarse con los demás?**

**Tabla 8**

*Emplea estrategias dinámicas, creativas e innovadoras*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Siempre	3	75,0	75,0	75,0
Válidos	Casi siempre	1	25,0	25,0	100,0
	Total	4	100,0	100,0	

**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Figura 1**

*Emplea estrategias dinámicas, creativas e innovadoras*



**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Interpretación:** Dado que las estrategias son conjuntos de acciones dinámicas, creativas e innovadoras que fomentan la participación, aportan a el desarrollo, al progreso de las actividades diarias y la practica pedagógica siempre y cuando se tengan en cuenta las necesidades del contexto de los estudiantes para alcanzar las metas o propósitos planteados por los docentes, se obtuvo que a través de la encuesta realizada a los mismos el 75% siempre emplean dichas estrategias para motivar a los niños a relacionarse y comunicarse con los demás, mientras el 25% restante indican que casi siempre las emplean en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 2. ¿El juego de roles permite que los niños aprendan de manera simbólica e interioricen aspectos de la realidad?

**Tabla 9**

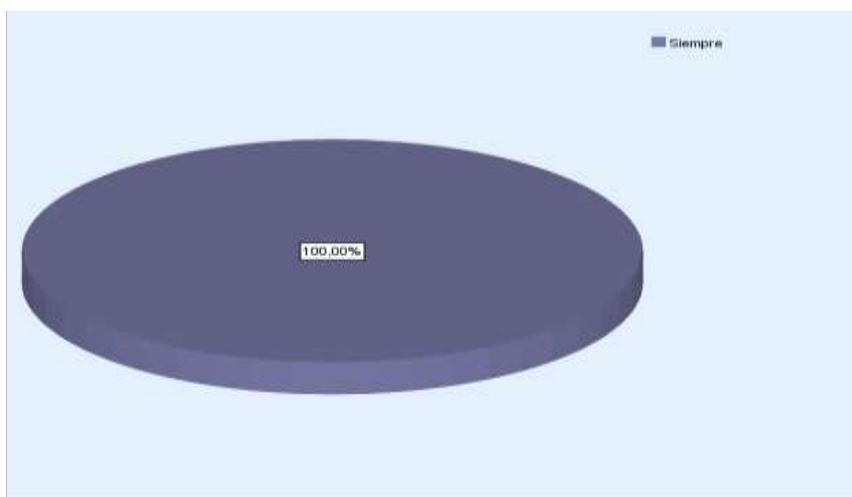
*Aprendizaje simbólico e interiorización de la realidad*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	4	100,0	100,0	100,0

**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Figura 2**

*Aprendizaje simbólico e interiorización de la realidad*



**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Interpretación:** El juego de roles es una actividad que consiste en imitar a una persona o personaje del entorno social asumiendo la ficción y la realidad en la que viven y se desenvuelven, es así, como de los resultados obtenidos por la encuesta realizada a los docentes el 100% indicó que dichos juegos aportan y permiten que los niños aprendan de manera simbólica e interioricen aspectos de la realidad.

### 3. ¿Considera que el juego dramático fomenta las relaciones interpersonales?

**Tabla 10**

*Juego dramático fomenta las relaciones interpersonales*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Siempre	2	50,0	50,0	50,0
Válidos	Casi siempre	2	50,0	50,0	100,0
	Total	4	100,0	100,0	

**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Figura 3**

*Juego dramático fomenta las relaciones interpersonales*



**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Interpretación:** El niño a medida que juega adquiere y desarrolla habilidades y capacidades individuales y colectivas necesarias para desenvolverse tanto en la vida personal como educativa, pues se relacionan entre sí, participan en grupos, manifiestas sus sentimientos e ideas, es así, que a partir de los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el 50% consideran que el juego dramático siempre fomenta las relaciones interpersonales, mientras el otro 50% restante indica que casi siempre se fomentan.

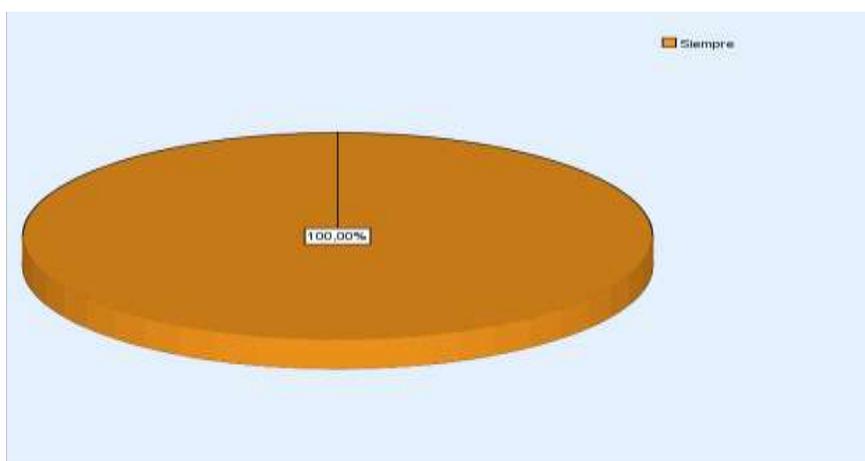
4. ¿Ejecuta actividades que permitan que el niño articule el lenguaje oral de forma más fluida y concisa?

**Tabla 11**  
*Articulación del lenguaje oral más fluido*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	4	100,0	100,0	100,0

**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Figura 4**  
*Articulación del lenguaje oral más fluido*



**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Interpretación:** De los resultados obtenidos en encuestas a los docentes el 100% indica que siempre ejecutan actividades que permitan que el niño articule el lenguaje oral de forma más fluida y concisa. Dado que el habla es la expresión verbal de la comunicación y los niños aprenden a comunicarse desde los primeros días de forma progresiva, van desarrollando el habla.

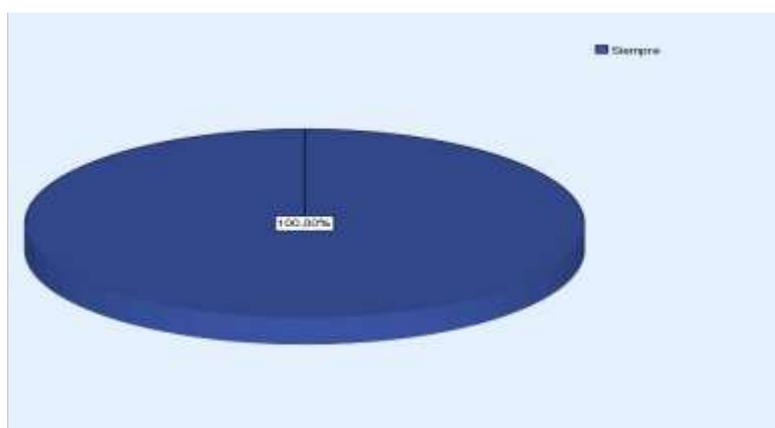
5. ¿Dentro de clases promueve la participación entre docente-estudiante para que expresen de manera adecuada, sus ideas, sentimientos, deseos y actitudes?

**Tabla 12**  
*Promueve la participación*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	4	100,0	100,0	100,0

**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Figura 5**  
*Promueve la participación*



**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Interpretación:** Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental que exista comunicación e interacción entre todos los miembros de la comunidad educativa, es decir, docentes y estudiantes, ya que favorece a la convivencia y a prever situaciones que generen inconvenientes durante la ejecución de las actividades, por lo cual a través de los resultados obtenidos en encuesta realizada a los docentes el 100% indicó que siempre promueven la participación entre ellos y los estudiantes, logrando que estos expresen de manera adecuada sus ideas, sentimientos, deseos y actitudes.

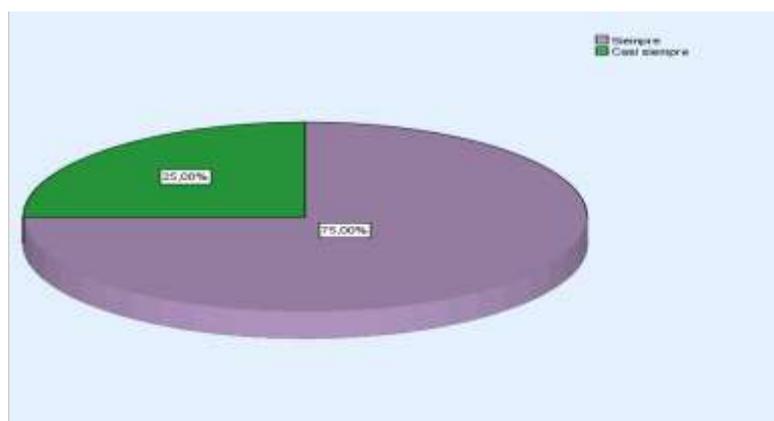
## 6. ¿Durante la ejecución de actividades que involucre el juego establece normas y reglas?

**Tabla 13**  
*Establece normas y reglas*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Siempre	3	75,0	75,0	75,0
Válidos	Casi siempre	1	25,0	25,0	100,0
	Total	4	100,0	100,0	

**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Figura 6**  
*Establece normas y reglas*



**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Interpretación:** El juego es una actividad que está regida por formalidades e interacción entre un grupo de personas con el medio que los rodea, logrando que se comuniquen, relacionan, interioricen y adapten a las pautas establecidas, por tal razón a través de los resultados obtenidos en encuesta realizada a los docentes el 75% indica que durante la ejecución de actividades siempre establecen normas y reglas, mientras el 25% casi siempre las proponen.

7. **¿Cómo docente aplica actividades que fomenten valores haciendo énfasis al respeto por las opiniones y sentimientos de los demás?**

**Tabla 14**

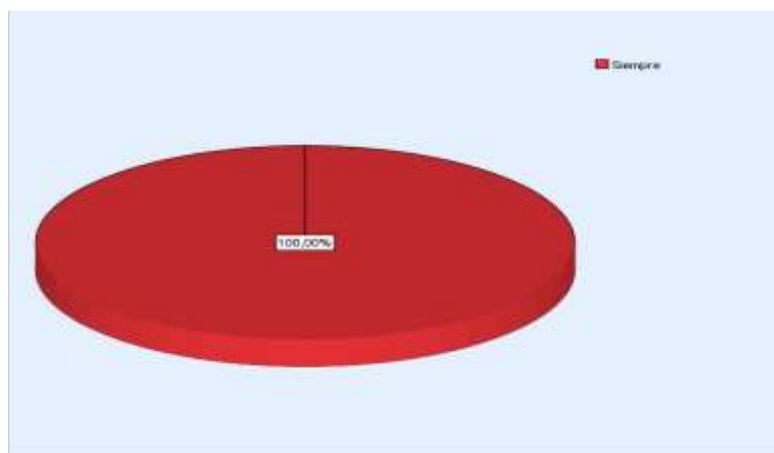
*Aplica actividades que fomenten valores*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	4	100,0	100,0	100,0

**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Figura 7**

*Aplica actividades que fomenten valores*



**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Interpretación:** El desarrollo de habilidades y capacidades favorece y estimula en los niños cualidades morales como el respeto, autonomía, solidaridad, atención, empatía, convivencia armónica, mismas que aportan a las relaciones entre un grupo determinado, es así, que a través de los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los docentes el 100% indica que siempre aplican actividades que fomenten valores haciendo énfasis sobre todo al respeto por las opiniones y sentimientos de los demás.

8. **¿Considera usted que el niño actúa de manera calmada y empática ante un problema o situación que se presentan en el entorno con la finalidad de buscar posibles soluciones?**

**Tabla 15**

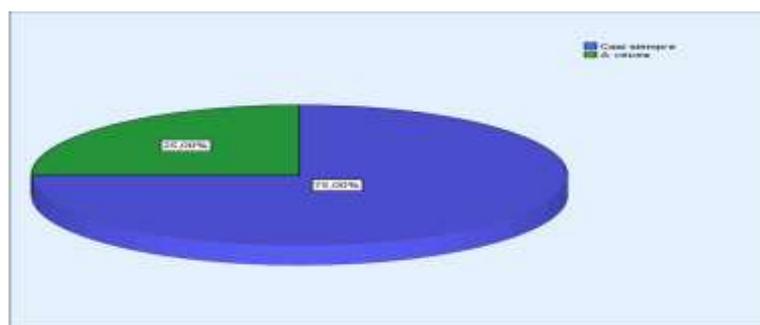
*Actúa de manera calmada y empática*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
	Casi siempre	3	75,0	75,0
	A veces	1	25,0	100,0
	Total	4	100,0	100,0

**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

**Figura 8**

*Actúa de manera calmada y empática*



**Nota:** Datos obtenidos de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares

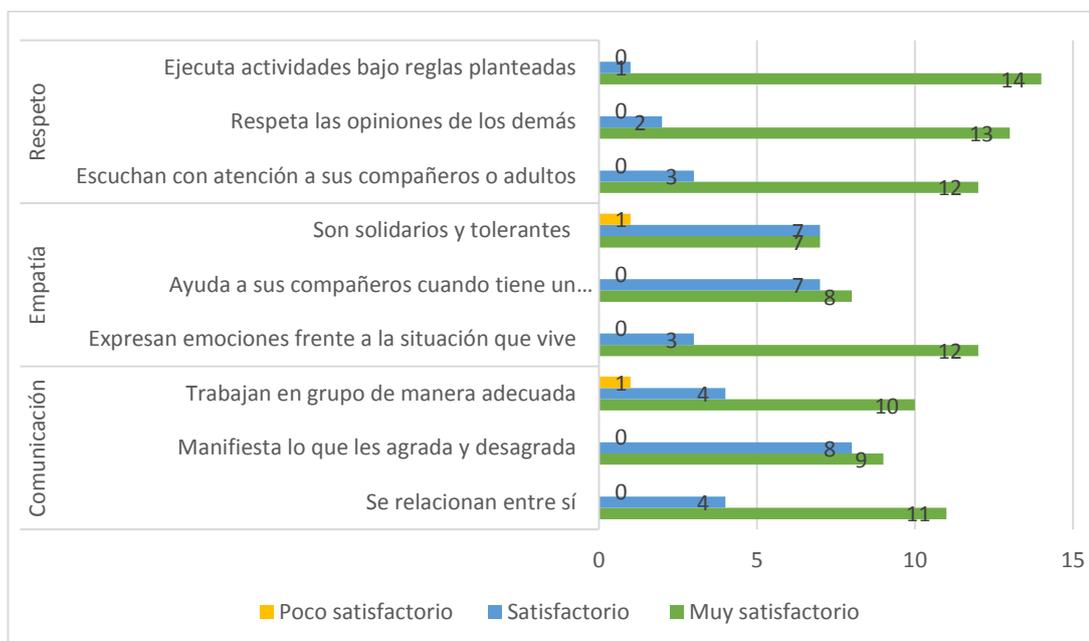
**Interpretación:** Dentro del ámbito educativo mantener una relación estable en un grupo es esencial, pues, de lo contrario se presentarían conflictos entre ellos, por eso se deben desarrollar habilidades y capacidades que permitan a los niños entender los sentimientos, ideas y la realidad que esta viviendo y experimentando otro como si fuera propia, ya que esto, aporta a que sean más sociables, se comprenda y escuchen más, aunque a través de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los docentes el 75% considera que casi siempre los niños actúan de manera calmada y empática ante un problema o situación que se presente en el entorno con la finalidad de buscar posibles soluciones, mientras el 25% restante indica que a veces lo hacen.

## Análisis de datos de la ficha de observación

Tabla 16  
Ficha de observación de estudiantes

Dimensiones	Indicadores	Evaluación		
		Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Comunicación	1. Se relacionan entre sí.	11	4	0
	Manifiesta lo que le agrada y desagrada.	9	6	0
	Trabajan en grupo de manera adecuada	10	4	1
Empatía	1. Expresan emociones frente a la situación que vive.	12	3	0
	Ayuda a sus compañeros cuando tienen un problema en diferentes situaciones.	8	7	0
	3. Son solidarios y tolerantes	7	7	1
Respeto	1. Escuchan con atención a sus compañeros o adultos.	12	3	0
	2. Respeta las opiniones de los demás.	13	2	0
	3. Ejecuta actividades bajo reglas planteadas.	14	1	0

Figura 9  
Ficha de observación de estudiantes



A través de la ficha de observación realizada a los estudiantes de Inicial subnivel 2 pertenecientes a la Escuela de Educación Básica “Manuela Cañizares” se evidenció que las actividades que se realizaron en el aula de clases establecieron que los niños se comunican muy satisfactoriamente relacionándose entre sí, manifiestan lo que les agrada/desagrada y trabajando en grupo de manera adecuada, en relación al desarrollo de la empatía, el respeto los infantes presentan un muy satisfactorio comportamiento consigo mismo y con los demás. Por lo tanto, se amerita plantear la propuesta encaminada a la aplicación de actividades para fortalecer el desarrollo de las habilidades interpersonales en los estudiantes del subnivel 2.

### **Análisis de la entrevista realizada a especialista**

**1. ¿Considera usted fundamental el uso de juegos dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje? ¿Por qué?**

Las especialistas consideran que es fundamental el uso del juego dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje, por ser un principio didáctico y metodológico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños con el objetivo de dar significatividad a cualquier actividad desarrollada.

**2. ¿Conoce usted qué son los juegos de roles y para qué son necesarios en el desarrollo personal y educativo de los niños y niñas?**

Se expuso que los juegos de roles son una estrategia eficaz necesaria para incentivar a los niños manifiesten de forma espontánea patrones de conducta ambientes figurados o escenarios del entorno que los rodea.

**3. ¿Cree usted que la ejecución del juego de roles ayuda a los niños a desarrollar habilidades interpersonales?**

Se llegó a la conclusión de que por medio de los juegos de roles si se ayuda a los niños a desarrollar habilidades interpersonales, pues, este aporta a que se relacionen y comuniquen de forma espontánea con sus pares.

**4. ¿Qué tanto influye la familia en el desarrollo integral de los niños y en la ejecución de las actividades educativas?**

Desde el nacimiento las familias son de vital importancia en el desarrollo integral de los niños, ya que, tienen una alta influencia en estos, pues son tutores, guías y apoyo en los procesos educativos.

**5. ¿Considera beneficiosa y necesaria para su labor docente una guía con actividades basadas en el juego de roles para niños y niñas?**

Consideran que sí, es beneficiosa y necesaria una guía, pues exponen que toda ayuda es positiva para mejorar las practicas pedagógicas de los docentes.

**6. ¿Cómo profesional que otra actividad propondría para el desarrollo social de los niños y niñas de Educación inicial, tanto para la modalidad presencial como virtual?**

Las docentes aplicarían actividades para desarrollar la escucha activa, asertividad, autoestima y resolución de problemas entre los niños tanto dentro como fuera del ambiente escolar.

## CAPÍTULO IV

### DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La investigación tuvo como objetivo Determinar la influencia de los juegos de roles en el desarrollo de las habilidades interpersonales en niños de Educación Inicial con edades de 4 a 5 años y como hipótesis La aplicación de los juegos de roles influye en el desarrollo de las habilidades interpersonales en niños de Educación Inicial con edades de 4 a 5 años; para llevar a cabo la investigación se aplicaron técnicas como la encuesta dirigida a los docentes y la observación a los estudiantes, con lo cual se obtuvo como resultado que el juego de roles influye positivamente en el desarrollo de las habilidades interpersonales tales como relaciones sociales, comunicación, convivencia y empatía, las mismas, que debido a su ausencia presentan uno de los problemas más grandes del ámbito educativo pues afecta al rendimiento escolar, conflictos emocionales y conductas inadecuadas en los infantes.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene en sus investigaciones Rodríguez (2016) y Culquicondor (2018) quienes señalan que una de las estrategias utilizadas en proceso de enseñanza – aprendizaje que garantizan que los niños de 4 años se desarrollen de manera activa ante la sociedad es el juego de roles. Estos autores expresan que es indispensable emplear los juegos de roles en cada una de las actividades que se lleven a cabo para el mejoramiento de las habilidades y destrezas en los niños de educación inicial, ya que, se logra la interacción, comunicación, fomentan valores como la empatía, respeto y convivencia entre sí mismo y con los adultos, aportando a que se entiendan, comprendan, expresen ideas, sentimientos y pensamientos, tanto propios como ajenos, para así poder resolver problemas e inconvenientes que se presente dentro el aula de clases como fuera de ella, lo que favorece a su progreso no solo en el ámbito escolar sino también en el ámbito social.

Finalmente se muestra que el objetivo junto a la hipótesis planteada guardan relación obteniendo resultados positivos, además, se propone una guía de actividades sobre los juegos de roles los cuales aportan al proceso de enseñanza de los docentes y al proceso de aprendizaje de los niños, dado que el juego es una actividad creativa, innovadora que promueve la creatividad, dinamismo, comunicación, interacción y valores entre las personas.

## CONCLUSIONES

A partir de lo investigado y los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos, podemos establecer las siguientes conclusiones.

Se determinó que la influencia de los juegos de roles fue significativa para el desarrollo de las habilidades interpersonales en niños de Educación Inicial con edades de 4 a 5 años, ya que, se constató que dichos juegos permiten que los infantes comprendan a los demás como si fueran ellos mismos, a partir de representar y asumir diferentes posturas y actitudes de la vida real.

Se considera esencial las posturas de Piaget y Vygotsky quienes contemplan al juego como parte del desarrollo del niño, dado que este es una actividad que aporta a la comunicación, interacción con otros y el medio en el que habitan, a través de la experimentación, exploración de las vivencias diarias adquiriendo los conocimientos necesarios e interiorizarlos. Además, señalan que el juego de roles contribuye de manera positiva al proceso educativo, permitiéndoles planificar y realizar actividades dinámicas, creativas e innovadoras.

Se identificaron los juegos de roles que aportaron al desarrollo de las habilidades interpersonales y mejoraron la socialización dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños de la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares son: hoy cocino yo, doctores, la granja de Zenón, la obra de teatro de los sentimientos, somos como el patito feo, la tienda, los mismos, que se ejecutaron teniendo en cuenta las características del juego, el contexto, modalidad educativa y las necesidades de los estudiantes.

A partir de los juegos de roles realizados en el proceso educativo se determinó un progreso en el desarrollo de las habilidades interpersonales, pues, los niños durante la ejecución de las actividades trabajaron en grupo y caracterizaron a personajes reales como ficticios, adquiriendo e interiorizaron conocimientos del entorno en el que viven a partir de la interacción, comunicación de sus ideas, sentimientos, respetando las reglas y normas de convivencia para buscar posibles soluciones a los problemas.

## RECOMENDACIONES

En la educación Inicial se debe ejecutar la estrategia juego de roles para así aportar al desarrollo de las habilidades interpersonales, puesto que los juegos de roles permiten al niño aprender acciones de su vida cotidiana a través de la simulación o interpretación de un personaje de la realidad o la ficción y la socialización.

El niño a medida que juega adquiere y desarrolla habilidades y capacidades individuales o colectivas necesarias para desenvolverse tanto en la vida personal como educativa, por tal motivo la docente debe proponer y realizar actividades dinámicas, creativas, innovadoras, significativas que promueven la participación de los estudiantes durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Al planificar y llevar a cabo una actividad recreativa en el ámbito educativo es fundamental considerar los siguientes factores como: las necesidades de cada uno de los estudiantes, el contexto, modalidad y los recursos que se utilizaran para la realización de dicha actividad, logrando así obtener mejores resultados.

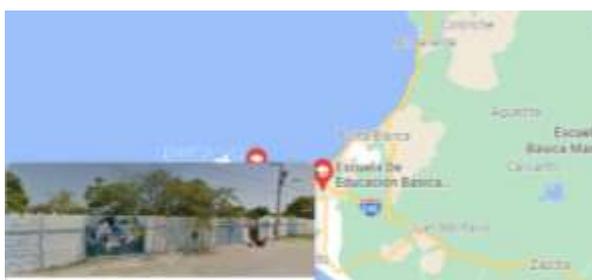
Las actividades propuestas sobre el juego de roles se ejecuten tanto en el ámbito escolar como familiar, para así, contribuir desde los primeros años de vida al desarrollo y adquisición de las habilidades y capacidades interpersonales de los niños.

## CAPITULO V

### PROPUESTA

**Tabla 17**  
*Datos informativos*

<b>Datos informativos</b>	
<b>Título:</b>	Juegos de roles para el desarrollo de las habilidades interpersonales en niños de educación inicial de 4 a 5 años.
<b>Institución ejecutadora:</b>	Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares
<b>Beneficiarios:</b>	Estudiantes, padres de familia y docentes
<b>Ubicación:</b>	Cantón Salinas, parroquia José Luis Tamayo
<b>Equipo responsable:</b>	<b>Autor:</b> Cindy Vásquez Mora <b>Tutor:</b> Kleber Loor Zambrano Msc.
<b>Provincia y Cantón</b>	Santa Elena – Salinas
<b>Jornada:</b>	Vespertina
<b>Régimen</b>	Costa



#### **Antecedentes**

En la etapa de Educación Infantil los niños encuentran a través del juego, cuerpo o movimientos las principales vías para entrar en contacto con la realidad y a la vez adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que viven, crecen y se desarrollan.

Por lo anterior, es importante darles un adecuado desarrollo a las habilidades interpersonales, ya que, a partir de esta los niños tanto dentro como fuera del aula de clase se van a relacionar con los demás, a sentir lo

que ellos sienten, a respetar las reglas - normas de convivencia, cuidar de los otros como si mismos, intercambiar e interactuar con niños y niñas con distintas características culturales.

El juego es una actividad creativa, innovadora y dinámica que se emplea en cualquier ámbito de la vida de diversas maneras, por lo cual, para desarrollar las habilidades interpersonales se seleccionó el juego de roles, mismo permite que los niños comprendan a los demás como si fueran ellos mismos, a partir de representar y asumir diferentes posturas y actitudes de la vida real.

### **Justificación**

Dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje existen diversos factores que inciden en el logro de un adecuado desarrollo de las habilidades interpersonales afectando principalmente a los niños de la Escuela de Educación básica Manuela Cañizares. Por tal razón las actividades planteadas en la propuesta son factibles, dirigidas para los docentes y estudiantes de dicha institución educativa, pues, tienen como propósito desarrollar las habilidades interpersonales, mismas que mejoren las relaciones y comunicación tanto dentro como fuera del ámbito escolar.

Es pertinente porque la ejecución de las actividades dentro del proceso de enseñanza permitir al docente cambiar su forma tradicional de trabajar con los estudiantes, aportando al conocimiento de los niños y niñas de manera significativa u oportuna.

Es útil porque al implementar del juego despiertan la curiosidad por aprender de los otros y de su medio entorno, mientras se divierten, experimentan, adquieren la capacidad de adaptación, relación / participación en los grupos sociales, pautas de convivencia, respeto a los demás, comprensión, colaboración, solidaridad y empatía.

Es novedoso porque al momento de llevar a cabo cada actividad se deben seleccionar los recursos materiales, temáticas, el espacio-tiempo acordes a las edades, necesidades de los niños, ya que, estos manipulan juguetes y objetos para interiorizarlos con la realidad y la ficción, recreando escenas, situaciones de la vida cotidiana que son

realizados por los adultos, los mismos que representan un modelo a seguir para los infantes.

### **Fundamentación Teórica**

Este proyecto está fundamentado bajo la pedagogía constructivista de Vygotsky quien considera que el juego aporta a los pensamientos de los niños mediante diversas actividades con complejidad aquellas que están regidas por formalidades. Igualmente, los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo integral, pues, se interioriza la realidad y los conocimientos por medio de los estímulos - experiencias que se llevan a cabo en su entorno.

Piaget quien considera que el niño mientras juega va a asimilando la realidad en la que se encuentra dependiendo de cada etapa evolutiva en la que se establezca.

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

Implementar los juegos de roles como una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

#### **Objetivos específicos**

Identificar las estrategias adecuadas que fomenten el desarrollo de las habilidades interpersonales.

Diseñar una guía de estrategias con actividades sobre el juego de roles para niños de 4 a 5 años

Aplicar en el aula de clase las diversas estrategias para mejorar comunicación e interacción y resolución de problemas en los niños y niñas.

#### **Beneficiarios**

Entre los beneficiarios se pueden destacar a los estudiantes quienes desarrollaran habilidades, destrezas de forma dinámica y motivadora, a la docente quien aportara conocimiento empleando estrategias innovadoras, con actividades significativas para la adquisición de conocimientos en la institución.



**Fuente:** <https://static.guiainfantil.com/uploads-gies/juguetes-imitacion.jpg>

## Actividad Didáctica N.- 1



<b>Objetivo</b>	Fomentar el cuidado, empatía y comunicación con otros.	
<b>Descripción General</b>	Se revisará a las personas, juguetes que están haciendo el papel de enfermos o paciente.	
<b>Grado:</b> Inicial subnivel 2	<b>Edad:</b> 4 a 5 años	<b>Tiempo:</b> 30 minutos
<a href="https://sites.google.com/d/1VDSaxT1DvOufbSEhRe4Mp0WDmgtbR9ZS/p/1ARk_u5u2ujRHXZXnAcSd3EdNH5ECpSbx/edit">https://sites.google.com/d/1VDSaxT1DvOufbSEhRe4Mp0WDmgtbR9ZS/p/1ARk_u5u2ujRHXZXnAcSd3EdNH5ECpSbx/edit</a>		
<b>Recursos humanos:</b> Docente, estudiantes, padres de familia		
<b>Recursos materiales:</b> elementos de primeros auxilios, juguetes,		
<b>Recurso tecnológico:</b> Computadora, celular (modalidad virtual)		

## Actividad Didáctica N.- 2



### Objetivo

Fortalecer la comunicación entre el niño y el adulto, acatando las reglas y normas que se indican.

### Descripción General

Interpretar el papel de chef con ayuda de un familiar y siguiendo las instrucciones que la docente realice.

**Grado:** Inicial subnivel 2

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 35 minutos

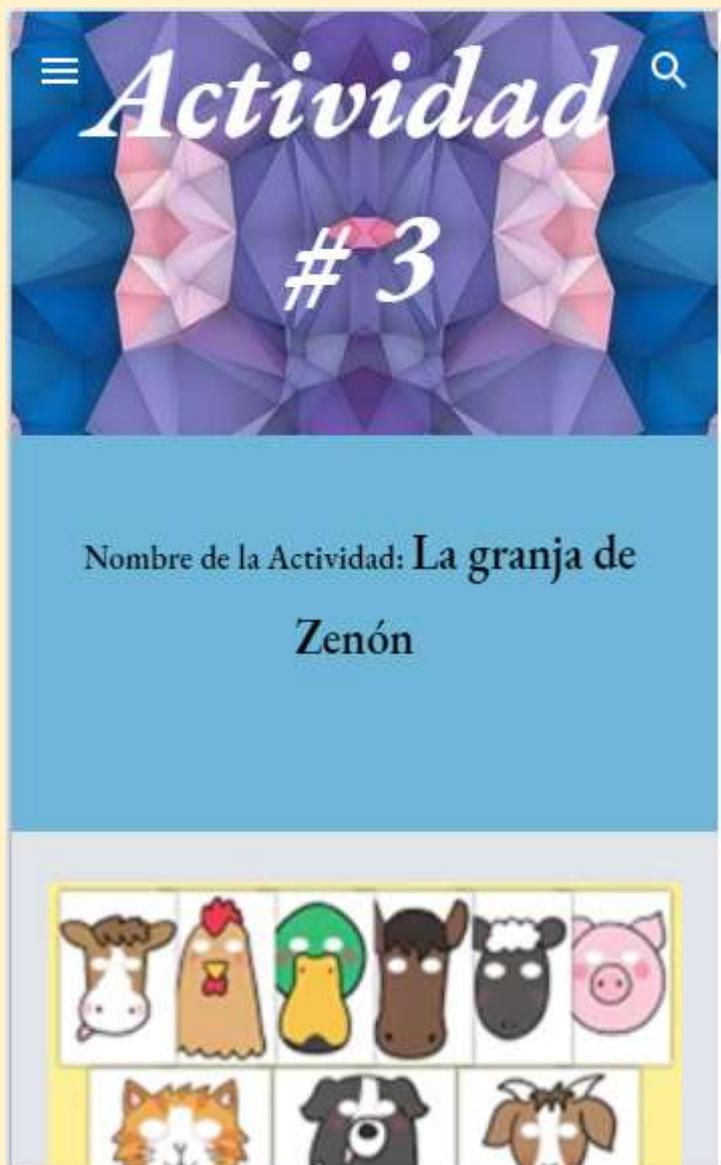
<https://sites.google.com/d/1VDSaxT1DvOufbSEhRe4Mp0WDmgtbR9ZS/p/1cDc3bvZmrCLVseWvxm7tuUxSeHhLkKMT/edit>

**Recursos humanos:** Docente, estudiantes, padres de familia

**Recursos materiales:** Gorro, mandil, utensilios de cocina, alimentos (tomate, zanahoria, lechuga, huevo, aceite, sal, limón).

**Recurso tecnológico:** Computadora, celular (modalidad virtual)

## Actividad Didáctica N.- 3



<b>Objetivo</b>	Enseñar a los niños y niñas a ponerse en el lugar de otras para que puedan entender los diferentes puntos de vista.		
<b>Descripción General</b>	Los niños representaran a un animal de su elección		
<b>Grado:</b> Inicial subnivel 2	<b>Edad:</b> 4 a 5 años	<b>Tiempo:</b> 30 minutos	
<a href="https://sites.google.com/d/1VDSaxT1DvOufbSEhRe4Mp0WDMgtbR9ZS/p/1dUUszdudFKR-zKv2uahIMf1RIZjzDZxY/edit">https://sites.google.com/d/1VDSaxT1DvOufbSEhRe4Mp0WDMgtbR9ZS/p/1dUUszdudFKR-zKv2uahIMf1RIZjzDZxY/edit</a>			
<b>Recursos humanos:</b> Docente, estudiantes			
<b>Recursos materiales:</b> máscaras de animales			
<b>Recurso tecnológico:</b> Computadora, celular, video (modalidad virtual)			

## Actividad Didáctica N.- 4

**Objetivo**

Fomentar el trabajo individual y grupal mediante la participación escénica de una obra, por medio de la misma exponer sus ideas y sentimientos.

**Descripción General**

Realizar el cuento del monstruo de los colores, para desarrollar la comunicación participación y exposición de sentimientos.

**Grado:** Inicial subnivel 2**Edad:** 4 a 5 años**Tiempo:** 30 minutos

<https://sites.google.com/d/1VDSaxT1DvOufbSEhRe4Mp0WDmgtbR9ZS/p/10V5tlxewxm9kgWv5gkS3uL2ZYe5bubQb/edit>

**Recursos humanos:** Docente, estudiantes, padres de familia**Recursos materiales:** ropa de color verde, roja, amarillo, azul**Recurso tecnológico:** Computadora, celular, video (modalidad virtual)

## Actividad Didáctica N.- 5

**Objetivo**

Enseñar a los niños y niñas a ponerse en el lugar de otras personas.

Desarrollar la empatía.

**Descripción General**

A través del cuento el patito feo relacionar los sentimientos de las demás personas con los mismos.

**Grado:** Inicial subnivel 2

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 30 minutos

[https://sites.google.com/d/1VDSaxT1DvOufbSEhRe4Mp0WDMgtbR9ZS/p/1bC\\_qdjsxwZw58HD9n\\_QkiBCAZ\\_MUdwy-R/edit](https://sites.google.com/d/1VDSaxT1DvOufbSEhRe4Mp0WDMgtbR9ZS/p/1bC_qdjsxwZw58HD9n_QkiBCAZ_MUdwy-R/edit)

**Recursos humanos:** Docente, estudiantes, padres de familia

**Recursos materiales:** Gorro, mandil, utensilios de cocina

**Recurso tecnológico:** Computadora, celular (modalidad virtual)

## Actividad Didáctica N.- 6

**Objetivo**

Interactuar y comunicarse con otros, conociendo una de las profesiones.

**Descripción General**

Se realizarán un sombrero y una insignia las mismas que servirán para la dramatización del policía y el ladrón.

**Grado:** Inicial subnivel 2

**Edad:** 4 a 5 años

**Tiempo:** 30 minutos

<https://sites.google.com/d/1VDSaxT1DvOufbSEhRe4Mp0WDMgtbR9ZS/p/18dC8TOSBIUQfnVS7Ajz6wbdM-Xw9pdKp/edit>

**Recursos humanos:** Docente, estudiantes, padres de familia

**Recursos materiales:** Fomix, cartulina, tijera, goma, silicón, imágenes

**Recurso tecnológico:** Computadora, celular (modalidad virtual)

## Actividad Didáctica N.- 7



<b>Objetivo</b>	Expresar con claridad ideas, sentimientos, comunicación e interacción con la familia		
<b>Descripción General</b>	Organizar una tienda con elementos que se tengan en casa.		
<b>Grado:</b> Inicial subnivel 2	<b>Edad:</b> 4 a 5 años	<b>Tiempo:</b> 30 minutos	
<a href="https://sites.google.com/d/1VDSaxT1DvOufbSEhRe4Mp0WDMqtbR9ZS/p/1wXbLPtXJhiMAOF0R1-wn_QT97XSWch1d/edit">https://sites.google.com/d/1VDSaxT1DvOufbSEhRe4Mp0WDMqtbR9ZS/p/1wXbLPtXJhiMAOF0R1-wn_QT97XSWch1d/edit</a>			
<b>Recursos humanos:</b> Docente, estudiantes, padres de familia			
<b>Recursos materiales:</b> Productos alimenticios, mandil, lugar donde se colocarán los productos,			
<b>Recurso tecnológico:</b> Computadora, celular (modalidad virtual)			

## **Conclusiones**

Al seleccionar y establecer al juego de roles como una estrategia didáctica se contribuyó al desarrollo de las habilidades interpersonales, además se permitió que se creen espacios de aprendizaje significativos para los niños y niñas de 4 a 5 años pertenecientes a educación inicial.

La guía de actividades sobre el juego de roles para niños de 4 a 5 años que se propuso facilitó y aportó en proceso de enseñanza aprendizaje de los miembros de la comunidad educativa.

A partir de la aplicación de los juegos de roles los niños y niñas demostraron una mejora en la comunicación e interacción y resolución de problemas durante la ejecución de cada actividad que se realizó dentro del aula de clases.

## **Recomendaciones**

Se debe tener en consideración los juegos de roles con elementos socializadores que potencien la cooperación, valores, comunicación, interacción y relación con otros de manera adecuada.

Se deben realizar actividades que permitan a los niños y niñas participar en la selección de los juegos que deseen realizar, favoreciendo así el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, de integrar a los padres de familia para obtener mejores resultados.

Durante la ejecución de cada actividad se deben tener en consideración las necesidades de cada estudiante, al igual que los materiales que se emplearan para llevar a cabo cada acción.

### Referencias Bibliográficas

- Alfonzo, I. M. (1988). *Técnicas de investigación bibliográfica*. Distrito Capital, Venezuela: Contexto Editores.
- Álvarez-Viera, P., & Núñez-Ramírez, J. (2018). Mediación de conflictos en el aula y las relaciones interpersonales en niños y niñas de educación inicial. *Retos de la Ciencia*, 2(5), 47-56. Obtenido de <https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/232/132>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (Vol. 6). Editorial Episteme.
- Barriga, S. (1992a). Psicología General. Barcelona, España. *Ediciones Ceac, s.a.*, 72.
- Barriga, S. (1992b). Psicología General. Barcelona, España. *Ediciones Ceac, s.a.*, 68.
- Caballo, V. (1993). Relaciones entre diversas medidas conductuales y de autoinforme de las habilidades sociales. *Psicología Conductual*, 1(1), 7. Obtenido de [https://www.researchgate.net/profile/Vicente-Caballo/publication/259528322\\_Relaciones\\_entre\\_diversas\\_medidas\\_c](https://www.researchgate.net/profile/Vicente-Caballo/publication/259528322_Relaciones_entre_diversas_medidas_c)
- Carpena, A. (2016). La empatía es posible. Educación emocional para una sociedad empática. *Hena*, 6, 48009.
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). Juegos de roles. Colección Materiales de Apoyo a la Docencia #1. *Publicación del Instituto de Docencia Universitaria*.
- Cruz, A. (2003). La comunicación y las relaciones interpersonales. *Editorial. Mac Graw Hill*, 25.
- Culquicondor Carrión, G. (2018). El juego dramático y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa N° 14327-san Jorge-Frías, 2018.
- Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Aportes y Transferencias*, 13(2), 11-28. Obtenido de <http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=27621943002>
- Elkonin, D. B. (1980). Psicología del juego. Moscú: Plata del Río. 1980. 20. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n2/v32n2a08.pdf>
- Gallardo-López, J., & Vásquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/324363292\\_teorias\\_del\\_juego\\_como\\_recurso\\_educativo](https://www.researchgate.net/publication/324363292_teorias_del_juego_como_recurso_educativo)
- García, M, & Cubo, S. (2009). Convivencia escolar en secundaria: aplicación de un modelo de mejora del clima. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 12(1), 51-62.

- González-Moreno, C., Solovieva, Y., & Quintanar. (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares Magis. *Revista IntexxZZzXXde Investigación En Educación*, 2(3), 173-189.
- Griffin , R., & Van Fleet, D. (2016). Habilidades directivas. Evaluación y desarrollo. México D.F., México. *Cengage Learning* .
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación* (Vol. 6). México D.F: Mcgraw-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Huizinga, J. (1972). Esencia y significación del juego como fenómenocultural. . *Madrid: Alianza editorial.* , 45.
- Ison, M. (1997). (1997). Déficit en habilidades sociales en niños con conductas problema. *Revista Interamericana de Psicología*, 3(2), 243-255.
- Iturbe, X. (2015). Coeducar en la escuela infantil: sexualidad, amistad y sentimientos. *Barcelona: Graó*.
- Lacunza, A. B., & Contini de González, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias Psicológicas*, 3(1), 57–66.
- Lipps, T. (1903). Einfühlung, innere Nachahmung und Organempfindung. . *Archiv Die Gesamte Psychologie*, 1, 465-519.
- Lobo, A., Mozó, P., Piña , A., & Sandoval, M. (2001). La empatía. *Apsique*.
- López, Y. (2002). ¿Por qué se maltrata al más íntimo? Una perspectiva psicoanalítica del maltrato infantil. *Universidad Nacional*.
- Orozco, J. (2016). Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Científica de Farem-Estelí*, 17, 65-80.
- Ortega, R., & Del Rey, R. (2004). Construir convivencia. *Barcelona: Edebé*.
- Pelechano, V. (1996). Habilidades interpersonales: Teoría mínima y programas de intervención. . *In Promolibro*, 1.
- Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño Imagen y representación. *In fondo de cultura económica*. Obtenido de <https://www.bibliopsi.org/docs/carreras/obligatorias/CFG/11ninez/paolichi/Primer cuatrimestre 2020/Piaget-La form del simb, cap 8.pdf>
- Polo-Acosta, C. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad*, 9(3), 869 - 876. Obtenido de <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Porter, A. (2008). Role-playing and religion: Using games to educate millennial. *Teaching Theology and Religion Journal*, 11(4), 230-235.
- Roca, E. (2014). Como mejorar tus habilidades sociales. Valencia, España: *Acde Ediciones*, 11.
- Rodríguez Apolinario, J. (2016). Juegos de rol para el desarrollo social en niños y niñas de 4 años de la unidad Educativa Rubira, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015. 112.

- Romeu, V. L. (2015). Hacia una teoría personalista de la comunicación interpersonal. *Revista especializada en periodismo y comunicación*, 1(48), 188-198. Obtenido de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2219-71682016000200001](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682016000200001)
- Rosales, J. (2007). Estrategias didácticas. . *Universidad Nacional Autónoma de México*. Obtenido de Recuperado de: [http://dcb.fi-c.unam.mx/Eventos/Foro4/Memorias/Ponencia\\_17.pdf](http://dcb.fi-c.unam.mx/Eventos/Foro4/Memorias/Ponencia_17.pdf).
- Sánchez, B. (2013). La convivencia humana. *Lima: Editorial Meta*.
- Sánchez, R., & Rosales, C. (2016). Relaciones interpersonales en la tutoría en educación a distancia. *Tesis Psicológica*, 11(2), 24-35.
- Solovieva, Yulia, Tejeda, L. del C, García, E., & Rojas, L. (2015). Propuesta para el uso del juego de roles en la institución preescolar. *Educacao e filosofia*, 29(57), 153-174. Obtenido de <https://doi.org/10.14393/REVEDFIL.issn.0102-6801.v29n57a2015-p153a174>
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 290.
- Vargas, C. (2013). Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural De, Mochica en educación primaria en una institución educativa de San José Católica, Moro. 43.
- Vygotsky, L. (1933). Problemas fundamentales de la defectología. *Obras Completas*, 5.
- Vygotsky, L. S. (1978). Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. *Ediciones Quinto Sol*, 92-94.
- Zayas, A. (2011). Comunicación Internacional. *Published by Eae. Academia Espanola*.

# ANEXOS

Tabla 18 Cronograma																
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN																
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																
PERIODO ACADÉMICO 2021 I	SEMESTRE OCTAVO															
ACTIVIDADES	JUNIO 2021				JULIO 2021				AGOSTO 2021				SEPTIEMBRE 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.Recepción de aceptación del docente tutor			X													
2.Elaboración del capítulo I: EL PROBLEMA				X	X											
3. Elaboración del capítulo II: MARCO TEÓRICO				X	X	X	X	X								
4. Elaboración del capítulo III: MARCO METODOLÓGICO						X	X	X	X	X						
5.Elaboración del Capítulo IV: DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS									X	X	X					
6.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES										X	X					
7.Convocatoria de entrega del trabajo de integración curricular											X	X				
8. Designación docentes especialistas												X				
9.Revisión del Proyecto de investigación.													X			
10. Recepción de los trabajos de titulación con las correcciones													X	X		
11.Sustentación del Proyecto de Investigación															X	
12.Ceremonia de incorporación																X
M.Sc Ana María Uribe Veintimilla DIRECTORA DE CARRERA				M.Sc Kleber Loor DOCENTE TUTOR				Sr(ita) Cindy Vasquez ESTUDIANTE								

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN																
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																
PERIODO ACADÉMICO 2021 I	SEMESTRE OCTAVO															
ACTIVIDADES	JUNIO 2021				JULIO 2021				AGOSTO 2021				SEPTIEMBRE 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.Recepción de aceptación del docente tutor			X													
2. Situación objeto de investigación				X	X											
3. Abordaje o momento teórico				X	X	X	X	X								
4. Abordaje o momento metodológico						X	X	X	X	X						
5. Presentación de los Hallazgos/ Aportes del investigador (casuística)								X	X	X	X					
6. Reflexiones finales									X	X	X					
7.Convocatoria de entrega del trabajo de integración curricular											X	X				
8. Designación docentes especialistas												X				
9.Revisión del Proyecto de investigación.												X	X			
10. Entrega de los trabajos de titulación con las observaciones y sugerencias													X	X		
11.Sustentación del Proyecto de Investigación															X	
12. Ceremonia de incorporación																X

M.Sc Ana María Uribe Veintimilla <b>DIRECTORA DE CARRERA</b>	M.Sc Kleber Loor <b>DOCENTE TUTOR</b>	Sr(ita) Cindy Vasquez <b>ESTUDIANTE</b>
---	--	--

## Encuesta para docentes

**Encuestador:**

**Encuestado:**

*Estimado docente: La presente encuesta tiene como objetivo reunir información acerca de su labor docente y del comportamiento del estudiante dentro del aula de clases. Su opinión es personal y confidencial con la finalidad de que sus respuestas sean sinceras.*

**Indicaciones:** Seleccione una alternativa por cada pregunta teniendo en cuenta la escala de valor, donde:

1 es Nunca                      2 es Casi nunca                      3 es A veces                      4 es Siempre

- 1. ¿Emplea estrategias dinámicas, creativas e innovadoras que motiven a los niños a relacionarse y comunicarse con los demás?**

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

- 2. ¿El juego de roles permite que los niños aprendan de manera simbólica e interioricen aspectos de la realidad?**

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

- 3. ¿Considera que el juego dramático fomenta las relaciones interpersonales?**

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

- 4. ¿Ejecuta actividades que permitan que el niño articule el lenguaje oral de forma más fluida y concisa?**

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

5. ¿Dentro de clases promueve la participación entre docente-estudiante para que expresen de manera adecuada, sus ideas, sentimientos, deseos y actitudes?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

6. ¿Durante la ejecución de actividades que involucre el juego de roles establece normas y reglas?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

7. ¿Cómo docente aplica actividades que fomenten valores haciendo énfasis al respeto por las opiniones y sentimientos de los demás?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

8. ¿Considera usted que el niño actúa de manera calmada y empática ante un problema o situación que se presentan en el entorno con la finalidad de buscar posibles soluciones?

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca

***¡Gracias por su colaboración!***

## FICHA DE OBSERVACIÓN

### Datos informativos

**Institución:**

**Lugar y fecha:**

**Objetivo de la ficha:** Recolectar la información del proceso de enseñanza-aprendizaje durante el periodo de clase.

Dimensiones	Indicadores	Evaluación		
		Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Comunicación	4. Se relacionan entre sí.			
	5. Manifiesta lo que le agrada y desagrada.			
	6. Trabajan en grupo de manera adecuada			
Empatía	4. Expresan emociones frente a la situación que vive.			
	5. Ayuda a sus compañeros cuando tienen un problema en diferentes situaciones.			
	6. Son solidarios y tolerantes			
Respeto	2. Escuchan con atención a sus compañeros o adultos.			
	4. Respeta las opiniones de los demás.			
	5. Ejecuta actividades bajo reglas planteadas.			

### Observaciones:

I realizar la actividad cada niño y niña cuenta con la ayuda del representante, quien quia y contrala el proceso del juego.

## ENTREVISTA

1. **¿Considera usted fundamental el uso de juegos dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje? ¿Por qué?**
2. **¿Conoce usted qué son los juegos de roles y para qué son necesarios en el desarrollo personal y educativo de los niños y niñas?**
3. **¿Cree usted que la ejecución del juego de roles ayuda a los niños a desarrollar habilidades interpersonales?**
4. **¿Qué tanto influye la familia en el desarrollo integral de los niños y en la ejecución de las actividades educativas?**
5. **¿Considera beneficiosa y necesaria para su labor docente una guía con actividades basadas en el juego de roles para niños y niñas?**
6. **¿Cómo profesional que otra actividad propondría para el desarrollo social de los niños y niñas de Educación inicial, tanto para la modalidad presencial como virtual**

## CERTIFICADO SISTEMA ANTI PLAGIO

En calidad de tutora del Trabajo de Integración Curricular denominado "**Juego de roles: una estrategia didáctica para las habilidades interpersonales en niños de educación inicial con edades de 4 a 5 años**" elaborado por la estudiante **Cindy Jamilex Vásquez Mora**, de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti plagio URKUND, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente trabajo de investigación, se encuentra con **8%** de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el informe.

**Atentamente,**

KLEBER  
WALTER LOOR  
ZAMBRANO

Firmado digitalmente  
por KLEBER WALTER  
LOOR ZAMBRANO  
Fecha: 2021.10.04  
16:49:38 -05'00'

C.I.  
DOCENTE TUTOR

Adjunto reporte de similitud:



#### Document Information

---

<b>Analyzed document</b>	CAPÍTULO I, Cindy Vasquez.docx (D112697631)
<b>Submitted</b>	2021-09-16 11:44:00
<b>Submitted by</b>	
<b>Submitter email</b>	cindy.vasquezmora@upse.edu.ec
<b>Similarity</b>	4%
<b>Analysis address</b>	kloor.2.upse@analysis.arkund.com



#### Document Information

---

<b>Analyzed document</b>	CAPÍTULO II, Cindy Vasquez.docx (D112697715)
<b>Submitted</b>	9/16/2021 11:45:00 AM
<b>Submitted by</b>	
<b>Submitter email</b>	cindy.vasquezmora@upse.edu.ec
<b>Similarity</b>	4%
<b>Analysis address</b>	kloor.2.upse@analysis.arkund.com



#### Document Information

---

<b>Analyzed document</b>	CAPÍTULO IV, Cindy Vasquez.docx (D112697834)
<b>Submitted</b>	2021-09-16 11:46:00
<b>Submitted by</b>	
<b>Submitter email</b>	cindy.vasquezmora@upse.edu.ec
<b>Similarity</b>	0%
<b>Analysis address</b>	kloor.2.upse@analysis.arkund.com