



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA:

“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”.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

AUTORA:

Janneth Rodríguez Apolinario

TUTOR:

Lcdo. Freddy Tigreiro. MSc

La Libertad - Ecuador

Abril 2016

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

TEMA:

“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”.

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

AUTORA:

Janneth Rodríguez Apolinario

TUTOR:

Lcdo. Freddy Tigrero. MSc

La Libertad - Ecuador

Abril 2016

La Libertad, abril 2016.

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutor del Trabajo de Titulación: “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”. Elaborado por la Sra. Janneth Rodríguez Apolinario, Egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Parvularia, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia, me permito declarar que ha sido orientado durante su ejecución, ajustándose a las normas establecidas por la Universidad Estatal Península de Santa Elena; por lo que lo apruebo en todas sus partes, por cuanto reúne los requisitos y méritos indispensables para ser sometido a la evaluación del Tribunal.

Lcdo. Freddy Tigreiro. MSc

TUTOR

La Libertad, abril 2016.

AUTORÍA

Yo, Janneth Rodríguez Apolinario, portadora de la cédula de identidad N° 0919826602, Egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Parvularia, en calidad de autora del trabajo de titulación: 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. Certifico ser la autora de este Trabajo de Titulación, soy responsable de ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en la misma, a excepción de las citas utilizadas para el presente trabajo.

Janneth Rodríguez Apolinario

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez. MSc
**DECANA FACULTAD CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc.
**DIRECTORA CARRERA DE
EDUCACIÓN PARVULARIA**

Lcdo. Freddy Tigrero. MSc
DOCENTE – TUTOR

Lcdo. Yuri Ruíz Rabasco, MSc.
DOCENTE DE ÁREA

Ab. Joe Espinoza Ayala.
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Dedico esta tesis, a mis Padres que han sabido formarme con buenos sentimientos, hábitos y valores lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles.

A mis hijos y esposo por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

Finalmente a todas y cada una de las personas que han sido parte de mi formación, ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo moral han aportado a mis ganas de seguir adelante en mi carrera profesional.

Janneth

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios Todopoderoso por ser mi fuente, mi mano derecha, mi sustento, el que me ha dado la capacidad, la valentía y la fortaleza para que este sueño se hiciera realidad; por la vida brindada por darme la salud y energía necesaria y culminar con éxito todos mis objetivos propuestos.

A La Universidad Estatal Península de Santa Elena, que ha sido una institución que me ha brindado por medio de sus docentes conocimientos necesarios que garantizan mi desarrollo profesional.

A mi tutor Lcdo. Freddy Tigrero por la guía y apoyo brindado en la elaboración de mi trabajo de titulación.

Janneth.

DECLARATORIA

El contenido del presente trabajo de Graduación es de mi responsabilidad; el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Janneth Rodríguez Apolinario

C.I. 0919826602

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDOS	Pág.
Portada.....	i
Portadilla.....	ii
Aprobación por el tutor.....	iii
Autoría.....	iv
Aprobación del Tribunal de grado.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Declaratoria.....	viii
Índice general.....	ix
Índice de cuadros.....	xiii
Índice de tablas.....	xiv
Índice de gráficos.....	xv
Resumen Ejecutivo.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.2.1. Contextualización.....	5
1.2.2. Análisis crítico.....	7
1.2.3. Prognosis.....	7
1.2.4. Formulación del problema.....	8
1.2.5. Preguntas directrices.....	8
1.2.6. Delimitación del objeto de investigación.....	8
1.3. Justificación.....	9
1.4. Objetivos.....	10
1.4.1. Objetivo general.....	10
1.4.2. Objetivos específicos.....	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Investigaciones previas.....	11
2.2	Fundamentaciones.....	12
2.2.1	Fundamentación Filosófica.....	12
2.2.2	Fundamentación Pedagógica.....	13
2.2.3	Fundamentación Sociológica.....	14
2.2.4	Fundamentación Legal.....	15
2.3	Categorías fundamentales.....	15
2.3.1	Juegos de Roles.....	15
2.3.1.1	Rol del Formador.....	16
2.3.1.2	Importancia.....	16
2.3.1.3	Beneficios.....	17
2.3.1.4	Aportes.....	17
2.3.1.5	Niveles.....	18
2.3.1.6	¿Qué se debe considerar?.....	19
2.3.1.7	Elementos integradores.....	20
2.3.2	Desarrollo Social.....	20
2.3.2.1	Importancia del Desarrollo Social.....	21
2.3.2.2	Convivencia.....	21
2.4	Hipótesis.....	22
2.5	Señalamiento de variables.....	22
2.5.1	Variable independiente.....	22
2.5.2	Variable dependiente.....	22

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Enfoque investigativo.....	23
3.2	Modalidad de la investigación.....	23
3.2.1	Investigación Bibliográfica.....	23
3.2.2	Investigación de Campo.....	24

3.2.3	Proyecto Factible.....	24
3.3	Nivel o tipo de investigación.....	24
3.3.1	Investigación descriptiva.....	25
3.3.2	Investigación Exploratoria.....	25
3.4	Métodos.....	25
3.5	Población y muestra.....	25
3.5.1	Población.....	25
3.5.2	Muestra.....	26
3.6	Operacionalización de las variables.....	27
3.7	Técnicas e instrumentos de investigación.....	29
3.8	Plan de recolección de información.....	30
3.9	Plan de procesamiento de información.....	30
3.10	Análisis e interpretación de resultados.....	31
3.10.1	Encuestas a padres y madres de familia.....	31
3.10.2	Entrevistas a Docentes.....	38
3.10.3	Entrevista a Directora.....	40
3.10.4	Lista de Cotejo.....	42
3.11	Conclusiones y recomendaciones.....	45
3.11.1	Conclusiones.....	45
3.11.2	Recomendaciones.....	46

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1	Datos informativos.....	47
4.1.1	Propuesta.....	47
4.1.2	Institución ejecutora.....	47
4.1.3	Beneficiarios.....	47
4.1.4	Equipo técnico responsable.....	47
4.2	Antecedentes de la propuesta.....	47
4.3	Justificación.....	48

4.4	Objetivos.....	49
4.4.1	Objetivo general.....	49
4.4.2	Objetivos específicos.....	49
4.5	Fundamentación.....	50
4.6	Metodología.....	51
4.7	Plan de acción.....	52
4.7.1	Portada principal de la guía	55
4.8	Administración.....	78

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1	Recurso institucional.....	79
5.2	Recurso humano	79
5.3	Recurso material.....	79
5.4	Materiales.....	79
5.5	Recursos técnicos y tecnológicos.....	80

MATERIALES DE REFERENCIA

	CRONOGRAMA.....	81
	BIBLIOGRAFÍA.....	82
	ANEXOS.....	84

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°	Contenido	Pág.
Cuadro N° 1	Población	26
Cuadro N° 2	Variable independiente	27
Cuadro N° 3	Variable dependiente	28
Cuadro N° 4	Plan de recolección de información	30
Cuadro N° 5	Plan de procesamiento de información	30
Cuadro N° 6	Juego de roles	31
Cuadro N° 7	Participación de padres e hijos	32
Cuadro N° 8	Juegos en el proceso-enseñanza	33
Cuadro N° 9	Relación con personas	34
Cuadro N° 10	Reacción de padres	35
Cuadro N° 11	Tiempo de dedicación a su hijo	36
Cuadro N° 12	Guía de juego de roles	37
Cuadro N° 13	Lista de cotejo	42
Cuadro N° 14	Metodología	51
Cuadro N° 15	Plan de acción	53

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°	Contenido	Pág.
Gráfico N° 1	Conocimiento de juegos de roles	31
Gráfico N° 2	Participación en juegos	32
Gráfico N° 3	Necesidad del juego en la enseñanza de los hijos	33
Gráfico N° 4	Problemas de relación con personas	34
Gráfico N° 5	Reacción de padres hacia los juegos	35
Gráfico N° 6	Tiempo dedicado a hijos en juegos	36
Gráfico N° 7	Diseño guía de juegos de roles para el desarrollo social de los niños y niñas	37
Gráfico N° 8	Lista de cotejo	44



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA: “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”.

Autora: Janneth Rodríguez Apolinario

Tutor: Lcdo. Freddy Tigrero. MSc

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo de titulación tiene como objetivo diagnosticar las problemáticas suscitadas en la Unidad Educativa Rubira, ya que los docentes no cuentan con técnicas sobre herramientas que les permitan desarrollar actividades como juegos de roles, por lo que los estudiantes se sienten inseguros a desarrollarse en el mundo actual, y ante la sociedad, por ello la investigación se centra en determinar las causas y consecuencias de donde son originadas estas causas y buscar solución oportuna que garantice que los niños y niñas de 4 años se desarrollen de manera activa ante la sociedad. La investigación obtenida se basó a un estudio exhaustivo y recopilación de información mediante bibliografías, textos, internet y artículos relacionados al tema. Así como se diseñó una metodología de investigación con modalidad, tipo, técnicas o instrumentos que permitieron recolectar información para buscar solución al tema planteado proponiendo el diseño de juegos de roles para mejorar el desarrollo social de los niños, en el capítulo IV se detalla la propuesta acorde a datos informativos y el desglose de actividades colectivas e individuales a ejecutar con los niños para lograr un buen desarrollo de destrezas y habilidades. Finalizando con el marco administrativo que es el presupuesto a utilizar para la ejecución de la propuesta final.

PALABRAS CLAVES: juego de rol, desarrollo social, comportamiento, conducta.

INTRODUCCIÓN

El juego es parte fundamental de los niños cuando empiezan etapas escolares y personales, puesto que la interacción del mismo hace que asuman roles en su vida cotidiana, es un sistema en donde las actividades realizadas garantizan que el niño y niña sepan desarrollarse en su sociedad, un juego de rol no es más que la interpretación narrativa en donde los niños toman el rol de personajes imaginarios realizando acciones y diálogos creados en su mentalidad, a la que se le domina creatividad. En cierto modo, el juego de rol es aquella práctica social que hace que los niños y niñas tengan una mejor facilidad de comunicarse, así como descubrir en ellos el deseo de aprender, de entender y sobre todo de manejar su realidad.

La presente investigación tiene como objetivo desarrollar con niños y niñas juegos de roles, impulsarlos a que se adapten en el medio a brindarle la oportunidad de probarles cuanto pueden dar y hacer, a desarrollar estímulos ante las dificultades presentadas, a contribuir al desarrollo de su personalidad, el juego de roles es un medio que brinda el docente en la etapa escolar para que el niño sepa destacarse ante el medio familiar y social, por aquello, es necesario garantizar confianza, seguridad y formación de personalidad a los niños y niñas en edades de 4 años por lo que se hace necesario diseñar juegos de roles que estimulen y promuevan el desarrollo de capacidades y habilidades, por lo que el presente trabajo de titulación se compone en cinco capítulos que comprende:

En el **capítulo I**, Tema, planteamiento del problema, formulación del problema, justificación, delimitación de la investigación, objetivo general y específico determinando la problemática actual de la institución.

Capítulo II, Se efectúa investigación previa en textos, internet, revistas, folletos, artículos y toda la información necesaria para desarrollar el marco teórico, así como de incorporar todas las investigaciones previas, fundamentación filosófica, sociológica, pedagógica y legal.

Capítulo III, Se desglosa el tipo de investigación, modalidad, instrumentos y técnicas, el detalle de la población y muestra para la recolección de datos de manera que se elaboren tablas y gráficos estadísticos que direccionen a la propuesta final.

Capítulo IV, Se toma en consideración datos informativos, antecedentes, objetivos, metodología y plan de acción.

Capítulo V, Se enmarca el desglose del presupuesto administrativo, correspondiente a recurso material, humano, institucional y tecnológico para hacer efectiva y viable la propuesta.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

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.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Currículo de Educación Inicial establecido por el Ministerio de Educación del Ecuador, en documento Acuerdo N°042-2014, parte de la visión de que los niños y niñas son sujetos de aprendizaje desde sus necesidades e intereses; a su vez plantea tres ejes de desarrollo y aprendizaje que son: Desarrollo Personal y Social, Descubrimiento Natural y Cultural, Expresión y Comunicación; ejes que permitirán el desarrollo de la identidad del niño, su autonomía, desarrollo de habilidades del pensamiento por medio de su interacción con los elementos de su entorno, partiendo del conocimiento de su propio cuerpo, y así lograr la comprensión con su entorno inmediato, acompañado de los ámbitos de aprendizajes: Identidad y Autonomía, Convivencia; Comprensión y Expresión del Lenguaje, Expresión Artística, Expresión Corporal y Motricidad; Relaciones con el Medio Natural y Cultural, Relaciones Lógico Matemáticas, que complementan el desarrollo integral de los niños y niñas.

El desarrollo de la Identidad y Autonomía permite de forma progresiva la independencia, seguridad, autoestima, confianza y respeto hacia el niño mismo y hacia los demás, reconociéndose como individuo con posibilidades y limitaciones como parte de su familia, su centro educativo y su comunidad.

La Convivencia es otro ámbito que considera aspectos de diferentes interrelaciones sociales que tiene el niño en su interacción con los otros, empezando por su círculo

familiar y espacios mucho más amplios como los centros educativos. Por otro lado el ámbito de Relaciones con el Medio Natural y Cultural que perfecciona la interacción del niño con el medio natural donde se desenvuelve garantizando actitudes positivas como valores, reconocimiento y respeto a la diversidad.

Este currículo considera al aprendizaje y al desarrollo como procesos que tienen una relación de interdependencia, a pesar de ser conceptos de categorías distintas, para que el aprendizaje se produzca, los niños deben haber alcanzado un nivel necesario de desarrollo, mientras que en el logro del desarrollo, el aprendizaje juega un papel fundamental. Además considera que para alcanzar el buen vivir, se requiere condiciones de bienestar que implican la satisfacción oportuna de las necesidades básicas del niño, lo que se evidencia en las actitudes de alegría, vitalidad, relajamiento y espontaneidad del niño, posibilitando lograr una autoestima positiva, autoconfianza, seguridad e interrelaciones significativas con los demás y su entorno.

En la Unidad Educativa Rubira, ubicada en el cantón Salinas, durante el desarrollo de las prácticas pre profesionales y mediante la aplicación de una ficha de observación, en el proceso de una clase se pudo evidenciar que en la ejecución de juegos de roles necesitan de técnicas y métodos incluyendo la adecuación de los espacios de aprendizajes en donde los niños y niñas adquieran los conocimientos de forma efectiva, es decir, no han desarrollado en su totalidad independencia, elevar capacidades cognitivas, destrezas y habilidades, incluso el lenguaje, esto se debe a que los docentes no cuentan con los espacios necesarios para ejecutarlos dentro o fuera del aula de clases, interacción que no se ven reflejados en factores de relación interpersonal del niño con escuela, compañeros y familia, aprendizaje social y trabajo en grupo, para ello, la presente investigación tiene como importancia desarrollar actividades orientadas a la ejecución de roles que les permitan a los niños desde edades iniciales desarrollarse socialmente, sin inhibiciones, temor o miedo que hace que no ejecuten de forma idónea las actividades dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2.1 Contextualización

Aplicar juegos de roles en el desarrollo social del niño es lograr que sean capaces de desarrollar oficios u ocupaciones resaltando el valor de contribuir al servicio de una comunidad, es vincular a que el niño o niña desde la etapa inicial logre desarrollarse ante las diversas dificultades que en su entorno presenta, un buen proceso enseñanza-aprendizaje bajo la educación en juegos de roles contribuye a que los aprendizajes básicos de los estudiantes sean orientados a la formación integral de los mismos, por lo que se considera necesario que estén vinculados a procesos como: lograr que piense y aprenda, efectuar buena comunicación, a ser y convivir, a decidir y crecer, a trascender física e intelectual.

El juego es una actividad imprescindible para el niño y necesaria para su desarrollo intelectual, emocional y social, un juego de rol permite que los niños resuelvan una contradicción propia de su edad, ser y hacer todo como adultos; desarrollando habilidades de comunicación social y adquiriendo experiencias mediante su propio juego, utilizando la imaginación y la creatividad. La adquisición de ejecutar juegos de roles en la educación origina gran experiencia y ante el desarrollo social; al principio, debe estar vinculada como una actividad lúdica y esto debe presentarse a partir de la acumulación de las intenciones del adulto, quien propone el juego al niño, aquí, el juego es atractivo por medio de la actividad conjunta que se comparte.

A través del juego de roles los niños del jardín exploran las diversas ocupaciones y oficios en los que se pueden desempeñar los adultos, resaltando en éste el valor del servicio a los demás, la satisfacción del deber cumplido y la importancia de la ayuda mutua dentro de un grupo social. Proyectando lo que quieren ser cuando sean personas adultas. Según (Gracia, 2011), la Educación Inicial en Estados Unidos, llamados también Kindergarten o Pre- K, inicia a partir de 4 a 5 años, es así donde el desarrollo integral del niño juega un papel fundamental, desarrollando en ellos el liderazgo y la integración en las actividades que realizan, sus establecimientos están distribuidos por

los diferentes ambientes de aprendizajes que permiten el desarrollo integral de los niños, demostrando que los espacios escolares sean armónicos y adaptados a las necesidades de los mismos, como la alegría, dinamismo y entusiasmo.

Es importante reconocer que en nuestro país el desarrollo integral del niño ha sido priorizado, y que depende del contexto social el éxito de la misma, es así que el entorno inmediato del niño será el encargado de garantizar y promover un buen vivir para nuestra niñez peninsular. Dentro de los principales problemas que cuenta enseñar a niños de 4 años de edad es la falta de desarrollo social, puesto que se sienten cohibidos al interrelacionarse con los demás, por ello es imprescindible que se tomen en consideración estrategias que permitan un mejor desarrollo social en los niños a medida que se los educa, es decir, permitir que los niños exploren indaguen, resuelvan, analicen y sientan curiosidad de saber lo que realizan y efectúan en el mundo que les rodea.

La edad preescolar es decisiva para el desarrollo de los rasgos de personalidad de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Rubira”, es el momento propicio para formar en ellos una actitud positiva hacia el trabajo, desarrollar al mismo tiempo determinadas habilidades laborales y el uso de medios e instrumentos sencillos; además de familiarizarse con procedimientos simples de trabajo, así mismo los habitúa a realizar correctamente las tareas que se le encomienden o a comprender que pueden hacer para sí, y para los demás, así como sentir satisfacción por el resultado de las actividades. Por ello plantear una guía con juegos de roles que garantice que los niños y niñas se desarrollen en el ámbito social logrará que exista más participación activa en las actividades a realizarse en clases así como una mejor relación con las demás personas, inculcando creatividad e iniciativas en cuanto a la imaginación de los mismos dejando que recreen y activen su participación en el juego. Garantiza además el aumento de relaciones positivas así como la interrelación ante los que lo rodean cumpliendo de forma espontánea las reglas del juego.

1.2.2 Análisis crítico

La educación infantil es una etapa fundamental en la formación de las personas, por lo cual el Ministerio de Educación de nuestro país recomienda a los docentes de este nivel desarrollar las destrezas del pensamiento y del lenguaje, formando hábitos de orden, disciplina, puntualidad y de interacción social. Tomando en cuenta que los/as niños/as mediante el juego van adquiriendo experiencias y capacidad creadora, para el desarrollo de un “Buen vivir”, los niños y niñas a construir su mundo y construirse a sí mismo. Es por esto que, el docente parvulario debe trabajar transversalmente en este ámbito pues un niño debe desarrollar todas sus destrezas, más que todo con el juego donde se obtiene muchas habilidades y la interacción con sus compañeros hará una buena socialización.

1.2.3 Prognosis

Mediante el juego de roles en el ámbito social nace el sentido de las acciones humanas a partir de las relaciones con otra persona, en esta actividad lúdica el niño por primera vez se somete de manera placentera a las reglas del juego, por ello es que el juego de roles constituye una actividad básica y necesaria para la formación de la conducta voluntaria y organizada, actividad en la cual el niño puede dirigir su atención, interactuar con los demás y fomentar su independencia. Por esta razón es imperante crear una guía didáctica para los docentes que contengan técnicas que permitan desarrollar e implementar las diferentes áreas encaminadas al bienestar de los estudiantes de la Unidad Educativa “Rubira”, debido a que no se cumple en su totalidad con esta fase que es de vital importancia en el desarrollo cognitivo, motriz e intelectual de cada uno de los niños y niñas potenciando los diferentes aspectos del pensamiento y de esta manera contribuir a la comprensión e interacción con su entorno inmediato para el buen vivir.

1.2.4. Formulación del problema

¿De qué manera el juego de rol incide en el desarrollo social de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa “Rubira”, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, Año lectivo 2014-2015?

1.2.5 Preguntas Directrices

- ¿Qué es un juego?
- ¿Qué es un juego de roles?
- ¿Cómo se manifiesta el lenguaje mediante el juego de roles?
- ¿Es necesario el desarrollo social en el juego de roles?
- ¿Qué herramientas utilizan las docentes para realizar los juegos de roles?
- ¿Qué métodos de aprendizaje sobre el desarrollo social se puede utilizar?
- ¿Qué importancia tiene la imaginación en los juegos?
- ¿Cómo influye el hogar con la imaginación de los juegos de roles?

1.2.6 Delimitación del Objeto de investigación

Campo: Educativo

Área: Parvulario

Aspecto: Fortalecimiento educativo

Tema: 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.

Problema: Poca interrelación entre los niños y niñas que afecta al área de socialización por la falta de interacción y de comunicación.

Delimitación temporal: El proceso investigativo y aplicativo se ejecutó en el segundo quimestre del período 2014.

Delimitación poblacional: Niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa “Rubira”.

Delimitación espacial: Unidad Educativa “Rubira”, niños y niñas de educación inicial.

Delimitación contextual: La investigación se construirá dentro del espacio de los niños y niñas con los que cuenta la institución educativa.

1.3 JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de la presente investigación tiene como objetivo determinar nuevas estrategias de juegos de roles que permita mejorar el desarrollo social de niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa “Rubira”; para ello es indispensable seleccionar juegos que permitan que los niños se sientan motivados e incentivados al interrelacionarse con los demás.

Es importante puesto que los niños de 4 años serán capaces de conocer el mundo que los rodea, además de influir en el desarrollo intelectual puesto que le permitirá identificar los objetos y las acciones que estos generan. Al aplicar juegos de roles dentro de la enseñanza aprendizaje el niño será capaz de transformar la realidad en actividades creativas que impulse a los niños a tener sociabilidad y empatía con todos quienes lo rodean.

Los juegos de roles es una de las estrategias de educación más utilizadas dentro del nivel inicial ya que permite que los niños y niñas se vayan adecuando a efectuar actividades que les ayuden a anticiparse ante el futuro, pero con variaciones que le proporciona adquisición de valores, acatamiento de reglas, independencia y elevada autoestima. Es decir lograr en ellos hábitos que le garantice un mejor desempeño como persona dentro de las actividades escolares que efectúan en la institución educativa.

Es evidente la importancia del juego para la construcción de la identidad, se requiere el espacio y el tiempo para que los niños sean ellos mismos, para que se descubran en largos periodos de ocio y fantasía, para que puedan pensar por cuenta propia

desarrollando su creatividad. Son los momentos en los cuales se dan cimientos para la formación de la vida interior y de la autenticidad.

Los niños y niñas que cursan por etapas escolares la interacción de juguetes y el medio donde están rodeados cada día les será diferente, por lo que se va siendo complejo, el juego de roles beneficia a los estudiantes a utilizar juguetes u objetos de manera sustituta e imaginaria, ayudando a revivir, corregir y recrear escenas que viven cotidianamente, incluso de desarrollar relaciones y acciones personales, determinando así la necesidad de satisfacer sus deseos de parecerse cada vez a un adulto.

Los beneficiarios directos, serán aquellos estudiantes de 4 años que necesitan de diversos ejercicios que impulsen a motivarlos e interesarlos en las actividades adicionales que brinda el docente, además de lograr en ellos más participación, a su vez se sientan motivados e interesados en adquirir conocimientos mientras utilizan la sociabilidad como un punto de partida para su buen desarrollo de ámbito integral y personal.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Determinar los diversos juegos de rol que utilizan los docentes para lograr el buen desarrollo social en los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa “Rubira”, cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Caracterizar los juegos de rol como estrategias para el desarrollo social de los niños y niñas dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.
- Definir estrategias teóricas y metodológicas del proceso de investigación.
- Diseñar una guía de juegos de rol que influya en el desarrollo social de los niños y niñas de 4 años.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 INVESTIGACIONES PREVIAS

El presente trabajo de investigación ha requerido realizar consultas en la biblioteca virtual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, encontrándose trabajo de (Prudente, 2015) quien manifiesta que: “El uso de actividades lúdicas en el proceso enseñanza y aprendizaje sirve como estímulo para el estudiante”; el autor hace referencia a la actividad lúdica como eje principal para el desarrollo de habilidades cognitivas y la forma de estructurar el pensamiento del individuo, haciendo énfasis que lo lúdico ayuda al niño desarrollar el placer y la diversión en el momento de ejecución del juego, así también proporciona ventajas para el proceso enseñanza aprendizaje que es una parte fundamental en el diario vivir de los niños y las niñas.

En repositorio de la Universidad de Cuenca, (Elsa & Blanca, 2013) expresan que: “El desarrollo cognitivo alcanzado por el juego de roles ayudó a la consolidación de destrezas con criterio de desempeño”; los autores coinciden en que todo niño aprende jugando, que mediante los juegos de roles generan impacto en ellos como un aprendizaje significativo, cada uno de estos aspectos generan en el ser humano una pauta e incentivo para adquirir conocimientos en beneficio de su desarrollo integral, generando en ellos interacción social y adquisición de valores.

Según (Figuroa & Guevara, 2010) mediante investigación experimental aplicada a niños de 4 a 5 años en la institución distrital Pablo VI de Colombia, establecen: “Aprovechamiento del juego de rol sobre emociones como herramienta pedagógica que pueden ser usada por docentes”; ambos autores afirman que existe una estrecha relación entre el juego de rol y la expresión de emociones básicas en los niños y niñas en edad preescolar, mediante la utilización de estrategias pedagógicas que ayudan a que este

proceso genere cambios en aquellas habilidades, destrezas y competencias en las actividades a realizar dentro de su ámbito social.

2.2 FUNDAMENTACIONES

2.2.1 Fundamentación Filosófica

(Caballero, 2012) En su artículo donde cita a Piaget, menciona un extracto de lo escrito en el libro de Piaget lo siguiente:

“La formación de actividades mediante juegos de roles, es considerada a la función simbólica donde el niño es capaz de tener una realidad con imaginación, es decir la realidad de forma efectiva donde expresan situaciones o eventos en función a cada uno de sus motivaciones del mundo donde están rodeados” (Pág. 25).

Piaget relaciona al juego como la ejecución de actividades ligadas al desarrollo del pensamiento, cada una de éstas asimiladas al proceso constructivo o imaginativo que se da cuando el niño o niña es capaz de dejar volar su imaginación ante situaciones que amerita su desarrollo intelectual y de destrezas, pero no sin antes sentir motivación ante las diversas actividades mientras ejecuta juegos de roles por ello la forma efectiva de realizarlas es determinar la realidad actual y brindar solución adecuada y óptima.

Para Groos 1902, tomado del artículo de (Saona, 2012), donde menciona lo siguiente:

“El juego es considerado a un ejercicio donde se emplean funciones necesarias para el desarrollo del ser humano, cada una de estas deben ser ejecutadas con capacidades y funciones que logre que el niño desde etapa escolar se prepara al desarrollo de actividades que le garantice la maduración necesaria hasta lograr que el niño consiga su objetivo necesario, preparándose para una vida futura”. (Pág. 13).

En conclusión, Groos define que el juego es de carácter intuitivo y biológico ya que se logra preparar a los niños en realizar actividades que le beneficien en su etapa de adultez, es decir, que sepa diferenciar en los roles que hace una persona, animal o cosa. Para ello el proceso escolar de los niños es necesario dentro de la etapa introductoria o

inicial ya que efectuar juegos donde los estudiantes sean protagonistas garantiza las interacciones y desarrollo de habilidades que muchas veces los niños se inhiben generando pensamientos de miedo o vergüenza, para ello la superación de este proceso se logra con el desarrollo de juegos de roles en la etapa escolar.

2.2.2 Fundamentación Pedagógica

Se identifica al juego como el ocio, diversión o satisfacción que tiene el ser humano en desarrollar desde su etapa infantil, a través del juego se puede transmitir normas, valores, conducta resolución de conflicto incluso educar a niños y adultos en cada una de sus facetas. Desarrollar actividades lúdicas o juegos de roles no son notablemente complejas, que les impida a los niños o niñas realizarlas, lo complejo se efectúan cuando las transigencias o la orden directa del docente es hacer una actividad sin la coordinación y planificación requerida.

Para Chateau. J (1947), tomado del estudio de caso de (Montufar, 2012) manifiesta:

“El juego es el encargado de que un niño se empante a realizar actividades de fantasías, donde le resulta beneficioso para que el niño elimine tensiones que les llegue a imposibilitar el desarrollo de deseos o necesidades adquiridas, más bien la transición del juego les permite considerar reglas ante lo imaginario y real. (Pág.7).

Entonces Montufar manifiesta que realizar juegos con los niños les ayuda a convivir, respetar los criterios y puntos de vista de los demás así como de expresar sus necesidades personales, trabajando de forma conjunta ante las requisiciones que la sociedad demanda. Monchamp (2010) Expresa “El juego se considera al desarrollo de conocimiento, a una pauta donde el niño/niña es capaz de socializar y entablar una comunicación eficaz, donde la estructura del pensamiento sea esencial, y en donde se vuelva un instrumento para el desarrollo del pensamiento y desenvolvimiento en la personalidad del ser humano”, es decir, lograr de un modo constructivista de su personalidad, además de la conducción de aspectos que son fundamentales para su

desarrollo integral, que les permite satisfacer todas aquellas necesidades, cuya acción se basa en la expresión y mentalidad, cuyo objetivo es lograr una percepción con rasgos direccionados a la buena aplicación social, así como de la participación de juegos de roles donde el niño procura ser más activo y participativo dentro del aula de clases.

2.2.3 Fundamentación Sociológica

El juego dentro del ámbito sociológico es una pauta en donde el ser humano desarrolla de manera efectiva sus capacidades, así como una manera de expresar y ejecutar actividades acorde a las necesidades filogenéticas que tiene el ser humano al incluir procesos de orden evolutivo. Es decir, el juego desde el ámbito social no es más que la experimentación que tienen los niños en desarrollar actividades con amigos sin limitante, guiones o papeles que les trunquen la facilidad de poder recrearse. El juego no es más que la contribución que ejerce el niño en su etapa escolar, de manera que les permita considerar factores de estado social, así como de garantizar el desarrollo del aprendizaje y evolución psicológica provocando en ello enfoques sociales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Lev Semyónovich Vigotsky, “el juego de roles tiene como necesidad de realizar actividades donde el ser humano tenga la posibilidad de ponerse en contacto en el entorno que le rodea”. (Pág. 18). Finalmente Vigotsky define al juego como una actividad que se desarrolla dentro del ámbito social, puesto que no es más que lograr que el ser humano desarrolle papeles o roles que le sirva como complemento de su propio desarrollo puesto que cada uno asumen acciones que hacen que se trasladen o asuman roles como si fuesen otras personas.

La fórmula que emplea Lev Vigostky, “Todo pensamiento ubicado en marcos histórico y socioculturales son aquellas empleadas en el desempeño de la personalidad y conciencia del ser humano”, por lo que se recomienda que el empleo de juegos de roles sea una pauta que determine que el niño tenga claro todo el desarrollo que hace

mientras juega, así, como propiciarles una mejor comunicación o acción para el buen entendimiento del ser humano frente a la sociedad actual, posteriormente la presentación del juego de forma simbólica o combinatoria.

2.2.4 Fundamentación Legal

De acuerdo a lo establecido en la Constitución del Ecuador del Título I sección quinta con respecto a los Elementos Constitutivos del Estado en los Art. 26, 27, 28 y 29, determinan que la educación es un derecho de todo ser humano, acorde a sus principios para construcción de un país soberano; además conforme al Plan Nacional del Buen Vivir en el Objetivo 2 garantiza que para que exista un buen desarrollo integral sea desde la primera infancia, es decir en edades de 5 años.

En el Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural capítulo III Art. 9, 10 y 11 nos indica la obligatoriedad del uso del Currículo Nacional para cumplir con los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación, así también el Código de la Niñez y Adolescencia, establece a los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos citados en los Art. 1, 9, 37. Por último se cita a los Derechos de Participación capítulo V que hace referencia a la libertad de expresión de los niños, niñas y adolescentes.

2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

2.3.1 Juegos de roles

El juego de roles (role-play) es una manera simple de definir quién será el personaje escogido que se va a representar, por lo que el juego se convierte en aquellas actividades que el niño realiza mientras se desarrolla en su mundo habitual. Otra área donde el juego de roles comienza a tener protagonismo es en aquellas situaciones donde las planificaciones educativas requieren que los estudiantes asuman roles o imiten situaciones hipotéticas y muchas veces de forma apropiada.

Para (Bonil, 2013) define al juego de rol como “Representaciones que ejemplifican experiencias adoptando destrezas, habilidades y cambios de actitud, no es más que la participación simuladora de personajes” (Pág. 16).

2.3.1.1. Rol de formador

Para la ejecución de juegos de roles es necesario considerar cual es la importancia de contar con un buen formador, la ejecución del juego debe contar con formadores que faciliten la intervención adecuada de los niños, ya que este puede distorsionar y condicionar la participación activa de los estudiantes, para ello la única intervención se darán en actividades relacionadas a ayuda informativa o dudas de papeles en protagonistas.

2.3.1.2. Importancia del desarrollo de juegos de roles en el nivel escolar

Las diversas actividades desarrolladas por niños y niñas en el nivel inicial están inmersas en el juego, que es una de las actividades importantes en la enseñanza aprendizaje desde el nivel inicial, ya que al aplicarlos se logra que los estudiantes satisfagan sus necesidades, desarrollen imitación de la vida cotidiana de un adulto, hasta lograr adquisición de conocimientos, para ello Blanco, Morien (2011), pone en consideración tipos de juegos:

- **Juego de tipo autoritario.-** El formador docente indica toda la actividad que el niño o niña debe hacer, convirtiéndose en un personaje pasivo que solo cumple lo que se indica.
- **Juego de dirección libre.-** Existe privación del juego, el formador solo se encarga de realizar preguntas y muy pocas veces dirige.
- **Juego de dirección democrática.-** El formador deja que el niño sea el que hable, actúe pero se encarga de elegir cuando, como y donde realizar el juego.

- **Juego de decisiones óptimas.-** El formador explica el modelo a seguir dejando que el niño actúe de forma independiente o libre procurando desarrollar hábitos y habilidades de manera espontánea.

El juego de decisión óptima es la más utilizada dentro del campo educativo, ya que es una de las herramientas adecuadas que permite que el niño sea quien elija el juego, el material y los compañeros, forma sus propios argumentos y adquiere conocimientos acorde a la planificación del docente, acatando el control y ejecución de cada una de las actividades.

2.3.1.3. Beneficios del juego de roles en la educación

El juego, dentro del proceso enseñanza – aprendizaje es de gran utilidad cuando se da acceso a la puesta en marcha de la independencia del niño dentro del aula de clases, ya que con el pasar del tiempo se logra que los niños y niñas sean más conscientes del conocer el entorno donde se involucran día a día, así como les garantiza la buena adquisición de hábitos y costumbres que le benefician en su vida futura.

El juego como beneficio general de la educación es fundamental ya que el niño o niña mientras aprende accede a adquirir conocimientos de forma más significativa, pues con la información obtenida previamente la convierte en importante mientras deja desarrollar su imaginación y creatividad. Por ello aportar con juegos de roles en el proceso de enseñanza-aprendizaje favorecerá a que los estudiantes creen hábitos y eleve la autoestima y confianza de poder resolver problemáticas futuras así, como de incorporar en ellos riquezas comunicativas evitando a futuro problemas o fracaso escolar.

2.3.1.4. Aporte a determinadas actitudes

Es necesario ya que aporta al buen desarrollo de la tolerancia y empatía, puesto que la ejecución de juegos de roles garantiza aprender de situaciones no vividas y que

necesitan ser experimentadas bajo la fomentación de apoyo de forma mutua y con términos igualitarios. Es una manera de aportar a que los niños y niñas cuenten desde pequeños con responsabilidades, así como de lograr las satisfacciones basadas en las necesidades que tienen a la hora de experimentar nuevas cosas. En muchos casos en este tipo de juegos los niños y niñas comienzan a tener prioridades de solucionar problemas, incluso hasta improvisar, incluir juegos de roles es permitir que los niños y niñas asuman la interacción como una herramienta básica que desarrollen con normalidad el ámbito social y cotidiano.

2.3.1.5. Niveles de desarrollo en el juego de roles

Para lograr un buen desarrollo mediante los juegos de roles Saca, Ana (2012), considera cinco niveles necesarios que hacen que los niños y niñas consigan sus objetivos propuestos en base a la creación de imaginación, motivación e iniciativa de los estudiantes por lo que plantea los siguientes niveles de desarrollo para juegos de roles:

NIVELES DE DESARROLLO EN JUEGOS DE ROLES					
INDICADORES	NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV	NIVEL V
Acciones con carácter	Acción de imitación representada por adultos	Efectúan acciones repetitivas y aisladas.	Acciones referidas a un tema vinculadas a un orden.	Acciones de forma lógica conformen al objetivo del juego.	Vinculan secuencias de orden lógico con argumento.
Adopción de roles		Se manifiesta bajo acciones.	Se convierte en roles cuando se ejecutan las acciones.	Se atribuye el rol cuando hay consecuencias y actuación.	Asumen roles acorde a las sugerencias de un adulto.
Utilización de objetos	Emplean acciones de adultos	Utilizan juguetes u objetos representativos	Utilizan de formar accidental objetos imaginarios.	Utilizan variedades de objetos imaginarios.	Utilizan objetos para sustituirlo por material lúdico
Relación – comunicación	Poco contacto con demás personas.	Existen más relación con niños dependiendo de las acciones a ejecutar.	Se relacionan con otros niños dependiendo del rol que se atribuye.	Se organizan y mantiene actividades lúdicas y estable con otros niños.	Planifican Organizan juegos de manera que sean reales.

Fuente: Saca, Ana.

Los niveles cuarto y quinto guardan estrecha relación en el objetivo que se desea conseguir en cuanto al desarrollo de actividades dentro del proceso enseñanza aprendizaje en niños y niñas del nivel inicial, por lo que se considera necesario la aplicación de niveles propuestos por Saca Ana, indispensable en el desarrollo integral de los mismos.

2.3.1.6. ¿Qué se debe considerar al utilizar juegos de roles con estudiantes en edades prescolares?

Los juegos de roles se forman en técnicas útiles para los docentes y estudiantes ya que es una manera donde logran que los niños y niñas representen situaciones reales, situaciones que beneficia a que cada niño y niña comience a abordar situaciones problemáticas que le opten por tomar decisiones bajo actividades prácticas. Para ello se recomienda considerar las siguientes sugerencias antes de aplicar juegos de roles en el aula de clases:

- Los estudiantes deben contar con situaciones relevantes, para ello se sugiere contar con detalles como el número de estudiantes a intervenir, escenas, guiones, otros.
- Realizar señaléticas para conocer el lugar donde desarrollarán las actividades.
- Discutir ideas antes de definir roles.
- Definir problemáticas.
- Asumir responsabilidades.

2.3.1.7. Elementos integradores de los juegos de roles

Existen cuatro elementos que permite ser un referente para llevar un proceso de enseñanza-aprendizaje más ameno y activo, por lo que es necesario contar con los siguientes elementos:

- Roles asumidos por los niños.
- Acciones para el desempeño de roles.
- Utilización de objetos claves para el desarrollo de las acciones.
- Contar con participantes activos y motivados.

El juego de rol se convierte en la actualidad como un componente esencial que al contar con todas las acciones dentro de la enseñanza-aprendizaje, se logrará que el niño sea capaz de dejar volar su imaginación y creatividad.

2.3.2. Desarrollo Social

El desarrollo social puede ser entendido como el proceso de mejoramiento para una calidad de vida de una sociedad, implicando evolución y cambios positivos para perfeccionar las relaciones de cada uno de sus individuos o grupos, así también garantizar un mejor futuro y bienestar social.

El currículo de Educación Inicial dentro del Eje de desarrollo Personal Social, integra aspectos vinculados a todo proceso de construcción de identidad del ser humano, al descubrimiento de aquellas características propias del niño y niña, y sobre todo a la diferenciación entre otras personas. El desarrollo social no es más que la acción que se da cuando se tiene independencia y autonomía, estimulando confianza y aceptación ante las personas que le rodean en el entorno, construyendo desde niño identidad, colaboración a la familia, comunidad y país entero. Es importante indicar que el niño

desde su nacimiento imita, aprende y absorbe los conocimientos de su entorno inmediato que en este caso es la familia, es allí donde construye su identidad personal y social, adaptándose y socializándose con cada uno de sus miembros, aprendiendo valores, actitudes y normas que le permitirán la convivencia.

2.3.2.1. Importancia del Desarrollo social en el niño

El desarrollo emocional, social y físico de un infante genera un impacto directo en su desarrollo general, es muy importante comprender la necesidad de intervenir en ellos y de esta manera garantizar su bienestar en el futuro.

Dentro del currículo de Educación Inicial se encuentra el ámbito de aprendizaje denominado: Identidad y Autonomía, caracterizados por el desarrollo de la persona e imagen, valorizando la cultura y costumbre que tiene el niño y niña, con objetivos claros para beneficiar sus actitudes y acciones que logre que los estudiantes creen independencia y ser un facilitador en ayudar a los adultos.

Es importante tomar en cuenta que el desarrollo pleno y armónico del niño prevalece el afecto y la interacción con los demás, pues el niño mediante el manejo de su propio cuerpo es capaz de reconocer su propia individualidad, interiorizando valoraciones positivas y negativas que provienen de la interacción social, desarrollando en ellos la seguridad y confianza en sí mismo fortaleciendo su autoestima.

2.3.2.2. Convivencia

La convivencia en función al desarrollo integral del niño aporta a su crecimiento personal permitiéndole relacionarse armónicamente con los demás en los diferentes espacios de interacción.

El actual currículo de educación inicial dentro del ámbito de aprendizaje Convivencia considera que el niño o niña debe contar con diferentes interrelaciones del ámbito

social, ya que por medio de su interacción serán capaces de crear su espacio relacionarse adecuadamente, adquirir conocimientos, brindar soluciones y sobre todo actuar ante una sociedad y en los diferentes centros educativos donde se preparan. Desarrollar en los niños la convivencia y de esta manera lograr el buen vivir, mediante pautas que le permitan conocer sus derechos y obligaciones para la sana convivencia, promoviendo el respeto y la empatía con los demás partiendo de su círculo familiar, el medio donde se desenvuelva y su entorno escolar.

2.4 HIPÓTESIS

Con la ejecución de una guía de juegos de roles se logrará un adecuado desarrollo social en niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa “Rubira” del cantón Salinas, provincia de Santa Elena. Año lectivo 2014-2015.

2.5. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

2.5.1 Variable dependiente

El juego de roles

2.5.2 Variable independiente

Desarrollo social

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE INVESTIGATIVO

El presente trabajo de titulación busca incorporar estrategias, procedimientos y métodos que garanticen el buen desarrollo del niño y niña en etapas iniciales mediante la buena ejecución de roles en el ámbito social, por lo que el presente enfoque se basa a un estudio de recopilación de información cualitativo porque aplica las cualidades y características de los participantes para su interpretación y análisis mediante la observación; cuantitativo porque puede representar los resultados mediante la estadística obtenida en el campo, que busca a través de este contexto desarrollar juegos de roles que beneficien el desarrollo social de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Rubira” del cantón Salinas, provincia de Santa Elena.

3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.

La modalidad de este trabajo de investigación puede ser considerada como un proyecto factible, bajo la investigación de campo; del mismo modo, Arias (2010), señala “Que se trata de una propuesta de acción para resolver un problema práctico o satisfacer una necesidad. Es indispensable que dicha propuesta se acompañe de una investigación que demuestre su factibilidad o posibilidad de realización”. De acuerdo a lo planteado se trata de resolver un problema que se da en la Institución educativa, el mismo que es factible de ser llevado a cabo dentro de un plazo establecido y de acuerdo a las necesidades de los involucrados.

3.2.1 Investigación Bibliográfica

Se considera la recolección de información de tipo bibliográfico mediante la utilización de textos, páginas virtuales, blogs, internet, folletos, revistas, artículos y de más

información relevante para el desarrollo del proceso. En otro sentido, el tema de investigación documental o bibliográfica se forma como un conjunto de herramientas para poder acceder, identificar, localizar información relevante para la investigación final.

3.2.2. Investigación de campo

La investigación de campo se da mediante el uso de instrumentos y técnicas que permitan al investigador desarrollar una investigación de campo al formular cuestionarios de preguntas acorde a la temática planteada, así como la importancia de recabar resultados en beneficio de los estudiantes y quienes conforman toda la institución educativa.

3.2.3. Proyecto factible

El Dr. Vicente Ponce Cáceres (2006) en su obra proyecto educativo expresa que el proyecto factible tiene posibilidad de solución según tiempo y recurso, de acuerdo con la naturaleza el estudio consta enmarcado dentro de la modalidad de un proyecto factible, debido a que está orientado a proporcionar solución o respuestas a problemas planteadas en una determinada realidad.

Bajo este esquema, se puede considerar que se cuenta con el apoyo y respaldo de la directora, docentes y estudiantes de la Institución educativa donde se realiza el trabajo de investigación, así como también contar con los recursos y materiales humanos.

3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Se considera el siguiente nivel de investigación acorde a las alternativas, soluciones y evaluaciones brindadas para lograr impactos positivos en el diseño de la propuesta final y de este modo integrarlas a los resultados viables del trabajo de titulación, entre ellas las siguientes:

3.3.1. Investigación Descriptiva

Pérez (2009), menciona que el uso de la investigación descriptiva cuando se cuenta con la información en el mismo lugar de los hechos”, es decir, contar con la participación de involucrados directos como son padres de familias, docentes y estudiantes que garanticen deslumbrar los hechos acontecidos en el proceso de enseñanza aprendizaje y cómo estos inciden en el desarrollo del niño en el ámbito social por no contar con la ejecución de juegos de roles en las planificaciones de docentes.

3.3.2. Investigación Exploratoria

El desarrollo de la investigación exploratoria es recabar información mediante documentos y resultados obtenidos en campos que hayan sido pocos explorados y reconocidos de la problemática, brindando la posibilidad de una investigación más completa en el desarrollo del trabajo efectuado, para ello la investigación se efectuará en la Unidad Educativa “Rubira” en coordinación con el Director, padres de familias, docentes y estudiantes.

3.4. MÉTODOS

Se considera al método como la forma ordenada y sistemática para la obtención de resultados, para el desarrollo del trabajo de investigación se utiliza el método Inductivo-Deductivo el cual nos permite realizar el análisis de la problemática mediante la observación directa partiendo de lo particular a lo general, y de esta manera llegar a las conclusiones concretas para la solución de la problemática.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. Población

Se consideró la siguiente población la misma que está conformada por Director, docentes, padres de familias y estudiantes.

Cuadro N° 1 Población

UNIDAD EDUCATIVA “RUBIRA”		
Director	1	Entrevista
Docentes	7	Entrevista
Padres de familias	36	Encuestas
Estudiantes	36	Lista de cotejo
TOTAL	80	

Fuente: Unidad Educativa Rubira

Autora: Janneth Rodríguez Apolinario

3.5.2. Muestra

Por contar con un número reducido en la población conformada por 80 personas, no se considera fórmula de muestra, por lo que se trabajará con toda la población final.

3.6 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Cuadro N° 2 Variable Independiente

Variable Independiente	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
Desarrollo Social de educación inicial	La guía de juegos de roles es una orientación didáctica para los docentes del nivel inicial ya que esto permitirá incrementar actividades que fortalezcan la vinculación y la interacción social de cada uno de los estudiantes en su aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> *Fundamentaciones *Estrategias *Destrezas motoras *Factores que ayuden a una buena socialización 	<ul style="list-style-type: none"> *Aplicación de nuevas estrategias *Proceso de enseñanza-aprendizaje *Desarrollo de habilidades y destrezas 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Observa usted que en su jornada de clases hay motivación de los estudiantes en la aplicación de juegos? ¿Para que el párvulo tenga una formación integral es necesaria una buena interacción? ¿En la práctica de los procesos pedagógicos hay que diferenciar las individualidades de cada niño o niña? 	<ul style="list-style-type: none"> Encuesta Entrevistas Cuestionarios Fichas de Observación

Fuente: Unidad Educativa Rubira
Autora: Janneth Rodríguez Apolinario

Variable Dependiente:

Cuadro N° 3 Variable Dependiente

Variable Dependiente	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
El juego de roles	El juego de roles es una forma particular de actividad de los niños y niñas que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales.	<p>*La enseñanza y el aprendizaje.</p> <p>*Carga Semántica del juego</p> <p>*Carga afectivo-valorativa</p>	<p>*Tipos de juego, función, organización</p> <p>*Valoración genérica en el juego</p> <p>*Identificación de personajes, vinculación juego-realidad</p>	<p>¿El aplicar estrategias adecuadas permitirá mejorar la socialización e interacción en los juegos de roles?</p> <p>¿Una guía de activación a los diferentes juegos de roles ayudará al docente parvulario en la práctica de su labor diaria?</p> <p>¿Los juegos de roles permitirán ser participativos en cada una de las actividades propuestas?</p>	<p>Encuesta</p> <p>Entrevista</p> <p>Cuestionarios</p> <p>Fichas de Observación</p>

Fuente: Unidad Educativa Rubira

Autora: Janneth Rodríguez Apolinario

3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Para la recolección de datos de campo se empleará las siguientes técnicas e instrumentos que a continuación se detallan:

- Observación directa.- Permite identificar el comportamiento que tiene la comunidad frente a las problemáticas suscitadas en el medio, por lo que se considera realizar investigación de campo en la Unidad Educativa “Rubira”, realizando un diagnóstico de cada una de las causas y efectos que genera trabajar con mayor énfasis los juegos de roles dentro de este proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Entrevista.- El investigador se encarga de bosquejar una serie de preguntas y formular una ficha dirigida a la Directora y docentes, que contenga datos personales e interrogantes referentes a la temática planteada y cómo éstos benefician al buen desarrollo del proceso educativo.
- Encuesta.- El diseño de un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas dirigidas a padres de familias, que permita brindar información necesaria para la ejecución de la propuesta final.
- Lista de cotejo.- Se diseña una tabla con preguntas e indicadores que permita identificar un nivel de conocimiento, desempeño, participación de los niños y niñas que se encuentran en la etapa inicial, de esta manera se efectuará un análisis y determinar la importancia de incorporar la propuesta final.

3.8 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Cuadro N° 4 Plan de Recolección de Información

Preguntas Básicas	Explicación
1.- ¿Para qué?	Implementar juegos de roles que beneficien el buen desarrollo social de niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Rubira.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Director, docentes, padres de familias y estudiantes.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Juegos de roles y desarrollo social
4.- ¿Quién Quiénes?	Investigador, Tutor, Director, docentes, padres de familias y estudiantes.
5.- ¿A quiénes?	Niños y niñas de 4 años
6.- ¿Cuándo?	Período lectivo: 2014-2015
7.- ¿Dónde?	Unidad Educativa Rubira
8.- ¿Cuántas veces?	Tres sesiones de trabajo
9.- ¿Cómo?	Aplicación de encuestas, entrevistas y lista de cotejo.
10.- ¿Qué técnicas de recolección?	Lista de cotejo, entrevistas y encuestas.
11.- ¿Con qué?	Instrumentos, técnicas.

Fuente: Unidad Educativa Rubira

Autora: Janneth Rodríguez Apolinario

3.9 PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

Cuadro N° 5 Plan de procesamiento de información

Determinación de una situación	Búsqueda de información	Recopilación de datos y análisis	Definición y formulación	Planteamiento de soluciones
Por medio de la observación los estudiantes de la Unidad Educativa Rubira se consiguieron establecer la activación a las destrezas para fortalecer la motricidad gruesa y fina en la educación inicial en los niños y niñas, y que la misma sirve como base para favorecer el desarrollo de sus habilidades, a través de actividades lúdicas para desarrollar las destrezas motrices y el área social de los estudiantes.	Mediante la recolección de las diferentes fuentes: bibliográficas, páginas web, internet, revistas, periódicos.	Se utilizó una ficha de observación a los estudiantes, en las cuales se evidencia el problema existente en la Unidad Educativa Rubira, por lo cual fueron analizadas para dar las respectivas conclusiones y recomendaciones al problema que se inquiere.	Al ejecutarse el análisis de las encuestas, se estableció el problema existente en la institución el mismo que afecta directamente a los estudiantes, en donde el docente debe poner toda su experiencia para lograr que los niños y niñas desarrollen sus habilidades con facilidad.	La guía de los juegos de roles para los docentes del nivel inicial consistirá en la aplicación de las diferentes estrategias que se deben plantear al momento de ejecutar cada uno de los juegos, ya que esto permitirá que los estudiantes puedan ser sociables y más que todo involucrarse en cada uno de los roles que se plantean.

Fuente: Unidad Educativa Rubira

Autora: Janneth Rodríguez Apolinario

3.10 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.10.1 Encuestas dirigidas a padres de familias

¿Conoce usted qué son los juegos de roles?

Cuadro N° 6

Juegos de roles

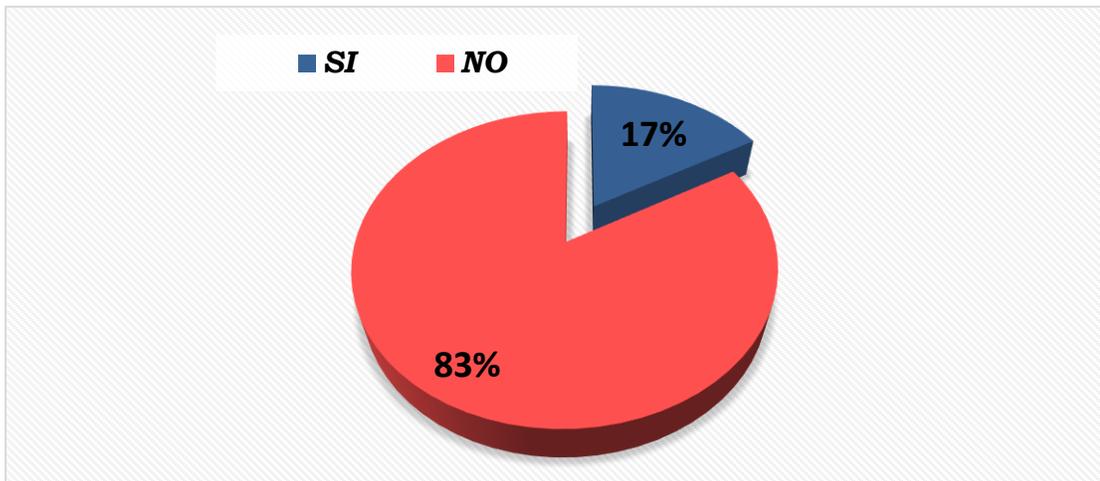
Ítems	Variable	Frecuencia	Porcentaje
1	SI	6	17%
	NO	30	83%
TOTAL		36	100%

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Gráfico N° 1

Conocimientos de juegos de roles



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Interpretación: De los resultados obtenidos los padres de familia el 83% mencionan que no conocen cuales son los juegos de roles y el 17% si tiene detalles ya que cuentan con conocimientos de aquellos ya que desempeñan actividades como docentes.

Pregunta N°2: ¿Participa en los juegos que su hijo/a realiza en su hogar?

Cuadro N°7

Participación de padres e hijos

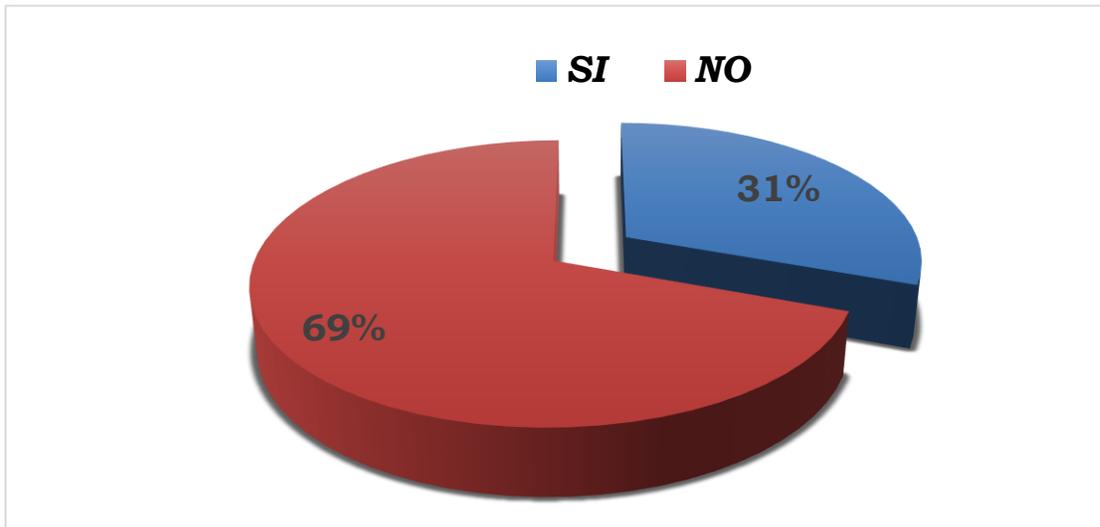
Ítems	Variable	Frecuencia	Porcentaje
1	SI	11	31%
	NO	25	69%
TOTAL		36	100%

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Gráfico N° 2

Participación en juegos



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Interpretación: De la encuesta realizada a padres de familias el 69% determina que no realizan ninguna clase de juegos con sus hijos en el hogar muchos de ellos se dedican al trabajo y los hijos a efectuar actividades con la tecnología y el 31% si las efectúa en el lapso libre.

Pregunta N°3: ¿Considera usted que los juegos son necesarios en el proceso de enseñanza de su hijo/a?

Cuadro N° 8

Juegos en el proceso de enseñanza

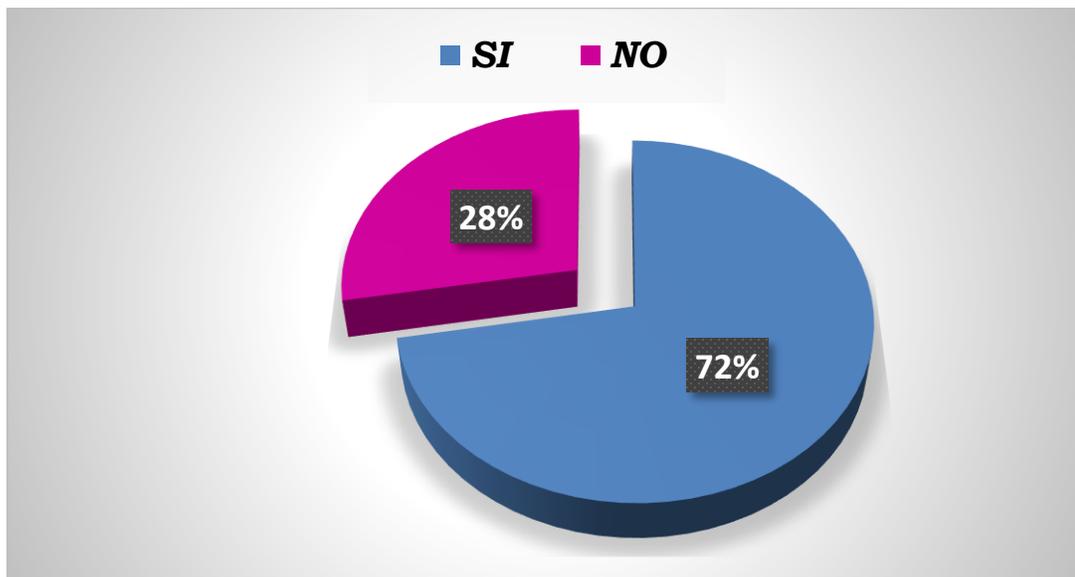
Ítems	Variable	Frecuencia	Porcentaje
3	SI	26	72%
	NO	10	28%
TOTAL		36	100%

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Gráfico N° 3

Necesidad del juego en la enseñanza de los hijos



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Interpretación: De los resultados obtenidos en encuestas a padres de familias el 72% indica que es necesario que se implementen juegos que le garantice a los niños poder desarrollarse y aprender de forma dinámica y motivadora y el 25% no lo cree necesario porque se distraen en estas actividades y no aprenden adecuadamente.

Pregunta N°4: ¿Cree usted que su hijo tiene problemas al relacionarse con las demás personas?

Cuadro N° 9

Relación con personas

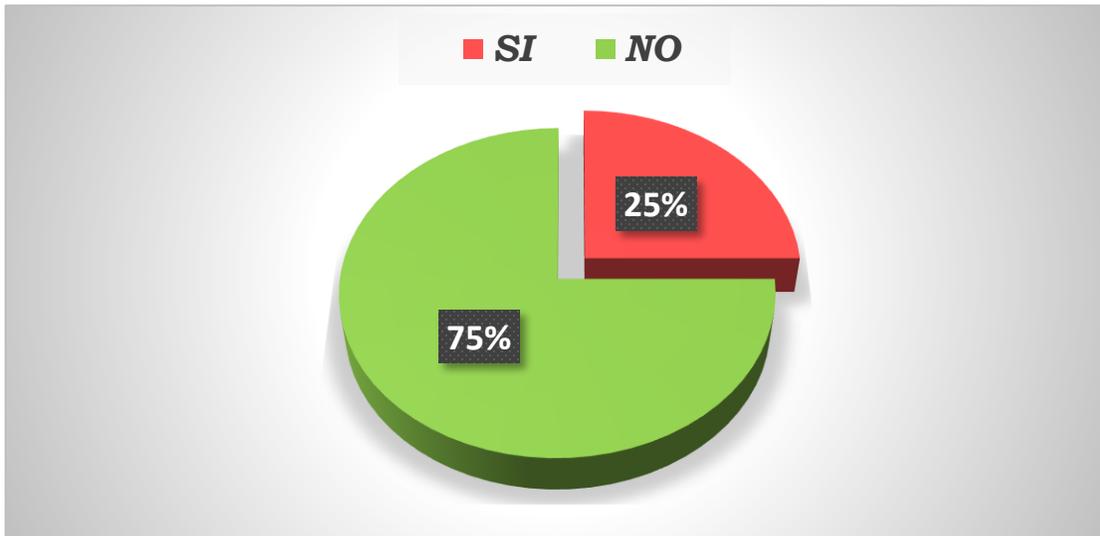
Ítems	Variable	Frecuencia	Porcentaje
4	SI	9	25%
	NO	27	75%
TOTAL		36	100%

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Gráfico N° 4

Problemas de relación con personas



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Interpretación: El 75% de padres de familias consideran que sus hijos si tienen problemas al relacionarse con los demás, muestran miedo y se inhiben en situaciones que ameritan de su participación activa y el 25% no cuenta con estos problemas porque sus hijos/as son abiertos y actúan ante las diferentes circunstancias.

Pregunta N°5: ¿Si su hijo/a realiza juegos, como imitar a un policía como reacciona usted?

Cuadro N° 10
Reacción de padres

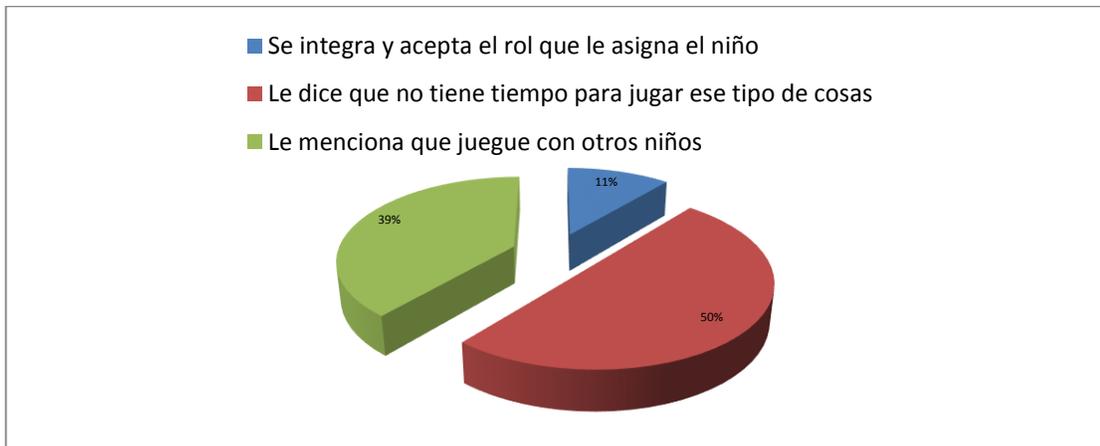
Ítems	Variable	Frecuencia	Porcentaje
5	Se integra y acepta el rol que le asigna el niño	4	11%
	Le dice que no tiene tiempo para jugar ese tipo de cosas	18	50%
	Le menciona que juegue con otros niños	14	39%
TOTAL		36	100%

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Gráfico N° 5

Reacción de padres hacia los juegos



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Interpretación: El 5% de padres encuestados responden que no tienen tiempo para dedicarse a juegos de esa magnitud, el 39% le menciona que juegue con otros niños, y el 11% si acepta jugar con sus hijos y se integran y respetan la designación de roles que les mencione el hijo.

Pregunta N°6: ¿Qué tiempo le dedica a su hijo/a cuando juegan?

Cuadro N° 11

Tiempo dedicación a su hijo

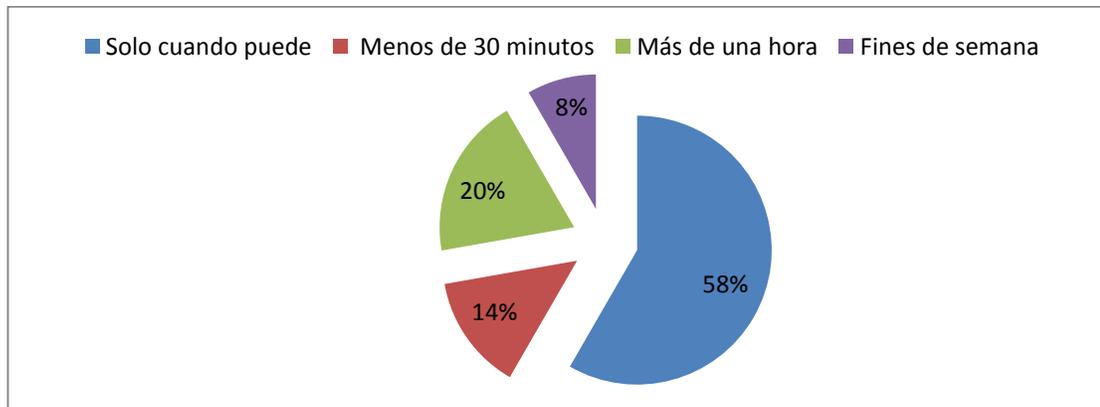
Ítems	Variable	Frecuencia	Porcentaje
6	Solo cuando puede	21	58%
	Menos de 30 minutos	5	14%
	Más de una hora	7	20%
	Fines de semana	3	8%
TOTAL		36	100%

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Gráfico N° 6

Tiempo dedicado a hijos en juegos



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Interpretación: Los resultados obtenidos determinan que el 58% de padres solo le dedican tiempo de ocio a sus hijos cuando cuentan con el tiempo suficiente, el 20% le dedica más de una hora incluso realizan actividades en casa, el 14% más de 30 minutos después de su rutina de trabajo y cuando los niños requieren de su tiempo, el 8% se dedica los fines de semana y se acoplan a los que el hijo/a determine.

Pregunta N°7: ¿Considera Ud. necesario que se desarrolle una guía con juegos de roles que le permita desarrollarse socialmente?

Cuadro N° 12
Guía de juegos de roles

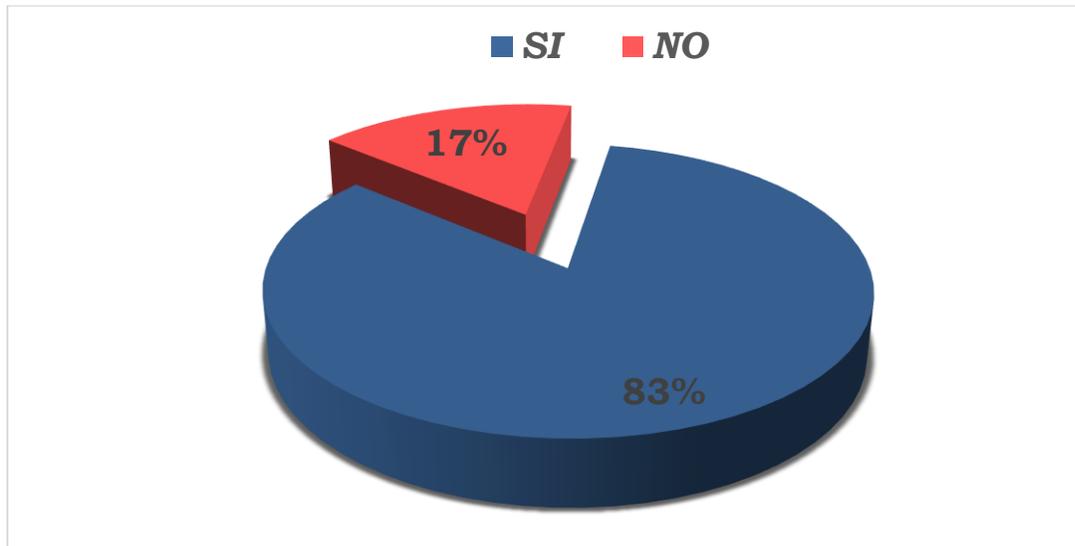
Ítems	Variable	Frecuencia	Porcentaje
7	SI	30	83%
	NO	6	17%
TOTAL		36	100%

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Gráfico N° 7

Diseño guía de juegos de roles para el desarrollo social de los niños y niñas



Fuente: Encuesta aplicada a padres de familias de la Unidad Educativa Rubira.

Elaborado por: Janneth Elizabeth Rodríguez Apolinario.

Interpretación: De la encuesta realizada a padres de familia el 83% si considera necesario se desarrolle una guía que contenga juegos de roles que les permita a los niños y niñas a desarrollarse socialmente y el 17% no requieren de esta guía ya que se los educa a los niños en el hogar y refieren en las instituciones educativas.

3.10.2. Entrevista a docentes

1. ¿Conoce usted para qué son necesarios los juegos de roles?

En la actualidad los juegos de roles se encuentran dentro de una de las estrategias más desarrolladas en el ámbito escolar, por ser una actividad donde los niños amplíen todas sus expresiones creativas e imaginarias, por lo que se cree necesario que los docentes las apliquen dentro de sus planificaciones y de esta manera contar con niños activos y participativos dentro del aula de clase, cada una de estas estrategias deben estar enmarcadas al plan curricular anual y bajo la aprobación directa del Ministerio de Educación, constituyendo un nuevo método de enseñanza en beneficio de los estudiantes.

2. ¿Considera usted que motivando a los niños y niñas a realizar juegos de roles, estos serán más independientes y con desenvolvimiento activo ante el entorno donde están rodeados?

De la entrevista realizada a docentes ambos determinan que una buena motivación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje garantiza que los niños y niñas sean más independientes y desarrollen sin inhibiciones sus capacidades como habilidades, por ello los juegos se constituyen en una pauta o estimulación para que los niños desde temprana edad descubran quienes lo rodean y la forma de como poder desenvolverse ante el medio donde están rodeados.

3. ¿Realiza actividades vinculadas a roles en el aula de clases?

Son pocas las actividades de roles que el docente ejecuta dentro del aula de clases, todos los contenidos vistos en sus planificaciones están direccionadas a motricidad, expresiones, intelecto y diversas actividades que hacen que el proceso se vuelva monótono y cotidiano.

4. ¿Cuenta con niños y niñas con poca motivación y participación en las actividades educativas?

Del análisis efectuado en las entrevistas desarrolladas a los docentes mencionan que en los cursos si cuentan con estudiantes con poca motivación a la hora de participar en las actividades en clases, por lo que se vuelve un poco complicado efectuar ejercicios que le garanticen independencia o desarrollo de sus capacidades y habilidades.

5. ¿Considera Ud. que los niños y niñas deben ser más activos y participativos cuando se desenvuelven en el medio social?

Los niños y niñas desde pequeños es la edad idónea donde adquieren más conocimientos y pueden desarrollar sin interrupción algunas de sus actividades, por lo que se recomienda que cada uno de los ejercicios o planificaciones que elabora el docente cuente con juegos o roles que les permita a los estudiantes desenvolverse solos, ser capaces de conocer su medio y sobre todo tratarlo, por lo que lo ideal es que se fomenten a los docentes que realicen juegos de roles para que los niños y niñas aprendan a perder el temor o miedo ante las demás personas.

6. ¿Considera usted que aplicar juegos de roles en el proceso de enseñanza aprendizaje favorecerá el desarrollo social de los niños?

Sin lugar a dudas, los docentes entrevistados mencionan que una de las posibilidades que tiene el docente para mejorar su proceso de enseñanza, es aplicar juegos que les permita motivar a los niños y sobre todo a que tengan interés de efectuar actividades para relacionarse con sus compañeros, familiares y sociedad en general, sobre todo se despierta la sensibilidad, creatividad, pensamientos y motricidad ante actividades que requiere ejecutar el docente para mejorar su clima.

7. ¿Cree usted que el diseño de una Guía de juegos de roles beneficia el desarrollo social de los niños y niñas desde su etapa inicial?

Lógicamente el diseño de una guía con juegos de roles beneficia a que los niños y niñas se induzcan en el mundo donde están rodeados, a que sean capaces de potenciar sus cualidades de forma simbólica, así como de crear conciencia en ellos en cuanto al desarrollo de juegos bajo reglas y responsabilidades, por ello la propuesta es una alternativa para la institución y quienes la conforman porque son parte del desarrollo educativo que se quiere conseguir en los períodos escolares.

3.10.3 Entrevista a Director de la institución

Nombres y apellidos del Director: Lic. María Gómez de Calero

Cargo: Directora del Nivel Inicial y Preparatoria

Institución: Unidad Educativa Rubira

Entrevistador: Janneth Rodríguez Apolinario

Hora de entrevista: 09:35 am

Fecha de entrevista: 16 Diciembre del 2014

PREGUNTAS

1) ¿Cómo considera Ud, que se está desarrollando la educación en la actualidad?

La educación en el medio actual ha generado cambios y expectativas sorprendentes en este siglo, el nuevo desarrollo de políticas y manejo de la educación en el país, ha dado cambios trascendentales, puesto que ha sido el primer paso en llevar una educación tradicional a una educación de alto nivel y de calidad, por lo que estoy de acuerdo que los nuevos procedimientos en cuanto a la educación serán una pauta de cambios y de mejoramiento para nuestros niños desde la etapa inicial.

2) ¿Cree usted necesario que los niños y niñas aprendan mediante juegos?

Todos los niños y niñas ven al juego como una alternativa de ocio y relax, en el medio educativo el juego forma parte del incentivo y motivación al estudiante de aprender mientras juega, por ello, se requiere que los docentes de nuestra institución planifiquen actividades donde la creatividad e innovación sean los pilares fundamentales para la enseñanza, y por ende, el juego sea incorporado en el medio para lograr nuevas adquisiciones de enseñanza a los niños y niñas.

3) ¿Conoce usted qué son los juegos de roles y para qué estos son necesarios en el desarrollo integral y educacional de los niños y niñas?

Los juegos de roles son pautas para que el estudiante comience a descubrir todo lo que le rodea, de su uso, desarrollo, adquisición de conocimientos, lo que indica que los juegos no es más que una herramienta indispensable que toda institución debe manejar en beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje.

4) ¿Cree usted qué desarrollar juegos de roles ayuda al estudiante a desarrollarse socialmente?

Es una gran probabilidad que los juegos formen parte del desarrollo de los niños y niñas porque estos son parte de la adquisición de conocimientos, desarrollo de destrezas, habilidades, imaginación y motricidad, por lo que hace que el niño sea más independiente, suelto y que se desarrolle sin inhibiciones ante un grupo de personas y sobre todo ante su medio donde se rodean.

5) ¿Cree usted qué con una guía de juegos de roles los niños y niñas tendrán un buen desarrollo social?

Indiscutiblemente, el docente si cuenta con una herramienta que le permita seguir pautas en como ejecutar juegos que logren la adquisición de conocimientos de los niños y niñas es un medio necesario ya que los estudiantes aprenden a ser más independientes y sin miedos, capaces de dejar desarrollar sus conocimientos.

3.10.4 Lista de Cotejo

Cuadro N° 13

LISTA DE COTEJO

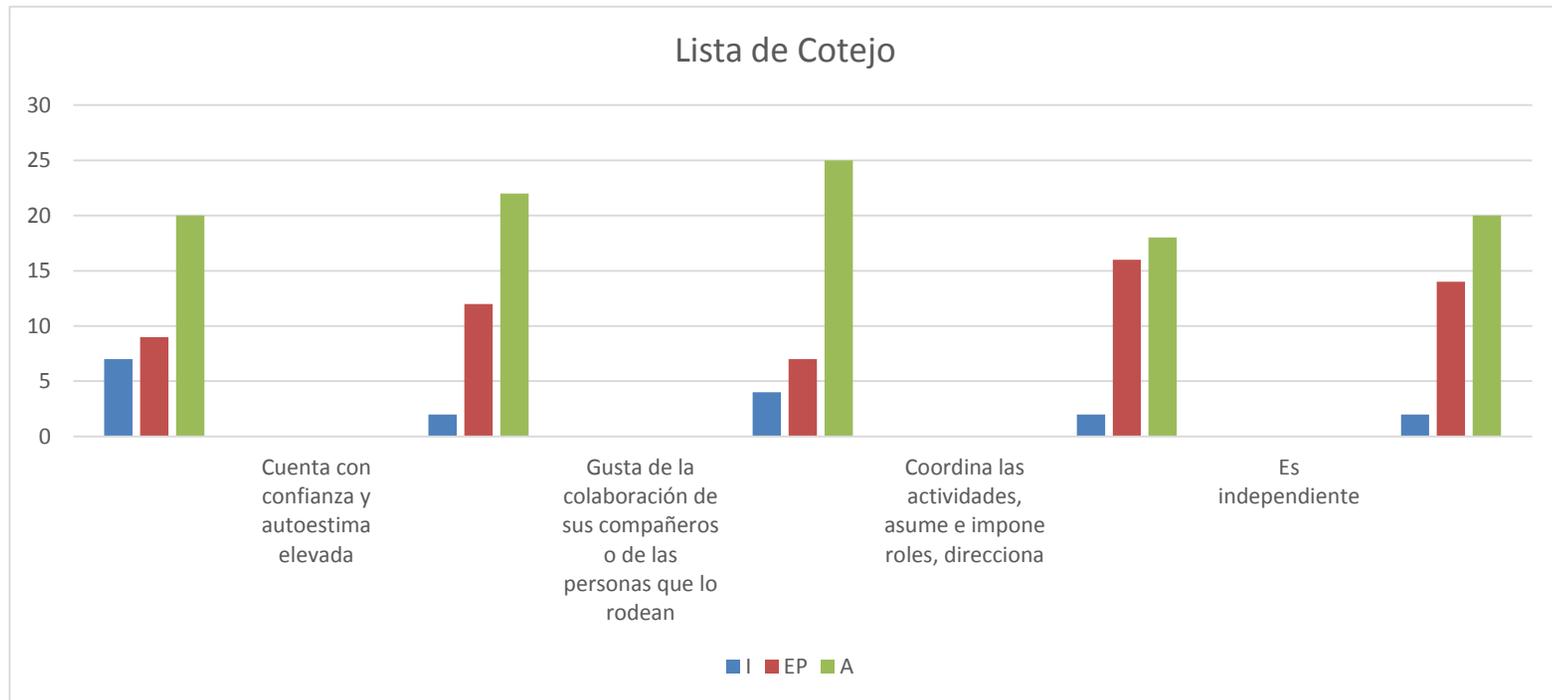
No	Criterios de Evaluación	Ejecuta actividades bajo reglas planteadas			Cuenta con confianza y autoestima elevada			Gusta de la colaboración de sus compañeros o de las personas que lo rodean			Coordina las actividades, asume e impone roles, direcciona			Es independiente		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Aguilar Gallegos Mía			X			X			X		X				X
2	Chamorro Soriano Geovanny	X					X	X				X				X
3	Coral de la A Emily	X			X				X		X				X	
4	Cortez Gómez Camila			X		X			X			X			X	
5	Cortez Gómez Mathias			X			X			X			X		X	
6	Del Pezo Valarezo Nathalia	X					X			X		X			X	
7	Escandón Villao Paula			X			X			X			X			X
8	Martínez Tubay Jhosy		X				X			X		X				X
9	Menoscal Basilio Mylena			X		X			X			X			X	
10	Montalván Campuzano Juan	X				X			X			X			X	
11	Montenegro Carvajal Kareen			X			X			X			X			X
12	Morán Pozo Jonathan		X			X			X				X			X
13	Ordeñana Santos Ammy			X			X			X			X			X
14	Orrala Palma Francisco		X				X			X			X			X
15	Perez Freire Andrea			X		X				X		X			X	

16	Ponce Suárez Santiago			X		X			X		X			X
17	Pozo Osorio Lucas		X				X		X			X		X
18	Quintanilla Ramírez Camila			X			X		X		X			X
19	Racines Castro Arianna			X			X		X			X		X
20	Saavedra Tamayo Jorge	X				X		X			X		X	
21	Toala Santana Miguel			X			X		X			X		X
22	Alejandro Roca Kyara		X				X		X			X		X
23	Cochea Muñoz Jordy			X			X		X			X		X
24	Cruz Tomalá Isabela			X			X		X			X		X
25	Duran Gómez Nicolas	X					X	X				X		X
26	Delgado Erick			X		X			X			X		X
27	Flores Zarate Favio			X			X		X			X		X
28	Gordon Moran Laila		X				X		X			X		X
29	González Santiago			X		X			X			X		X
30	Mora Emilio			X		X			X			X		X
31	Ordoñez Ammy			X			X		X			X		X
32	Rodríguez Villón Emiliano		X				X		X		X			X
33	Vizuite Domenica		X			X			X			X		X
34	Yagual Avila Kyara			X			X		X		X			X
35	Yagual Tomalá Jimmy		X			X			X		X			X
36	Zápico Suárez Emilio	X				X			X			X		

Fuente: Planificación Pedagógica UE Rubira

Adaptación: Janneth Rodríguez Apolinario

Gráfico N° 8
LISTA DE COTEJO



De los resultados obtenidos a 22 estudiantes de 36 determinan que el 61% cuenta con destrezas adquiridas para el desarrollo de juegos de roles que le permiten desarrollarse de manera normal ante el ámbito social; el 28% de los mismos se encuentran en proceso de adquisición de destrezas y solo el 11% se encuentran iniciadas sus destrezas por ello se deduce que la propuesta es necesaria y que requiere de su desarrollo para garantizar una educación con calidad y con desarrollo social para que los estudiantes puedan desarrollarse en su entorno sin complicación alguna.

3.11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.11.1. Conclusiones

- ❖ Esta evaluación permitió valorar que es indispensable aplicar los juegos de roles en cada una de las actividades.
- ❖ La aplicación adecuada de técnicas ayudará al mejoramiento de las habilidades y destrezas en los niños y niñas en el salón de clases y en el hogar.
- ❖ Usar los recursos materiales apropiados ayudarán a despertar las habilidades motrices.
- ❖ Es necesario trabajar con un proceso pedagógico planificado para distinguir las diferentes situaciones sociales de los infantes y distinguir su nivel de desarrollo.
- ❖ Los elementos que integran los juegos de roles deben ser un componente esencial para el aprendizaje de los estudiantes.
- ❖ Los juegos de roles deben ser innatos, cada uno de los niños y niñas se centran en el rol que va a desempeñar convirtiéndose en otra persona.

3.11.2. Recomendaciones

- ❖ Los docentes requieren de nuevas técnicas de juegos para que los estudiantes puedan prestar más de la debida atención mediante los diferentes juegos de roles, puesto que esto les ayudará a socializarse entre ellos.
- ❖ El educador debe facilitar a los niños y niñas una serie de materiales que le permitan aprender libremente dentro de su nivel e intereses, es quien debe guiar y organizar todas las actividades transformándolas así en una acción útil para proporcionar al estudiante un mejor desarrollo de su personalidad, estimulando la iniciativa.
- ❖ Con los resultados obtenidos se deduce claramente que es necesaria la formación integral para que los párvulos puedan desarrollar sus destrezas motoras.
- ❖ La guía de juegos didácticos de roles ayudará en gran manera al docente a identificar las diferentes estrategias que se debe tener en cuenta al momento de ejecutarlas con los párvulos, ya que ellos serán un factor elemental en cuanto al desarrollo de las mismas.
- ❖ Es necesaria una guía práctica que consolide las diferentes actividades que se aplicarán en cada estudiante dependiendo el grado de necesidad que éste tenga para favorecer el proceso de aprendizaje.

Los docentes deben tener en cuenta que en la aplicación de actividades con niños y niñas de 4 a 5 años se favorecerá varias áreas de desarrollo manteniendo ante todo las características de cada estudiante.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 DATOS INFORMATIVOS

4.1.1 Propuesta

“Guía de juegos de roles 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”.

4.1.2 Institución Ejecutora

Unidad Educativa Rubira

4.1.3 Beneficiarios

La ejecución de la propuesta tiene como fin buscar solución al problema planteado detectado en la Unidad Educativa Rubira, para ello se menciona los beneficiarios directos que son: Director, Docentes, Padres de familias y estudiantes del nivel inicial.

4.1.4 Equipo responsable

Investigadora: Janneth Rodríguez Apolinario

Tutor: Lcdo. Freddy Tigrero.

4.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

La Educación en la actualidad se forma desde un proceso cultural a la adquisición de conocimientos de manera intelectual, formar a niños y niñas desde el nivel inicial es una tarea que los docentes, directivos e instituciones educativas deben de realizar en beneficio de la sociedad. Para ello el nuevo currículo de educación inicial cuenta con

fases que benefician la formación integral de los niños y niñas, así como de implicarlos en la estimulación mediante el desarrollo de juegos, consiguiendo notables beneficios en pro de las habilidades emocionales, sociales y significativas.

En base al diagnóstico realizado en la Unidad Educativa Rubira se determinó que los estudiantes de educación inicial les falta interactuar con sus compañeros, existen aún estudiantes que sienten temor, y se inhiben a la hora de realizar actividades, perjudicando su buen desarrollo social, por lo que se les dificulta que alcancen el indicador de aprendizaje planteado, por lo que la presente propuesta busca desarrollar una guía que contenga juegos de roles basados en actividades de desarrollo social que garantice a los estudiantes más participación social y educativa.

4.3. JUSTIFICACIÓN

La educación en la actualidad requiere de grandes cambios, el nuevo sistema educativo impulsa a que los docentes cuenten con los conocimientos necesarios para desarrollar actividades en un establecimiento educativo, por lo que se requiere que cada uno de los procesos pedagógicos que ellos manejan sean acorde a la edad de los estudiantes y sobre todo al interés y motivación que estos prestan frente al proceso de enseñanza-aprendizaje. Si al aplicar técnicas y métodos educativos en la enseñanza garantizará que los estudiantes desde edades tempranas sean más activos y despiertos ante la sociedad.

Por ello, los docentes deben optar por actividades que les permitan un buen desempeño curricular, así como de lograr niños y niñas más activos ante sus destrezas, motricidad, y brindar la posibilidad que cada uno descubra las potenciales y posibilidades que tiene para desempeñarse en el rol social.

La presente propuesta tiene como objetivo ser una herramienta didáctica donde la ejecución de juego de roles permita que los niños y niñas superen aquellas dificultades que tienen al enfrentarse ante la sociedad así como de orientarlo a conseguir sus

propósitos y necesidades deseadas al encontrarse en su entorno, brindando soluciones viables y adquiriendo conocimientos deseables. Para ello la recopilación de actividades y ejercicios que están organizados de la siguiente manera:

- Desarrollo de los diferentes juegos de roles
- Actividades con ejercicios de experimentación
- Actividades lúdicas para el desarrollo de juegos motores
- Recomendaciones, sugerencias
- Diseño de evaluaciones que permitan medir el proceso de sociabilización mediante los juegos de roles

4.4. OBJETIVOS

4.4.1 Objetivo general

Diseñar una guía de juegos de roles que beneficien el desarrollo social de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa “Rubira”, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.

4.4.2. Objetivos Específicos

- Desarrollar perspectivas sociales y de empatía en niños y niñas en edades de 4 años de la Unidad Educativa Rubira.
- Favorecer relaciones intra-interpersonales de los niños que le garanticen el buen desenvolvimiento ante el entorno donde están rodeados.
- Lograr que niños y niñas descubran mediante el juego independencia y diferenciación ante acciones de imitación, roles o simbolismo.

- Incentivar a los niños y niñas de 4 años a experimentar juegos de roles mediante actividades motivadoras y creativas.

4.5. FUNDAMENTACIÓN

La presente propuesta se fundamenta en la teoría del profesor (Williams, 2011) donde indica que los juegos de roles se inicia en los Estados Unidos, cuando formó parte en la educación al ser constituida como una estrategia que logra que los niños y niñas desde temprana edad desarrollen de forma efectiva sus habilidades, destrezas y creatividad, así como de garantizarles un buen desarrollo integral en beneficio de su personalidad y desarrollo ante la sociedad.

La propuesta a presentar busca generar en los estudiantes experiencias educativas conjugadas con juegos que le garanticen el desarrollo social afectivo, cognitivo, motriz y físico, cada una reforzadas entre si generarán aprendizajes en distintos campos que tenga el niño en su desarrollo. Es así, que se busca diseñar juegos de roles que les implique a que los niños y niñas cuenten con desafíos y que de manera paulatina logren analizar, pensar, proponer, distinguir, comparar y trabajar de manera cooperativa, cuyo fin es que descubran el mundo donde están rodeados y de cómo actuar con destrezas y habilidades de forma autónoma, creativa y participativa.

Entre las fundamentaciones realizadas desde el punto de vista psicológico Gross (1986) bajo los artículos de autores reconocidos en el medio educativo mencionan que “El juego es denominado aquel valor que se adapta a la ejecución de ejercicios que no son controlados ni desarrollados pero, que permanecen como una supervivencia en todo individuo o especie” (Pág. 7). Algunas de las teorías expuestas por Gross concluyen que el juego no es más que una orientación que tiene el ser humano hacia su conducta, es decir, es la disociación que tiene un medio en conseguir un objetivo, pero esto bajo el placer y satisfacción a aquellas necesidades que tiene una persona sin premeditarlo.

En la teoría de Freud (1920) bajo el artículo de Polhman, Dora (2013) desde el punto de vista psicológico menciona: “Son sentimientos inconscientes simbolizados como un disfraz porque se ocultan, para desarrollarlo se da cuando lo realizan mediante el juego” (Pág. 27). El juego es una proyección que se efectúan cuando el niño es capaz de experimentarlo, vivirlo y dominarlo, Freud menciona que el juego se da exclusivamente en un niño cuando éste es capaz de experimentar situaciones reales predominando la asimilación y simbolismo de lo que quieres expresar, a esto se lo denomina juegos de roles.

Con las teorías ya mencionadas se concibe al juego como un sentido que se da de forma espontánea, y que generalmente agrupa diversas conductas bajo transformaciones de estructuras psicológicas y biológicas que el niño sufre desde los procesos de su desarrollo integral hasta la adaptación y comprensión del juego.

4.6. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la propuesta final se determina la ejecución de actividades planificadas y orientadas a conseguir los logros deseados, entre ellos el siguiente:

Cuadro N° 14

Metodología

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<p>Fin Diseñar una guía con juegos de roles que permita el buen desarrollo social de los niños y niñas de 4 años.</p>	<p>Permitir que los niños y niñas de 4 años logren en un 90% la ejecución de actividades orientadas al desarrollo social.</p>	<p>Observación directa. Diagnóstico</p>	<p>Si no se emplea adecuadamente las actividades propuestas en la guía no se incentivará a que los niños se desarrollen de forma adecuada en el medio.</p>

Propósito Socializar y ejecutar juegos de roles para beneficiarlos en el desarrollo social.	Diseñar actividades para que los docentes utilicen como herramientas educativas dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.	Diseño de guía	De no contar con una guía con juegos de roles existirán niños y niñas con poco desconocimientos de cómo desarrollarse en el ámbito social.
Propuesta Guía de juegos de roles para el desarrollo social de niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Rubira.	Desarrollar en un 100% los juegos de roles que contiene la guía, permitiendo así que los niños y niñas se desarrollen de manera activa y participativa en el medio social.	Ejecución, control y seguimiento de la guía.	De no ejecutar efectivamente los juegos de roles en la guía se obtendrán niños y niñas con poco desarrollo social.
Actividades Diseño de juegos de roles para el desarrollo social de niños y niñas de 4 años.	Lograr participación activa de estudiantes de 4 años para incentivarlos al desarrollo social.	Evaluación y ejecución de juegos	De no lograr la participación activa de los niños y niñas en la ejecución de juegos de roles no se logrará que desarrollen oportunamente en el ámbito social.

Elaborado por: Janneth Rodríguez Apolinario

4.7 PLAN DE ACCIÓN

Se desarrolla la planificación de actividades en tiempo, área, contenido, materiales, responsable del área y objetivo propuesto así como el desarrollo de las actividades que permita ser una guía introductoria para el docente y este, a su vez las ejecute con el estudiante dentro del aula de clases, contiene lo siguiente:

Cuadro N° 15

Plan de Acción

N°	ACTIVIDAD	OBJETIVO	MATERIALES	FECHA DE EJECUCION	RESPONSABLE	LOGRO OBTENIDO (SOCIAL)
1	Imitando a: (compañero, profesor, personajes, otros)	Desarrollaren los niños y niñas estrategias donde la mímica forme parte de su desarrollo personal e integral.	Canastas de juguetes Disfraces Pintura para rostro Sala audiovisual Amplificación o sonido Materiales para reciclaje Teatrín Títeres	Mes diciembre	Investigadora	Beneficia al desarrollo motriz y del lenguaje Incrementan la creatividad Desarrollan destrezas y habilidades. Mejora la participación del estudiante.
2	La enfermería	Lograr que los niños y niñas se enfrenten ante situaciones reales de su entorno.	Juguetes de enfermería. Bata Simulación de camilla Sábana Mascarilla Otros	Mes diciembre	Investigadora	Beneficia el desarrollo de la identidad personal y autonomía. Mejora la comunicación. Logra desarrollar expresiones corporales. Permite la identificación y reconocimientos de las partes del cuerpo.
3	El juego del tren	Permite formar la estructura imaginativa donde el niño y niña es capaz de acatar indicaciones, movimientos y actividades.	Cartón Témpera Plástico Marcador Otros Cinta Scotch Colchoneta Cajón de madera Conos, piedras. etc	Mes enero	Investigadora	Los niños y niñas adquieren noción de su esquema corporal. Favorece la imitación y el lenguaje oral.
4	Barbería y peluquería	Representar oficios que desarrollan diferentes personas en la sociedad.	Silla plástica Figuras impresas de materiales utilizados en peluquería.	Mes enero	Investigadora	Beneficia el desarrollo motriz y social. Mejora el lenguaje Motiva a efectuar actividades creativas e innovadoras.

			Juguetes referentes a una peluquería			
5	El comerciante	Lograr que los estudiantes asuman roles de diferentes oficios que realiza la sociedad.	Juguetes plásticos de verduras, frutas, enlatados, vestimentas, peluches, otros. Libreta Esfero Dinero de juego	Mes enero	Investigadora	Desarrollar la comunicación y relación entre personas. Lograr respeto. Desarrollar modales y actuación adecuada. Manejo escénico
6	El departamento de quejas	Permitir que los niños/as identifiquen sucesos de su entorno cotidiano y como enfrentarse a los mismos.	Caja de cartón decorado. Roles Mesa Sillas Letreros Vestimenta		Investigadora	Integración de grupos Trabajo colectivo Socialización eficaz Destrezas corporales Lenguaje
7	El reparador de bicicletas	Representar oficios cotidianos desarrollados en el nivel social	Bicicleta de juguetes Herramientas de plástico Carpa Otros		Investigadora	Intervención individual y grupal Comunicación Desarrollo intelectual y motriz
8	Realizando emociones	Lograr que los niños desarrollen emociones y examinen sentimientos en ambientes seguros.	Tarjetas de emociones. Cintas de tela con frases. Canasta o cartón Escenario de cartón.		Investigadora	Intervención individual y grupal Comunicación Desarrollo intelectual y motriz Desarrollo de lenguaje Motricidad Relación inter-intra personal
9	Actuando como marioneta	Desarrollar la interacción entre compañeros mientras juega.	4 Palitos de chuzo o caña 1 Silla Piola blanca para cometa			Interacción entre compañeros Empatía y afinidad Coordinación y motricidad Ejecución de reglas Representación artística
10	Reventando globos	Lograr que los niños y niñas compartan con sus compañeros, mientras juegan y aventuran nuevas actividades.	Globos diversos colores Cinta o piola			Juego del quemado Juego de estatua Juego del ula ula

4.7.1. Portada Principal de la Guía



ÍNDICE

PORTADA	1
ÍNDICE	2
INTRODUCCIÓN	3
ACTIVIDADES	4
Imitando a: (compañero, profesor, personajes, otros)	4
La enfermería	6
El juego del tren	8
Barbería y peluquería	10
El comerciante	12
El departamento de quejas	14
El reparador de bicicletas	16
Realizando emociones	18
Actuando como marioneta	20
Reventando globos	22
	24



INTRODUCCIÓN

La guía fue elaborada con el objetivo de diseñar juegos de roles que permita a niños y niñas en edad inicial a desarrollarse de forma oportuna, creativa y participativa ante la sociedad; así, como de propiciar a que el docente cuente con herramientas básicas, creativas e innovadoras, a la hora de brindar aprendizaje significativo.

La guía no sólo favorece a que los niños se desarrollen en la parte social, sino que permite un buen desarrollo integral, donde sea capaz de tomar decisiones, participar, adquirir conocimientos, desenvolverse, desarrollar destrezas y habilidades y sobre todo adquirir conocimientos que le beneficie su desarrollo integral.

ACTIVIDAD N°1

IMITACIÓN

JUEGO DE ROL	RESPONSABLE	OBJETIVO
Imitando a: (compañero, profesor, personajes, otros)	Profesor de área Investigador	Desarrollar en los niños y niñas estrategias donde la mímica forme parte de su desarrollo personal e integral.
TIEMPO	ÁREA	MATERIAL VIRTUAL
45 Minutos	Salón de clases	Link:
MATERIALES	LO QUE DEBE DE SABER	
1. Canastas de juguetes 2. Disfraces 3. Pintura para rostro 4. Sala audiovisual 5. Amplificación o sonido 6. Materiales para reciclaje 7. Teatrín 8. Títeres	<p>El docente y estudiante debe de comprender que este juego permite que exista una buena socialización con todas las personas que les rodea, para ello es necesario que cada uno de los que intervienen desarrollen:</p> <ul style="list-style-type: none">- Respeto- Tolerancia- Empatía- Coordinación- Motricidad- Habilidades- Destrezas <p>Las actividades desarrolladas en el presente juego permitirán que el niño/a acepte a los demás, así como de lograr que comprendan en ellos mismos y a quienes les rodean, todas aquellas capacidades y cualidades que lo caracterizan, y sin lugar a dudas establecer relaciones y convivencia con la familia y comunidad en general.</p>	
PASOS:		
<ol style="list-style-type: none">1. El docente colocará a los estudiantes en un círculo sentados en sus propias mesas de trabajo.2. Pedirá que observen el video que tienen preparados para ellos (para luego seleccionar los personajes que imitarán).3. Indicará que en el escritorio estará todo el material que ellos requieren para imitar a los personajes que eligen.4. Queda al criterio del niño/a realizar el montaje de su presentación (vestimenta, materiales a utilizar, otros).5. El docente para hacer más divertida la actividad puede preparar a cada estudiante con personajes, de esta manera tendrán la oportunidad de confeccionar trajes, y repasar el argumento de la persona, animal, cosa o compañero a quien imitará.		

IMITACIONES SUGERIDAS

Para que la actividad sea más divertida y puesta en práctica se recomienda que los estudiantes realicen las siguientes imitaciones, por lo que debe de contar con la vestimenta, maquillaje y materiales adecuados, para la ejecución de esta actividad se recomienda las siguientes:



- **Imitación de superhéroes**
- **Imitación de profesiones**
- **Imitación de animales**
- **Imitación de personajes**
- **Imitación de familiares**
- **Imitación de cosas, etc.**



LOGROS A ALCANZAR

- Beneficia al desarrollo motriz y del lenguaje
- Incrementan la creatividad
- Desarrollan destrezas y habilidades
- Mejora la participación del estudiante

EVALUACIÓN

Alumno:

Tema:

Rol a desempeñar:

	EVALUACIÓN	NA	EP	A
OPCIÓN				
Desarrollo adecuado del vocabulario				
Creatividad/innovación				
Personaje (vestuario, tono de voz, dominio escénico)				
Originalidad				
Uso de tiempo y espacio				
Observación adicional:				

Elaborado por: Janneth Rodríguez Apolinario

ACTIVIDAD N^o2

DRAMATIZACIÓN

JUEGO DE ROL	RESPONSABLE	OBJETIVO
La enfermería	Profesor de área Investigador	Lograr que los niños y niñas se enfrenten ante situaciones reales de su entorno.
TIEMPO	ÁREA	MATERIAL VIRTUAL
35 Minutos	Salón de clases	Link:
MATERIALES	LO QUE DEBE DE SABER	
1. Juguetes de enfermería. 2. Bata 3. Simulación de camilla 4. Sábana 5. Mascarilla 6. Otros	Los niños/as aprenderán a conocer lo que los licenciados en enfermería o auxiliares hacen, ellos deben de conocer la importancia de poder salvar y auxiliar a una personas para ello debe seguir: <ul style="list-style-type: none"> - Normas - Reglas - Comunicación - Interrelación 	
PASOS:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. La profesora indicará la dramatización que los estudiantes deben de realizar 2. Cada uno debe contar con la vestimenta e instrumentos adecuados para efectuar la actividad. 3. Se recomienda que cada uno tenga papeles necesarios para realizar la dramatización como si estuviera en un hospital. 4. Previamente se indicará cada uno de los materiales a utilizar y para que estos sirven en la vida real. 5. Se asumirán roles. 6. Dejará que cada niño utilice el material y haga de uso como la imaginación lo permita. 7. Debe prestar ayuda a los niños que no realizan la actividad, es decir lograr la participación de todos los estudiantes. 		

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Con el desarrollo de esta actividad los niños y niñas aprenderán a descubrir el uso de materiales y su cuerpo, para el reconocimiento de:

- **Cuerpo Humano**
- **Órganos**
- **Importancia de estar sanos**



LOGROS A ALCANZAR

- Beneficia el desarrollo de la Identidad Personal y Autonomía
- Mejora la comunicación
- Logra desarrollar expresiones corporales
- Permite la identificación y reconocimientos de las partes del cuerpo

EVALUACIÓN

Alumno:

Tema:

Rol a desempeñar:

	EVALUACIÓN	NA	EP	A
OPCIÓN				
Desarrollo adecuado del vocabulario				
Creatividad/innovación				
Personaje (vestuario, tono de voz, dominio escénico)				
Originalidad				
Uso de tiempo y espacio				
Observación adicional:				

Elaborado por: Janneth Rodríguez Apolinario

ACTIVIDAD N°3

JUGANDO, JUGANDO

JUEGO DE ROL	RESPONSABLE	OBJETIVO
El juego del tren	Profesor de área Investigador	Permite formar la estructura imaginativa donde el niño y niña es capaz de acatar indicaciones, movimientos y actividades.
TIEMPO	ÁREA	MATERIAL VIRTUAL
40 Minutos	Patio	Link:
MATERIALES	LO QUE DEBE DE SABER	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cartón 2. Témpera 3. Plástico 4. Marcador 5. Otros 6. Cinta Scotch 7. Colchoneta 8. Cajón de madera 9. Conos, piedras, etc. 	<p>La actividad consiste en una idea que se adapta a desarrollar capacidades motrices de los niños y niñas, se recomienda para que sea divertida diseñar en cartón, marcadores y demás materiales vagones de tren para cuando efectúen la actividad sea divertida, colorida y genere motivación en los estudiantes.</p>	
PASOS:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente y estudiantes previamente elaboran los vagones para realizar la actividad. 2. Cada estudiante tendrá que elaborar vagones de diferentes tamaños, aquí pueden trabajar de forma individual como colectiva. 3. Una vez listo el docente trazará una línea, curvas con cinta scotch. 4. Pero la diferencia que cada curva o línea tendrá obstáculos, (piedras, conos, ula ula, cajón de madera, colchoneta). 5. El docente comenzará por la línea principal y será el que guie el tren, pero lo harán con la ejecución de sonidos y cantos, al encontrar un obstáculo tendrá que escuchar la orden del profesor, saltar, caminar lento, ir veloz, arrodillarse, sentarse, aplaudir, otros. 6. Esta actividad logra que los estudiantes a más de realizar un juego de roles de imitación de tren, pueden desarrollar actividades psicomotrices y efectuar interés y motivación por lo que hace. 		
		

ACTIVIDADES SUGERIDAS

- Realizar actividad de canción relacionado al tema.
- Se recomienda utilizar globos, pitos, otros materiales
- Se recomienda ver link: https://www.youtube.com/watch?v=uyi_NmbIf-g (para hacer más dinámica esta actividad)
- Esta canción se la puede realizar en modo lento y rápido de acuerdo a lo que sugiere el docente.



LOGROS A ALCANZAR

- Los niños y niñas adquieren noción de su esquema corporal.
- Favorece la imitación y el lenguaje oral.

EVALUACIÓN

Alumno:

Tema:

Rol a desempeñar:

	EVALUACIÓN	NA	EP	A
OPCIÓN				
Desarrollo adecuado del vocabulario				
Creatividad/innovación				
Personaje (vestuario, tono de voz, dominio escénico)				
Originalidad				
Uso de tiempo y espacio				
Observación adicional:				

Elaborado por: Janneth Rodríguez Apolinario

ACTIVIDAD N°4 **LA PELUQUERÍA**

JUEGO DE ROL	RESPONSABLE	OBJETIVO
Barbería y peluquería	Profesor de área Investigador	Representar oficios que desarrollan diferentes personas en la sociedad.
TIEMPO	ÁREA	MATERIAL VIRTUAL
30 Minutos	Patio	Link:
MATERIALES	LO QUE DEBE DE SABER	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Silla plástica. 2. Figuras impresas de materiales utilizados en peluquería. 3. Juguetes referentes a una peluquería. 	<p>Con el desarrollo de la presente actividad los niños y niñas serán capaces de desarrollar oficios que los adultos desarrollan en su vida habitual.</p> <p>Se garantiza que esta actividad logrará en los estudiantes lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ambiente de socialización - Desarrollo relaciones intra-interpersonales - Aprendizaje de reglas externas - Expresión dramática - Apreciación artística 	
PASOS:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente previamente indicará la actividad a realizar. 2. Asignará roles para cada estudiante. 3. La actividad puede ser realizada como una especie de dramatización o teatro (dependiendo de las sugerencias que el profesor emita). 4. Cada estudiante a quien se le designó rol debe estudiar el oficio de peluquería, su importancia y los utensilios que utiliza. 5. Debe brindar un mensaje final. 6. Puede efectuar actividades grupales o individuales. 7. Dejar desarrollar la creatividad de todos los estudiantes mientras ejecutan el juego. 		

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Es necesario que los niños y niñas efectúen dinámicas, canciones, rondas, para ello se propone lo siguiente:

Formará grupos de niños y los colocará hasta formar círculos para luego realizar la canción de los oficios:

**ME PONGO DE PIE, ME PONGO DE PIE
ME VUELVO A SENTAR, ME VUELVO A SENTAR BIS
PORQUE A LOS OFICIOS VAMOS A JUGAR**

**HABIA UNA VEZ UN NIÑO PELUQUERO
QUE CORTABA CON TIJERAS Y PIENABA MUCHOS PELOS**

**ME PONGO DE PIE, ME PONGO DE PIE
ME VUELVO A SENTAR, ME VUELVO A SENTAR BIS
PORQUE A LOS OFICIOS VAMOS A JUGAR**



(Tomado de bienvenidoanimador.blogspot.com/2013/01/letra-video-cancion-los-oficios-teresa.html)

LOGROS A ALCANZAR

- Beneficia el desarrollo motriz y social
- Mejora el lenguaje
- Motiva a efectuar actividades creativas e innovadoras

EVALUACIÓN

Alumno:

Tema:

Rol a desempeñar:

OPCIÓN	EVALUACIÓN	NA	EP	A
Desarrollo adecuado del vocabulario				
Creatividad/innovación				
Personaje (vestuario, tono de voz, dominio escénico)				
Originalidad				
Uso de tiempo y espacio				
Observación adicional:				

Elaborado por: Janneth Rodríguez Apolinario

ACTIVIDAD N°5

EL COMERCIO

JUEGO DE ROL	RESPONSABLE	OBJETIVO
El comerciante	Profesor de área Investigador	Lograr que los estudiantes asuman roles de diferentes oficios que realiza la sociedad.
TIEMPO	ÁREA	MATERIAL VIRTUAL
45 Minutos	Patio	Link:

MATERIALES	LO QUE DEBE DE SABER
<ol style="list-style-type: none">1. Juguetes plásticos de verduras, frutas, enlatados, vestimentas, peluches, otros.2. Libreta3. Esfero4. Dinero de juego	<p>La ejecución de este juego favorece a que el niño/niña pueda cumplir con los roles asignados, así como desarrollar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Lenguaje- Motricidad- Relaciones inter-intrapersonales- Estrategias

PASOS:



1. El docente dividirá grupos de estudiantes.
2. Cada grupo estará comprendido en vendedores y compradores.
3. Los compradores tendrán listado de lo que van a adquirir.
4. Los comerciantes tendrán espacios donde saldrán al patio a vender sus productos.
5. Cada estudiante debe tener un máximo de cinco productos

vendidos y los comprados un máximo de \$20 en gastos, el vendedor y comprador que consiga este objetivo será el ganador.

6. Para realizar la actividad de forma motivadora se pueden armar estanterías o carpas para que puedan realizar su personaje sin inhibiciones algunas.
7. Esta actividad puede ser dramatizada o puesta en escena como especie de teatro.
8. El docente puede mezclar la actividad haciendo un teatrín con personajes mencionados, como una especie de introducción para que el estudiante luego pueda hacerlo.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

El desarrollo de la actividad de vendedor y comprador es una estrategia que se utiliza en este juego de rol para lograr una buena socialización entre ambos, cada uno vinculados al desarrollo de:

- Comunicación
- Respeto
- Atención
- Identificar interés de ambos
- Relación afectiva entre la compra y venta
- Fuerza de convencimiento
- Estrategias

LOGROS A ALCANZAR

- Desarrollar la comunicación y relación entre personas
- Lograr respeto
- Desarrollar modales y actuación adecuada
- Manejo escénico

EVALUACIÓN

Alumno:

Tema:

Rol a desempeñar:

EVALUACIÓN	NA	EP	A
OPCIÓN			
Desarrollo adecuado del vocabulario			
Creatividad/innovación			
Personaje (vestuario, tono de voz, dominio escénico)			
Originalidad			
Uso de tiempo y espacio			
Observación adicional:			

Elaborado por: Janneth Rodríguez Apolinario

ACTIVIDAD N°6

QUEJAS

JUEGO DE ROL	RESPONSABLE	OBJETIVO
El departamento de quejas	Profesor de área Investigador	Permitir que los niños/as identifiquen sucesos de su entorno cotidiano y como enfrentarse a los mismos.
TIEMPO	ÁREA	MATERIAL VIRTUAL
25 Minutos	Patio	Link:
MATERIALES	LO QUE DEBE DE SABER	
<ol style="list-style-type: none">1. Caja de cartón decorado.2. Roles3. Mesa4. Sillas5. Letreros6. Vestimenta	<ul style="list-style-type: none">- El proceso a ejecutar mediante el juego de rol garantiza que los niños y niñas sean capaces de identificar los roles que ejecutan en su medio, así como identificar las falencias para luego ir al departamento de quejas y verter su opinión en cuanto a cada oficio.	
PASOS:		
		<ol style="list-style-type: none">1. El docente pedirá a los estudiantes colocarse con mesas de trabajo en círculo.2. Indicará que en el escritorio estará una caja con oficios a ejecutar.3. Cada estudiante deberá efectuar uno, por ejemplo: (oficio asignado: VIGILANTE DE TRÁNSITO: será el encargado de demostrar lo que realiza, parar el tráfico, pitar, multar a un conductor, etc. otro oficio de ama de casa, tendrá que efectuar oficio de cocinar, servir, etc).4. Esta actividad una vez realizada tendrá que ser valorada por los demás estudiantes, en el caso de ver algo que no estuvo bien como (Mal trato al usuario, comida mal cocinada o lavada).

5. Se dirigirá al departamento de quejas y expondrá lo que detectaron.
6. La persona encargada del departamento tendrá que pedir colaboración del docente y buscar solución, pero es idóneo que él mismo brinde la solución a los casos surgidos.
7. Finalizada esta actividad se pedirá que los niños actúen en clases explicando que es lo que estuvo mal y que pueden rectificar.
8. Esta actividad logra un buen desarrollo social mientras se busca soluciones viables.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Se recomienda que los niños antes de efectuar actividades analicen videos acorde a los oficios que deben de desarrollar, para ello se puede trabajar en la sala audiovisual y ver videos que pueden estar en líneas de YouTube como los que se menciona a continuación:

- <https://www.youtube.com/watch?v=jRZy1Q7styk>

LOGROS A ALCANZAR

- Integración de grupos
- Trabajo colectivo
- Socialización eficaz
- Destrezas corporales
- Lenguaje

EVALUACIÓN

Alumno:

Tema:

Rol a desempeñar:

EVALUACIÓN	NA	EP	A
OPCIÓN			
Desarrollo adecuado del vocabulario			
Creatividad/innovación			
Personaje (vestuario, tono de voz, dominio escénico)			
Originalidad			
Uso de tiempo y espacio			
Observación adicional:			

Elaborado por: Janneth Rodríguez Apolinario

ACTIVIDAD N° 7

REPARACIÓN

JUEGO DE ROL	RESPONSABLE	OBJETIVO
El reparador de bicicletas	Profesor de área Investigador	Representar oficios cotidianos desarrollados en el nivel social.
TIEMPO	ÁREA	MATERIAL VIRTUAL
30 Minutos	Patio	Link:
MATERIALES	LO QUE DEBE DE SABER	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bicicleta de juguetes 2. Herramientas de plástico 3. Carpa 4. Otros 	<p>Parar el desarrollo de esta actividad considerar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Área o espacio adecuado para ejecutarla - Herramientas necesarias para la ejecución del juego - Vestimenta cómoda - Instrucciones adecuadas y entendibles - Fotografías 	

PASOS:

1. El docente colocará a los niños en el patio y los sentará en filas de 5 niños y niñas.
2. Mostrará imágenes de bicicletas.
3. Comenzará a realizar preguntas como: ¿Cuándo se le daña la bicicleta donde acuden?, ¿Qué herramientas



utilizan para el arreglo de la misma?, ¿Qué vestimenta utiliza el reparador?, ¿Qué utilizan para inflar las llantas? etc.

4. Se recomienda que antes de la ejecución de esta actividad realicen la observación de videos previos a este tema.
5. Realizar representaciones de los mismos asumiendo roles.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Por ser niños y niñas en edad inicial se podrá trabajar con materiales como:

- **Rompecabezas.**
- **Herramientas de plástico**
- **Bicicletas de plástico para armar**
- **Mesa de trabajo para diálogos**
- **Dinámica referente al oficio**
- **Otros**

LOGROS A ALCANZAR

- Intervención individual y grupal
- Comunicación
- Desarrollo intelectual y motriz

EVALUACIÓN

Alumno:

Tema:

Rol a desempeñar:

EVALUACIÓN	NA	EP	A
OPCIÓN			
Desarrollo adecuado del vocabulario			
Creatividad/innovación			
Personaje (vestuario, tono de voz, dominio escénico)			
Originalidad			
Uso de tiempo y espacio			
Observación adicional:			

Elaborado por: Janneth Rodríguez Apolinario

ACTIVIDAD N° 8

EMOCIONES

JUEGO DE ROL	RESPONSABLE	OBJETIVO
Realizando emociones	Profesor de área Investigador	Lograr que los niños desarrollen emociones y examinen sentimientos en ambientes seguros.
TIEMPO	ÁREA	MATERIAL VIRTUAL
50 Minutos	Patio	Link:
MATERIALES	LO QUE DEBE DE SABER	
1. Tarjetas de emociones. 2. Cintas de tela con frases. 3. Canasta o cartón 4. Escenario de cartón.	Con el desarrollo de esta actividad los niños y niñas serán capaces de interactuar y proporcionar que mediante el juego de rol ellos realicen guiones sociales, logrando así: <ul style="list-style-type: none"> - Interacción - Participación - Conductas o comportamientos 	

PASOS:

1. El docente en su escritorio tendrá unas cartillas o tiras con las emociones que los niños y niñas deben de representar.
2. Coloca a dos filas de estudiantes entre niños y niñas.
3. Cada estudiante deberá realizar los tipos de emociones que salga en la cartilla o tira.



4. Ejemplo: “Emoción o reacción cuando otros niños toman su juguete preferido”, “me siento muy mal”, “quiero llorar”, “quiero comer”, “mi abuelita me va a llevar al parque”, “nos vamos de viaje”; entre otras frases en donde los estudiantes tendrán que representarla como gestos o movimientos acorde a lo solicitado.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Para realizar la actividad de forma motivada y dinámica es necesario efectuar las siguientes:

- **Representación de un restaurant**
- **Representación de un bailarín, cantante, otro**

LOGROS A ALCANZAR

- Intervención individual y grupal
- Comunicación
- Desarrollo intelectual y motriz
- Desarrollo de lenguaje
- Motricidad
- Relación inter-intra personal

EVALUACIÓN

Alumno:

Tema:

Rol a desempeñar:

EVALUACIÓN	NA	EP	A
OPCIÓN			
Desarrollo adecuado del vocabulario			
Creatividad/innovación			
Personaje (vestuario, tono de voz, dominio escénico)			
Originalidad			
Uso de tiempo y espacio			
Observación adicional:			

Elaborado por: Janneth Rodríguez Apolinario

ACTIVIDAD N° 9

INTERACCIÓN

JUEGO DE ROL	RESPONSABLE	OBJETIVO
Actuando como marioneta	Profesor de área Investigador	Desarrollar la interacción entre compañeros mientras juega.
TIEMPO	ÁREA	MATERIAL VIRTUAL
30 Minutos	Salón de clases	Link:
MATERIALES	LO QUE DEBE DE SABER	
1. 4 Palitos de chuzo o caña 2. 1 Silla 3. Piola blanca para cometa	Lograr mediante la ejecución de esta actividad a que los niños aprendan a interactuar ante los demás sin inhibiciones o miedo.	

PASOS:

1. La actividad consiste en trabajar en parejas.
2. Primero el niño que manejará la marioneta estará parado en una silla.
3. Luego colocará piolas en manos de la marioneta (pareja).
4. Los palitos de chuzo se unirá en x para unir la piola de manera que el niño que está parado en la silla pueda maniobrarlo.
5. La actividad consiste que el niño o niña indicará a la marioneta que hacer, sentarse, aplaudir saltar, dormir, otros.



ACTIVIDADES SUGERIDAS

Para realizar las actividades de forma dinámica se recomienda efectuar las siguientes actividades.

- Seleccionar grupos de 5 estudiantes
- Realizar la representación de marionetas mediante un baile
- Efectuar coreografía
- Asumir roles designados
- Lograr participación activa
- Vincularlos socialmente

LOGROS A ALCANZAR

- **Interacción entre compañeros**
- **Empatía y afinidad**
- **Coordinación y motricidad**
- **Ejecución de reglas**
- **Representación artística**

EVALUACIÓN

Alumno:

Tema:

Rol a desempeñar:

	EVALUACIÓN	NA	EP	A
OPCIÓN				
Desarrollo adecuado del vocabulario				
Creatividad/innovación				
Personaje (vestuario, tono de voz, dominio escénico)				
Originalidad				
Uso de tiempo y espacio				
Observación adicional:				

Elaborado por: Janneth Rodríguez Apolinario

ACTIVIDAD N° 10

VINCULACIÓN

JUEGO DE ROL	RESPONSABLE	OBJETIVO
Reventando globos	Profesor de área Investigador	Lograr que los niños y niñas compartan con sus compañeros, mientras juegan y aventuran nuevas actividades.
TIEMPO	ÁREA	MATERIAL VIRTUAL
45 Minutos	Patio	Link: ninguno
MATERIALES	LO QUE DEBE DE SABER	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Globos diversos colores 2. Cinta o piola 	<p>La actividad consiste en lograr que los niños y niñas sientan afinidad a la hora de jugar con sus compañeros, pero para ello deberá considerar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No golpear - No faltar el respeto - Ayudarse mutuamente - Participar de forma activa 	
PASOS:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente debe trasladar a los niños a un lugar espacioso (patio). 2. Seleccionará cinco niños a los que tendrá que colocar un globo en la cintura. 3. La actividad consiste en que los demás compañeros deben perseguirlo hasta 		

arrebatarse el globo, inmediatamente se lo colocará y los demás compañeros deben hacer la misma ejecución del proceso.

4. En el caso de reventarse queda fuera del juego pero puede seguir persiguiendo a los demás compañeros con globos para arrebatarse.
5. Esta actividad debe contener seguridad para que los compañeros no arrebaten el globo de forma brusca y evitar golpes o caída.
6. Se recomienda que el área no sea tan extensa para que los niños no tiendan a cansarse.
7. Contar con la debida supervisión del docente.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Se puede realizar actividades en el patio como las sugeridas a continuación:

- **Juego del quemado**
- **Juego de estatua**
- **Juego del ula ula**

LOGROS A ALCANZAR

- Respeto y cooperación entre compañeros
- Agilidad y desarrollo motriz
- Participación activa
- Realizando nuevas aventuras mientras juegan

EVALUACIÓN

Alumno:

Tema:

Rol a desempeñar:

EVALUACIÓN	NA	EP	A
OPCIÓN			
Desarrollo adecuado del vocabulario			
Creatividad/innovación			
Personaje (vestuario, tono de voz, dominio escénico)			
Originalidad			
Uso de tiempo y espacio			
Observación adicional:			

Elaborado por: Janneth Rodríguez Apolinario

4.7. ADMINISTRACIÓN

La guía de juegos de roles tiene como fin fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, la misma que está direccionada a docentes de la Unidad Educativa “Rubira”, cantón Salinas, provincia de Santa Elena; para ello es indispensable contar con el siguiente proceso de administración de la guía dentro de la institución que determine la socialización, aceptación, aplicación y ejecución de actividades.



Elaborado por: Janneth Rodríguez Apolinario

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 RECURSO INSTITUCIONAL

Unidad Educativa Rubira

5.2 RECURSO HUMANO

- Director
- Docentes
- Estudiantes
- Tutor
- Investigador

5.3 RECURSO MATERIAL

Anillados, impresiones, copias, materiales de oficina, movilización, internet, otros.

5.4 MATERIALES

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
Impresiones a color	03	3.25	9.75
Anillados	03	1.00	3.00
Cd	02	1.00	2.00
Copias	70	0.03	2.10
Movilización	-	22.00	22.00
Internet	-	35.00	35.00
Esfero lápices, otros materiales.	-	18.50	18.50
Asesoría	01	100.00	100.00
Otros imprevistos	-	55.00	55.00
TOTAL			\$247.35

5.5 RECURSOS TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
Pc completo (CPU, monitor, mouse, parlantes, mesa, teclado)	01	685.00	685.00
Impresora con tinta continúa.	01	135.00	135.00
TOTAL			\$ 820.00

Presupuesto total

RECURSO MATERIAL	247.35
RECURSO TECNOLÓGICO	820.00
TOTAL FINAL	\$1067.35

Financiamiento

Todo el financiamiento lo cubrirá la investigadora.

BIBLIOGRAFIA

ÁC Martínez - Diversitas, (2010) - revistas.usantotomas.edu.com Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia

CTG Ramírez, M Ayaso... - Revista venezolana de ..., 2(008) - dialnet.unirioja.es El patio de recreo en el preescolar: Un espacio de socialización diferencial de niñas y niños

CXG Moreno, Y Solovieva... - ... de Investigación en ..., (2012) revistas.javeriana.edu.com **La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares**

D Bazile, E Martínez, H Hocdé, E Chia - <http://www.inia.cl/prensa/> ..., (2012) - agris.fao.org Chile: una experiencia participativa del proyecto internacional IMAS a través de una perspectiva por escenarios usando una metodología de juego de roles

L Bornstein, MH Bornstein - Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia, (2010) Estilos parentales y el desarrollo social del niño

LEY Orgánica de Educación Intercultural. 2011, Quito – Ecuador. Ediciones Legales

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular. Recuperado el 11 de 2014, de <http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=0CDAQFjAD&url=http%3A%2F%2Feducacion.gob.ec%2Fwp-content%2Fplugins%2Fdownload->

Ronquillo Sánchez, & Jacqueline Pilar. (2013). Las Técnicas Lúdicas y su Incidencia en el Aprendizaje en el Área de Entorno Natural Y Social de los Niños Y Niñas del Tercer Grado de Educación General Básica de la Escuela "Eduardo Mera" del Cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua . Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/6360/FCHE-SEB-1172.pdf?sequence=1>

Saquic, C. (9 de FEBRERO de 2013). Rincón De Aprendizaje. Obtenido de <http://petronilarincon.blogspot.com/>

BIBLIOGRAFÍA OBTENIDA DE LA BIBLIOTECA VIRTUAL

Amar, A. J. J., & Martínez, G. M. B. (2011). El ambiente imperativo: un enfoque de desarrollo infantil. Colombia: Universidad del Norte. Retrieved from

<http://www.ebrary.com>

Heredia, Ancona Bertha (2008): Manual para la elaboración de material didáctico. Tomado de Biblioteca Upse: Link:

http://site.ebrary.com/lib/upsesp/home.actiol=notice_display&id=3708/

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>

<http://luceroice.blogspot.com/2009/04/teoria-del-naturalismo-de-jean-jacques.html>

<http://www.monografias.com/trabajos87/los-modelos-pedagogicos/los-modelos-pedagogicos.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos76/actividades-didacticas-desarrollo-lateralidad/actividades-didacticas-desarrollo-lateralidad2.shtml>

ANEXOS



Instantes en que se está socializando la encuesta a Padres de familia del Inicial 2 de la Unidad Educativa Rubira, quienes son los guías principales para incluir a sus hijos en una sociedad libre y espontánea.

Los padres de familia fuente principal del accionar de los niños, colaborando en el desarrollo de la encuesta.



Directora y Docentes de la Unidad Educativa Rubira, quienes colaboran con el papel fundamental, como es el desarrollo integral de sus educandos, analizando la propuesta presentada.



El docente encargado de proporcionar espacios para desarrollar las destrezas que construyen el aprendizaje, colaborando con las entrevistas aplicadas.

Los niños y niñas de 4 a 5 años, quienes son los actores principales para el desarrollo de la propuesta.



Los niños realizando el juego de rol propuesto “Actuando como una Marioneta”, desarrollando la interacción con sus compañeros, coordinación y motricidad.

Imitando al bombero, a través de la elaboración de una máscara beneficiando la creatividad y la expresión corporal.



Ejecutando la actividad “El comerciante”. Podemos observar a los niños y niñas desempeñando los roles de Panaderos, artesanos y zapateros. Con esta actividad se rescata el respeto y se valora la participación que cada uno representa.



CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR

TÍTULO I - ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL ESTADO

Sección quinta

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.-La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.-La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.-El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR

Objetivo 2 - Auspiciar la igualdad, la cohesión, la inclusión y la equidad social y territorial en la diversidad.

2.9 Garantizar el desarrollo integral de la primera infancia, a niños y niñas menores de 5 años.

- a. Fortalecer y mejorar los servicios de desarrollo infantil integral y de educación inicial, de manera articulada al Sistema Nacional de Educación y para todos los niños y niñas del país, priorizando los sectores más vulnerables, con enfoque de pertinencia cultural.
- b. Diseñar e implementar mecanismos que fomenten la corresponsabilidad de la familia y la sociedad en el desarrollo infantil integral.
- c. Diseñar e implementar mecanismos que fomenten la corresponsabilidad de la familia y la sociedad en el desarrollo infantil integral.
- d. Generar e implementar instrumentos de información y concienciación sobre la importancia del desarrollo integral de la primera infancia.

REGLAMENTO A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

Capítulo III - CURRÍCULO NACIONAL

Art. 9.- **Obligatoriedad.**- Los currículos nacionales, expedido por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, son de aplicación obligatoria en todas las instituciones educativas del país independientemente de su sostenimiento y modalidad. Además, son el referente obligatorio para la elaboración o selección de textos educativos, material didáctico y evaluaciones.

Acuerdo N°295-13, mediante el cual se oficializa el currículo de Educación Inicial elaborado por sus dos subniveles, garantizando la oferta de un proceso educativo de calidad de los niños de hasta 5 años de edad.

Art 10.- Adaptaciones curriculares.- Los currículos nacionales pueden complementarse de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación, en función de las particularidades del territorio en el que operan.

Las instituciones educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tenga como base el currículo nacional; su implementación se realiza con previa aprobación del Concejo Académico del Circuito y la autoridad Zonal correspondiente.

Art 11.- Contenido.- El currículo nacional contiene los conocimientos básicos obligatorios para los estudiantes del Sistema Nacional de Educación y los lineamientos técnicos y pedagógicos para su aplicación en el aula, así como los ejes transversales, objetivos de cada asignatura y el perfil de salida de cada nivel y modalidad.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos

Art 1.- Finalidad.- Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

Art. 9.- Función básica de la familia.- La ley reconoce y protege a la familia como el espacio natural y fundamental para el desarrollo integral del niño, niña y adolescente.

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un

ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

DERECHOS DE PARTICIPACIÓN

- Capítulo V

Art. 59.- Derecho a la libertad de expresión.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresarse libremente, a buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, oralmente, por escrito o cualquier otro medio que elijan, con las únicas restricciones que impongan la ley, el orden público, la salud o la moral públicas para proteger la seguridad, derechos y libertades fundamentales de los demás.

Art. 63.- Derecho de libre asociación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a asociarse libremente con fines lícitos. Este derecho incluye la posibilidad de los adolescentes de constituir asociaciones sin fines de lucro, con arreglo a la ley.

Encuesta Dirigida a Docentes



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
Creación: Ley N° 110 R.O. N° 366 (Suplemento) 1998-07-22
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RUBIRA”.

1. **¿Conoce usted para qué son necesarios los juegos de roles?**

2. **¿Considera usted que motivando a los niños y niñas a realizar juegos de roles, estos serán más independientes y con desenvolvimiento activo ante el entorno donde están rodeados?**

3. **¿Realiza actividades vinculadas a roles en el aula de clases?**

4. **¿Cuenta con niños y niñas con poca motivación y participación en las actividades educativas?**

5. **¿Considera Ud. que los niños y niñas deben ser más activos y participativos cuando se desenvuelven en el medio social?**

6. **¿Considera usted que aplicar juegos de roles en el proceso de enseñanza aprendizaje favorecerá el desarrollo social de los niños?**

7. **¿Cree usted que el diseño de una Guía de juegos de roles beneficia el desarrollo social de los niños y niñas desde su etapa inicial?**

Entrevista Dirigida a Directora



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
Creación: Ley N° 110 R.O. N° 366 (Suplemento) 1998-07-22
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

**ENTREVISTA DIRIGIDA A DIRECTORA DEL NIVEL INICIAL Y
PREPARATORIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RUBIRA”.**

- 1) **¿Cómo considera Ud, que se está desarrollando la educación en la actualidad?**

- 2) **¿Cree usted necesario que los niños y niñas aprendan mediante juegos?**

- 3) **¿Conoce usted qué son los juegos de roles y para qué estos son necesarios en el desarrollo integral y educacional de los niños y niñas?**

- 4) **¿Cree usted qué desarrollar juegos de roles ayuda al estudiante a desarrollarse socialmente?**

- 5) **¿Cree usted que con una guía de juegos de roles los niños y niñas tendrán un buen desarrollo social?**

Encuesta dirigida a Padres de Familia



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
Creación: Ley N° 110 R.O. N° 366 (Suplemento) 1998-07-22
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

**ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DEL NIVEL INICIAL DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “RUBIRA”.**

1. ¿Conoce usted qué son los juegos de roles?
2. ¿Participa en los juegos que su hijo/a realiza en su hogar?
3. ¿Considera usted que los juegos son necesarios en el proceso de enseñanza de su hijo/a?
4. ¿Cree usted que su hijo tiene problemas al relacionarse con las demás personas?
5. ¿Si su hijo/a realiza juegos, como imitar a un policía como reacciona usted?
6. ¿Qué tiempo le dedica a su hijo/a cuando juegan?
7. ¿Considera Ud. necesario que se desarrolle una guía con juegos de roles que le permita desarrollarse socialmente?

Lista de Cotejo aplicada a niños de 4 años



UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
 Creación: Ley N° 110 R.O. N° 366 (Suplemento) 1998-07-22
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
 CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

LISTA DE COTEJO

N°	Criterios de Evaluación	Ejecuta actividades bajo reglas planteadas			Cuenta con confianza y autoestima elevada			Gusta de la colaboración de sus compañeros o de las personas que lo			Coordina las actividades, asume e impone roles_ direcciona			Es independiente		
		I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A	I	EP	A
1	Aguilar Gallegos Mía			x			x			x		x				x
2	Chamorro Soriano Geovanny	x					x	x				x				x
3	Coral de la A Emily	x			x				x		x				x	
4	Cortez Gómez Camila			x		x			x			x			x	
5	Cortez Gómez Mathias			x			x			x			x		x	
6	Del Pezo Valarezo Nathalia	x					x			x		x			x	
7	Escandón Villao Paula			x			x			x			x			x
8	Martínez Tubay Jhosy		x				x			x		x				x
9	Menoscal Basilio Mylena			x		x			x			x			x	
10	Montalván Campuzano Juan	x				x			x			x			x	
11	Montenegro Carvajal Karen			x			x			x			x			x
12	Morán Pozo Jonathan		x			x			x				x			x
13	Ordeñana Santos Ammy			x			x			x			x			x
14	Orrala Palma Francisco		x				x			x			x			x
15	Perez Freire Andrea			x		x				x		x			x	
16	Ponce Suárez Santiago			x		x				x		x			x	

17	Pozo Osorio Lucas		x				x		x		x		x
18	Quintanilla Ramírez Camila			x			x		x		x		x
19	Racines Castro Arianna			x			x		x		x		x
20	Saavedra Tamayo Jorge	x				x		x			x		x
21	Toala Santana Miguel			x			x		x		x		x
22	Alejandro Roca Kyara		x				x		x		x		x
23	Cochea Muñoz Jordy			x			x		x		x		x
24	Cruz Tomalá Isabela			x			x		x		x		x
25	Duran Gómez Nicolas	x					x	x			x		x
26	Delgado Erick			x		x			x		x		x
27	Flores Zarate Favio			x			x		x		x		x
28	Gordon Moran Laila		x				x		x		x		x
29	González Santiago			x		x			x		x		x
30	Mora Emilio			x		x			x		x		x
31	Ordoñez Ammy			x			x		x		x		x
32	Rodríguez Villón Emiliano		x				x		x		x		x
33	Vizuite Domenica		x			x			x		x		x
34	Yagual Avila Kyara			x			x		x		x		x
35	Yagual Tomalá Jimmy		x			x			x		x		x
36	Zápico Suárez Emilio	x			x			x		x		x	