



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

## **DIRECCIÓN DE POSGRADO**

### **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

#### **MODALIDAD: METODOLOGIA Y TECNOLOGIA AVANZADA**

**Título:**

---

**El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato**

---

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de magister en Educación Inicial

**Autor:**  
**Torres Flores Laura Elizabeth Lcda.**

**Tutor:**  
**Defaz Gallardo Yolanda Paola MsC.**

**LATACUNGA –ECUADOR**  
**2019**

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación "El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato" presentado por Torres Flores Laura Elizabeth, para optar por el título magíster en Educación Inicial.

### CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, enero, 2020




MsC. Defaz Gallardo Yolanda Paola  
CC: 0502632219

## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Inicial; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga, enero, 2020

  
.....  
Mg.C. José Nicolás Barbosa Zapata  
CC: 0501886618  
Presidente del tribunal

  
.....  
Mg.C. Jorge Anibal Guilcaso Romero  
CC: 0501677140  
Miembro 1

  
.....  
PhD. Melquiades Mendoza Pérez  
CC: 1756415491  
Miembro 2

## **DEDICATORIA**

Uno de mis grandes sueños siempre ha sido continuar con mis estudios y superarme día a día; desde que inicié este proceso me encontré con un sinnúmero de dificultades, pero a pesar de los obstáculos y las arduas horas de estudio y trabajo, puedo decir que me encuentro donde quería estar y este logro me demuestra a mí misma que si me lo propongo lo puedo lograr; no sé dónde me encuentre el día de mañana, pero de seguro continuaré alcanzando metas y cumpliendo sueños.

Laura

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco de manera especial a la Universidad Técnica de Cotopaxi por creer en nosotras, en nuestra capacidad y por brindarnos esa apertura, para ser partícipes de este proceso que a pesar de todas las dificultades que se fueron presentando en el transcurso, tuvimos la fortaleza y sabiduría para superarlos y continuar.

Mi familia entre ellos mis hijas y mis padres se convirtieron en ese motor y fuerza que me impulsaron y me inyectaron la energía que necesitaba cuando mis fuerzas flaqueaban, gracias por nunca dejarme caer, por enseñarme que los sacrificios de ayer me han traído hasta aquí, hoy este proceso ha culminado y solo nos quedan los recuerdos y la satisfacción de haber culminado con éxito.

Laura Torres

## RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, enero, 2020



.....  
Leda. Laura Elizabeth Torres Flores  
1803220977

## RENUNCIA DE DERECHOS

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, enero, 2020



.....  
Leda. Laura Elizabeth Torres Flores  
1803220977

## **AVAL DEL VEEDOR**

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los lectores en sesión científica del tribunal.

Latacunga, enero, 2020

  
.....  
Mg.C. José Nicolás Barbosa Zapata  
CC: 0501886618



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## DIRECCIÓN DE POSGRADO

### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

**Título:** El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato.

**Autor:** Torres Flores Laura Elizabeth Lcda.

**Tutor:** Defaz Gallardo Yolanda Paola MsC.

### RESUMEN

El problema con el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación inicial se da por la disyuntiva que hay entre los padres de familia quienes consideran a estos espacios dedicados únicamente para el juego y por ende asumen que el niño no desarrolla ningún tipo de destreza. En la presente investigación el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de cuatro años el objetivo general es implementar una guía didáctica para los docentes del nivel de educación inicial que les permita utilizar el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato. La metodología es de carácter cualitativa porque se basa en el comportamiento del niño, mediante el método experimental se analiza las conductas y comportamientos presentes durante el juego de roles, la observación de los hechos nos brinda pautas para identificar patrones, el método deductivo permite analizar toda la literatura relacionada con el juego de roles y adaptarlo a nuestra realidad, finalmente el método dialéctico brinda una visión de la evolución que ha sufrido el juego de roles dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. La propuesta presentada es una guía didáctica basada en los juegos de roles que permita a los docentes de educación inicial utilizarla como técnica de enseñanza aprendizaje. Los resultados obtenidos demuestran que la importancia del juego de roles en educación inicial se basa en el juego simbólico y la imitación, cuando asume su “rol” se sumerge en un mundo imaginario donde empieza a crear, imaginar y lo que para él es un juego se transforma en su verdad, es ahí donde el docente se vuelve parte del juego teniendo la capacidad de modificar sus esquemas mentales.

**PALABRAS CLAVE:** Juego de Roles, Educación Inicial, Imaginación, Técnicas de Enseñanza, Habilidades Sociales.

**UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRIA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Title:** ROLE-PLAY AS A TEACHING-LEARNING TECHNIQUE IN CHILDREN 4 YEARS OLD OF CIRCUIT 07 DISTRITO 18D02 IN THE CITY OF AMBATO.

**Author:** Torres Flores Laura Elizabeth Lcda.

**Tutor:** Defaz Gallardo Yolanda Paola Msc.

**ABSTRACT**

The problem with the teaching -learning process in the initial education is given by the dilemma that there is between the parents who believe that these places are dedicated just to play therefore they assume the child does not acquire any skill. In the present research the role plays as a teaching -learning technique. In the present research, role play as a teaching-learning technique in 4-year-old children, the general objective is to implement a didactic guide for the teachers of initial education level that allows them to use the role play as a teaching-learning technique in educational institutions of the circuit 07 district 18D02 of Ambato. The methodology is a qualitative nature because it is based on the child's behavior, through the experimental method the manners and behaviors current during the role play are analyzed, the observation of the facts gives us guidelines to identify patterns, the deductive method allows to analyze all Literature related to the role play and adapt it to our reality. Finally, the dialectical method provides a visual evolution that the role play has undergone in the teaching-learning process. The proposal presented is a didactic guide based on role plays that allows early education teachers use it as a teaching-learning technique. The results obtained show the importance of role play in early education is based on symbolic play and imitation, when assumes its "role" it immerses itself in an imaginary world where it begins to create, imagine and which is a game for the children then it becomes in their truth, that is where the teacher becomes part of the game having the ability to modify their mental schemes.

**KEYWORD:** Early Education, Imagination, Role - Play, Social Skills, Teaching techniques.

Verónica Paulina Carrera Martínez con cédula de identidad número: 1803890571 Magister en la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, con número de registro de la SENESCYT: 1010-2019-2130609; **CERTIFICADO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato de: Laura Elizabeth Torres Flores ,aspirante a magister en Educación Inicial.

Latacunga, enero, 06, 2020

.....  
Verónica Paulina Carrera Martínez  
C.I. 1803890571

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN .....	1
--------------------	---

## CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
1.1. Antecedentes .....	8
1.2. Fundamentación epistemológica.....	11
1.2.1. Juego de roles.....	11
1.2.2. Juego Infantil.....	15
1.2.3. Imaginación.....	16
1.2.4. Expresión corporal .....	17
1.2.5. Educación inicial.....	18
1.2.6. Técnicas de enseñanza .....	20
1.2.7. Motivación .....	22
1.2.8. Habilidades sociales.....	23
1.2.9. Ambiente escolar.....	24
1.3. Fundamentación del estado del arte .....	27
1.4. Conclusiones Capítulo I.....	29

## CAPITULO II

2. PROPUESTA.....	31
2.1. Título de la propuesta.....	31
2.2. Objetivos .....	31
2.2.1. Objetivo General .....	31
2.2.2. Objetivos Específicos.....	31
2.3. Justificación.....	32
2.4. Desarrollo de la propuesta.....	33
2.4.1. Elementos que la conforman.....	33

2.4.2. Explicación de la propuesta .....	33
2.4.3. Premisas para su implementación .....	70
2.4.4. Conclusiones del Capítulo II.....	71

### **CAPÍTULO III**

3. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	73
3.1. Evaluación de especialistas .....	73
3.2. Evaluación de usuarios.....	74
3.3. Evaluación de impactos o resultados .....	75
3.4. Resultados de la propuesta .....	77
3.5. Conclusiones del Capítulo III.....	77
Conclusiones generales .....	79
Recomendaciones.....	79
Referencias bibliográficas .....	80
ANEXOS .....	85

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Lista de tareas.....	4
Tabla 2. Etapas de desarrollo .....	5
Tabla 3. Unidad de estudio.....	7
Tabla 4. Características de las etapas del juego de roles sociales .....	13
Tabla 5. Características de los climas tóxicos y nutritivos .....	26
Tabla 6. Beneficios del juego de roles .....	39
Tabla 7. Socialización de la guía didáctica .....	71
Tabla 8. Prueba t para dos muestras .....	76

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráficos 1.	Diagrama de ejes de desarrollo y aprendizajes.....	20
Gráficos 2.	Elementos del juego de roles .....	40
Gráficos 3.	Procedimiento del juego de roles .....	41
Gráficos 4.	Análisis de resultados .....	76
Gráficos 5.	¿Considera usted que el juego de roles es un juego interpretativo, donde el niño asume su rol? .....	91
Gráficos 6.	¿Le agrada a usted realizar el juego de roles con los niños y las niñas? .....	92
Gráficos 7.	¿Con qué juego frecuencia utiliza usted el de roles con los niños y las niñas? .....	93
Gráficos 8.	‘El juego de roles es positivo para los niños?.....	94
Gráficos 9.	Ha observado usted si los niños y las niñas presentan actitud positiva ante los juegos de roles.....	95
Gráficos 10.	¿Durante la realización del juego de roles, interviene usted? .....	96
Gráficos 11.	Desde su experiencia como docente, ha observado usted cambios en los niños y las niñas luego de realizar el juego de roles.....	97
Gráficos 12.	¿Los niños y las niñas de su clase crean voluntariamente escenarios e imaginan lugares? .....	98
Gráficos 13.	¿Utiliza usted el juego de roles como estrategia metodológica? ...	99
Gráficos 14.	¿Considera usted que el juego de roles está siendo bien utilizado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje? .....	100
Gráficos 15.	¿Recomendaría usted el uso de los juegos de roles como estrategia metodológica?.....	101
Gráficos 16.	¿Qué desearía saber o conocer usted sobre los juegos de roles?.	102
Gráficos 17.	Lista de cotejo.....	103
Gráficos 18.	Anticipación .....	106
Gráficos 19.	Organización.....	107
Gráficos 20.	Construcción del conocimiento .....	108
Gráficos 21.	Clima del aula.....	109

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1.	¿Considera usted que el juego de roles es un juego interpretativo, donde el niño asume su rol?.....	91
Cuadro 2.	¿Le agrada a usted realizar el juego de roles con los niños y las niñas? .....	92
Cuadro 3.	¿Con qué juego frecuencia utiliza usted el de roles con los niños y las niñas? .....	93
Cuadro 4.	¿Considera que el juego de roles es positivo para los niños y las niñas? .....	94
Cuadro 5.	Ha observado usted si los niños y las niñas presentan actitud positiva ante los juegos de roles .....	95
Cuadro 6.	¿Durante la realización del juego de roles, interviene usted?.....	96
Cuadro 7.	Desde su experiencia como docente, ha observado usted cambios en los niños y las niñas luego de realizar el juego de roles .....	97
Cuadro 8.	¿Los niños y las niñas de su clase crean voluntariamente escenarios e imaginan lugares? .....	98
Cuadro 9.	¿Utiliza usted el juego de roles como estrategia metodológica? .....	99
Cuadro 10.	¿Considera usted que el juego de roles está siendo bien utilizado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje? .....	100
Cuadro 11.	¿Recomendaría usted el uso de los juegos de roles como estrategia metodológica?.....	101
Cuadro 12.	¿Qué desearía saber o conocer usted sobre los juegos de roles? ...	102

## ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1. Reporteros en acción .....	43
Fotografía 2. Al Rescate.....	45
Fotografía 3. Mi Familia .....	47
Fotografía 4. Mi Escuela.....	49
Fotografía 5 Mis Costumbres.....	51
Fotografía 6. La Granja.....	53
Fotografía 7. Mi Rutina.....	55
Fotografía 8. Los Panaderos.....	57
Fotografía 9. Pinocho.....	59
Fotografía 10. Las Momias .....	61
Fotografía 11. El Salón de Belleza.....	63
Fotografía 12. Los Escultores .....	65
Fotografía 13. Los Soldados .....	67
Fotografía 14. Mi Cuerpo.....	69



## INTRODUCCIÓN

Dentro de los **antecedentes** y de acuerdo al artículo 31 del reglamento del Trabajo de Titulación de Posgrados de la Universidad Técnica de Cotopaxi programa de Maestría en Educación Inicial tenemos las líneas de investigación establecidas para presente investigación; línea “Educación y comunicación para el desarrollo humano y social” (p. 3), y su respectiva sub línea “Metodologías medios, estrategias y ambientes de aprendizaje (estimulación lúdica a la expresión innovadora y creativa)”. (p. 3)

El niño para que pueda desarrollarse de manera integral, debe crecer en un ambiente seguro y estable, debido a que, su primer proceso de comunicación lo establece con sus familiares más cercanos, el desarrollo del pensamiento debe ser estimulado desde edades tempranas de manera adecuada.

La Constitución de la República del Ecuador, Capítulo II, Sección V, Educación, en el artículo 27 expresa que:

“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 trabajar”. (p. 27)

El Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 denominado “Toda una vida”, dentro del eje: Derechos para todos durante toda la vida, en el primer objetivo dentro de uno de los ejes tratados considera a la educación como la base del desarrollo de la sociedad:

“En este contexto, el acceso a la educación inicial es otro ámbito crítico para el desarrollo de los niños y las niñas. En 2016 el, 44.6% de menores de cinco años participaban en programas de primera infancia -públicos y privados -, por lo que el reto importante es mejorar la calidad de este nivel de educación, así como el acceso y ampliación significativa de la cobertura”. (p. 49)

Por su parte, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el capítulo quinto específicamente en el artículo 40 en relación con el nivel de educación inicial sostiene que:

“El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, potencia sus capacidades, habilidades y destrezas”. (p. 81)

Dentro del currículo de educación inicial en el Ecuador la metodología que se utiliza es el “Juego Trabajo” la misma que expresa:

“Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades”. (p. 41)

También el currículo de educación inicial sostiene que:

“La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la

infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños”. (p. 41)

En el aula el o la docente trabaja con los niños y las niñas ámbitos de desarrollo y aprendizaje, entre los ámbitos se especifica a la Convivencia como el ámbito que enlaza el juego y su entorno:

“En este ámbito se consideran aspectos relacionados con las diferentes interrelaciones sociales que tiene el niño en su interacción con los otros partiendo de su núcleo familiar a espacios y relaciones cada vez más amplias como los centros educativos. Para esto es necesario incorporar el aprendizaje de ciertas pautas que faciliten su sana convivencia, a partir de entender la necesidad y utilidad de las normas de organización social, de promover el desarrollo de actitudes de respeto, empatía, el goce de sus derechos y la puesta en práctica de sus obligaciones”. (p. 31)

Actualmente preocupa escuchar la ideología con la que estos jóvenes – adultos están criando a sus hijos: “yo no voy a ser como mi padre, mi hijo va a hacer lo que él quiere”; de aquí que, el problema radica en las ideas con que los niños se están desarrollando; ambientes demasiado permisivos, sin límites, reglas o normas; donde son los niños quienes deciden que hacer dentro del hogar, son ellos quienes realmente “mandan y ordenan”, en este sentido estos niños que en parte son criados por otros “niños”.

Con relación **al planteamiento del problema** cuando los padres de familia empiezan el proceso escolar lo hacen con grandes expectativas, esperan ver a sus hijos realizando tareas dentro y fuera del aula, no consideran a los juegos como tarea y se esparce el rumor de que la maestra no trabaja y solo se la pasa jugando, y es aquí donde los docentes tienen que enfrentar el dilema de seleccionar qué técnicas utilizar como estrategia para guiar al niño sin entrar en conflictos con los padres de familia y lograr una verdadera convivencia armónica.

Pero, cómo actúa el docente frente a esta nueva realidad educativa, para dar respuesta a esta interrogante se da paso a la **formulación del problema** ¿puede ser el juego de roles ser utilizado por el docente como técnica de enseñanza aprendizaje con los niños de cuatro años del nivel de educación inicial?

Si realmente se desea cambiar la realidad de los niños y las niñas se deberá plantear el siguiente **objetivo general** implementar una guía didáctica para los docentes del nivel de educación inicial que les permita utilizar el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato.

Dentro de los **objetivos específicos** se plantea el fundamentar conceptos, características e importancia del uso de los juegos de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en los niños de cuatro años del nivel inicial; además se va a diagnosticar las fortalezas y debilidades del uso de los juegos de roles en el proceso de enseñanza aprendizaje; para finalmente diseñar una guía didáctica que permita al docente utilizar el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje.

Dentro de las tareas que deberán ser realizadas para llegar al objetivo planteado tenemos las siguientes tareas:

*Tabla 1. Lista de tareas*

<b>Objetivo</b>	<b>Actividad (tareas)</b>
<p><b>Objetivo específico 1:</b> Fundamentar conceptos, características e importancia del uso de los juegos de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en los niños de cuatro años del nivel inicial.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Delimitación de las categorías que intervienen en el campo de la investigación.</li> <li>2. Revisión de literatura relacionada con el juego de roles y sus usos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.</li> <li>3. Elaboración del protocolo relacionado con el uso del juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje.</li> </ol>
<p><b>Objetivo específico 2:</b> Diagnosticar las fortalezas y debilidades del uso de los juegos de roles en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaboración encuestas dirigidas a los docentes de educación inicial, listas de cotejo para los niños de cuatro años de educación inicial y fichas de observación para la clase.</li> <li>2. Revisión, aprobación y validación de los instrumentos previos a su aplicación.</li> <li>3. Aplicación de los instrumentos a la población establecida.</li> <li>4. Realización de las tabulaciones, análisis e interpretación de los resultados obtenidos.</li> </ol>

<p><b>Objetivo específico 3:</b> Diseñar una guía didáctica que permita al docente utilizar el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje.</p>	1. Delimitación de los elementos que intervienen en la elaboración de la propuesta.
	2. Diseño de la guía didáctica para que el docente utilice de manera adecuada el juego de roles con los niños de educación inicial.
	3. Validación de la guía didáctica por los docentes de educación inicial.
	4. Aplicación de la propuesta.
	5. Recolección de datos, análisis e interpretación de impactos.

*Elaborado por: La investigadora*

Durante la realización de las tareas establecidas para alcanzar los objetivos específicos nos hemos topado con los siguientes nudos críticos:

*Tabla 2. Etapas de desarrollo*

<b>Etapas</b>	<b>Descripción</b>
Las interpretaciones y las dramatizaciones	Se ha podido observar que las dramatizaciones son confundidas por los docentes con los juegos de roles, a pesar de su gran similitud, la diferencia radica en que los juegos de roles son interpretaciones que los niños realizan basándose en su realidad, y, por otra parte, las dramatizaciones tienen que ver con el arte dramático, hay un guion que seguir.
Los hábitos, las normas y conductas de los niños	Los niños de educación se muestran carentes de respeto hacia las autoridades, como también hacia sus compañeros de clase; es triste observar cómo desde casa, los padres motivan y alientan a sus hijos a comportarse de manera inadecuada. Estamos viviendo una cultura donde el niño es quien decide qué y cuándo hacerlo y los padres se convierten en meros espectadores.
Las familias y los docentes	Por su parte, las familias con las que actualmente nos encontramos tratando son en su gran mayoría, reconstruidas y demasiado jóvenes; estas características han ocasionado que los criterios que anteriormente se tenían sobre las conductas y los comportamientos que se esperaban estaban basadas en el respeto, actualmente los niños están siendo adoctrinados por sus padres y familiares cercanos en contra del docente, en el sentido de que el docente ya no es figura de autoridad y el niño tiene que contar en casa como se

---

comportó, que hizo, que les dijo, como los miraba, cómo lo sintieron; ya no se centran en preguntar al niño cuando llega a casa qué aprendió. Es más, como un examen, que el docente debe pasar a diario para saber si no están frente a “depravado sexual” o un “maltratador”.

---

*Elaborado por: La investigadora*

Luego de plantear los objetivos y analizar los nudos críticos procederemos a determinar si la **hipótesis** el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje modifica los esquemas mentales de los niños de cuatro años de educación inicial, es positiva, negativa o nula.

La investigación se llevará a cabo en la ciudad de Ambato, con el personal docente del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato, y con los niños de cuatro años de educación inicial de la Unidad Educativa Joaquín Lalama y tiene su **justificación** por tener el deseo de ampliar el estudio relacionado con los juegos de roles y su repercusión en el proceso de enseñanza aprendizaje, además de, crear alternativas metodológicas que permitan a los docentes mejorar su desempeño dentro del aula, debo resaltar que la presente no tiene por objeto criticar la labor del compañero dentro del aula, por el contrario, brindarle una utilidad práctica que se pueda implementar durante su labor diaria, de esta manera alcanzar el desarrollo integral de sus estudiantes.

Además, la presente investigación es factible porque cuenta con la autorización y el apoyo de las autoridades circuitales e institucionales, la colaboración de las compañeras docentes, los estudiantes y padres de familia de la institución; finalmente existe gran cantidad de fuentes bibliográficas que pueden respaldar la investigación.

La **metodología** a utilizar para la ejecución de la investigación tiene relación con el **enfoque histórico-cultural**, debido a que el juego de roles está ligado íntimamente con su entorno, y las interpretaciones que los niños realizan no son basadas en indicaciones dadas por el docente, son representaciones de actividades que diariamente el niño vive dentro y fuera de su hogar, además, aplicaremos el **método**

**experimental** propuesto por Vygotsky, porque deseamos estudiar las conductas y comportamientos del niño durante el juego de roles y si los docentes pueden modificar dichas conductas y comportamientos para utilizarlas a su favor dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

La presente investigación será **cualitativo**, debido a que se aplicarán fichas de observación directa tanto hacia los niños y las niñas como al desarrollo de una clase, mismas que tendrán como objetivo registrar el comportamiento de los niños y el docente durante la ejecución del juego de roles, por otra parte, se llevará a cabo encuestas dirigidas a docentes de educación inicial, para establecer el nivel de aceptabilidad y conocimientos que existe con relación al juego de roles y su uso dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Es decir, se partirá de la **observación** de los hechos que se hayan presentado y manifestado en diferentes eventos, y a partir de ahí se procederá a diseñar los objetivos, la hipótesis y dar inicio a la investigación. También, se utilizará el **método deductivo** porque se parte de la observación del problema y así poder llegar con la deducción a la elaboración de conclusiones, recomendaciones y la elaboración de la propuesta. Así también, el **método dialectico** nos permitirá analizar cómo ha evolucionado la educación en los últimos años buscando que es lo que hace la diferencia para establecer la relación **causa – efecto**.

Finalmente, la población con la que se desarrollará la investigación está centrada en los docentes de educación inicial de la ciudad de Ambato, así como también los estudiantes y las docentes de educación inicial, de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

*Tabla 3. Unidad de estudio*

<b>Sectores</b>	<b>Población</b>
Niños	32
Docentes	34
Autoridades	5
<b>Total</b>	<b>71</b>

*Elaborado por: La investigadora*

# CAPÍTULO I

## 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 1.1. Antecedentes

La naturaleza rectora del niño es el juego, si deseamos que un niño aprenda o modifique su conducta no podemos simplemente explicar al niño con palabras porque corremos el riesgo de que no nos entienda y pierda el interés, se ha demostrado que el juego es una de las herramientas más exitosas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y no solamente en el trabajo con niños, funciona también con jóvenes y adultos; debido a que capta por completo su atención y el proceso de almacenamiento en la memoria es más notable. Dentro de los diferentes tipos de juegos, nos encontramos con el juego de roles como uno de los juegos más significativos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en niños menores de cinco años, este juego permite formar los esquemas mentales que regirán la vida de esa persona, estas neoformaciones se dan gracias a las interpretaciones que los niños realizan porque les permite expresar sus ideas, emociones y sentimientos y al intervenir en el juego se pueden ir corrigiendo conductas inadecuadas sin afectar el estado emocional del niño.

(González, 2014), en su artículo formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sostienen que, el uso de los juegos de roles dentro del aula crea un sinnúmero de habilidades, previene dificultades en el desarrollo y el aprendizaje y brinda a los niños herramientas necesarias para la vida, lo que contribuye a mejorar el bienestar de los niños (pp. 287 - 308). También, (Pita Ventura, 2017), en su trabajo el juego de roles como método de enseñanza



expresan que, el juego de roles puede ser considerado como una potente estrategia de aprendizaje porque fomenta el aprendizaje activo, facilita el desarrollo afectivo, promueve la autonomía y el aprendizaje significativo, construye el nuevo conocimiento y da lugar a nuevos aprendizajes y cambios reveladores (pp. 1 -10). Por otra parte, (González-Moreno & Solovieva, 2009), en su artículo el juego temático de roles en la formación del pensamiento crítico reflexivo, muestran los resultados donde luego de aplicar el método temático de roles bajo la concepción de Vygotsky y Elkonin se garantiza la adquisición de neoformaciones psicológicas, observando cambios importantes después de la intervención (pp. 173 - 190).

(Cuellar Cartaya, 2017), en el artículo el juego en la educación preescolar, fundamentos históricos manifiestan que:

“El juego en la educación preescolar se desarrolla a partir de los enfoques de la Historia de Educación Preescolar en la formación del profesional que hoy exige un tratamiento a la investigación histórica – pedagógica para indagar en el pasado de los hechos, fenómenos, personalidades o procesos educativos a través del trabajo con las fuentes históricas, se selecciona esta temática con el objetivo de fundamentar la historia del juego a través del decursar de la humanidad y las diferentes acepciones y espacios que han dado a conocer los diferentes pedagogos universales y cubanos como poderoso medio educativo para la educación de los niños de 0 a 6 años”. (pp. 117 -123)

En el Ecuador la educación ha sufrido una serie cambios, es evidente como hace algunos años atrás la educación infantil no se consideraba importante y los niños ingresaban al proceso educativo a partir de los seis años, posteriormente, según investigaciones realizadas se empezó a priorizar aspectos básicos como salud, educación y nutrición, lamentablemente el concepto de “desarrollo integral” fue contemplado varios años después. La educación inicial pretende desarrollar al máximo el potencial de los niños, para esto hace uso de una serie de estrategias que permiten al docente estimular su desarrollo integral, la edad preescolar es considerara también como la más importante dentro el desarrollo del ser humano, pues es donde se establecen los esquemas mentales que marcarán su vida adulta.

(Figuroa Ericka, 2018), presentan el artículo relacionado con los escenarios educativos en la actualidad de Ecuador, donde sostienen que: “Los escenarios educativos en el Ecuador han transitado desde una educación poco flexible, estandarizada en su totalidad, no inclusiva y estratificada hacia una educación cada vez más de equidad, calidad, atención a la más amplia diversidad y participación democrática” (pp. 175 -188). Mientras tanto, (Ramírez P., 2014), investigan la educación temprana en niños menores de tres años, encontrando que: “La educación temprana y la educación integral de los niños y las niñas menores de tres años busca la satisfacción de las necesidades básicas como salud, nutrición, y cuidados esenciales”. (pp. 67 -90). También, (Pinto, 2014), investigan, la educación inicial y la educación preescolar, donde sostienen que, se debe dar prioridad a la infancia y en donde los maestros vean a los niños como sujetos con un mundo por construir y conocer. (pp. 119 -140)

(Villarroel Dávila, 2015), menciona el artículo recorrido metodológico en educación inicial, en el cual afirma que:

“A lo largo de la historia la educación en los primeros años de vida ha constituido una preocupación, por ello el planteamiento de numerosas actividades y estrategias desarrolladas en contextos familiares o institucionales, en busca de perfeccionar y fundamentar científicamente los procedimientos, se diseñan propuestas metodológicas que responden a las necesidades e intereses infantiles desde la realidad social y cultural”. (pp. 153 -3170)

El aprendizaje, comportamiento y autoestima de una persona están ligadas íntimamente con la motivación; ésta, es una de las herramientas más estudiadas y reflejan su importancia dentro del proceso de desarrollo, de ahí su importancia. Si el niño o la persona presentan problemas emocionales, automáticamente su desempeño cualquiera que este sea (académico, laboral, familiar, personal, entre otras), se verá afectado, pues una persona desmotivada será incapaz de realizar satisfactoriamente cualquier tipo de actividad.

(Ibañez, 2017), en su tesis, estrategias de enseñanza desde una perspectiva cognitiva en niños de cuatro y seis años, sostiene que, las estrategias de enseñanza inciden de manera directa en los niños, cuyo objetivo es estimular su desarrollo integral, por tanto, es necesario saber y conocer qué tipo de estrategias son las más adecuadas para cada edad y dejar de lado metodologías obsoletas (pp. 176 - 179). También (Basantes, 2017), presentan sus tesis expresando que, en la actualidad la tecnología se encuentra en todas partes, y es deber del docente capacitarse y hacer uso de recursos tecnológicos, integrando las Tic en la educación, despertando el interés de los estudiantes y fortaleciendo el proceso de enseñanza aprendizaje. (pp. 85 - 86)

(Medina, 2017), en su tesis, la motivación y las emociones, su relación con el aprendizaje en la primera infancia, sostiene que: “La dimensión afectiva y emocional abarca los sentimientos y las emociones, en general, hacen parte fundamental de la motivación la cual brinda sentido y significado a las acciones, por lo tanto, moviliza la conducta y los aprendizajes” (pp. 40 - 42). Por su parte, (Lastre, 2018), en su artículo relación entre apoyo familiar y rendimiento académico determinaron que: “Hay una relación estadísticamente significativa, esto indica que aquellos padres que acompañan, retroalimentan y están pendientes de la vida escolar, sus hijos muestran mejores niveles de desempeño escolar” (pp. 102 - 115). También, (Bravo, 2015) en su artículo el estado emocional y el bajo rendimiento sostienen que, luego de estudiar a estudiantes con bajo rendimiento académico y encontrándose que más de la mitad de la población presenta problemas emocionales se llega a establecer que: “La presencia de problemas emocionales genera en los niños desajustes en su vida que pueden afectar su rendimiento”. (pp. 103 - 113)

## **1.2. Fundamentación epistemológica**

### **1.2.1. Juego de roles**

(Ivic, 1999), en su obra Lev Semionovich Vygotsky expresa que el psicólogo bieloruso basó una de sus teorías en la relación entre el desarrollo mental y los problemas con la educación, siendo expresada como: “teoría socio-histórico-cultural del desarrollo de las funciones mentales superiores” (p. 3), además de creer que: “el ser humano se caracteriza por una sociabilidad primaria” (p. 3),

entendiéndose de otra manera, se puede decir que el desarrollo del niño se da al interactuar con el medio que le rodea, y su comportamiento tiene estrecha relación con su entorno. Por otra parte, el medio en el cual un niño se desenvuelve le brinda la oportunidad de adquirir un aprendizaje concreto debido a las actividades compartidas entre el niño y el adulto. Finalmente, “Para el desarrollo del niño, especialmente en su primera infancia, lo que reviste importancia primordial son las interacciones asimétricas, es decir las interacciones con los adultos portadores de todos los mensajes de la cultura” (pp. 3 - 4)

(MO Shuare, 1997), en su artículo “la situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil” describen otra de las teorías de Lev Vygotsky “El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño” donde sostiene que: “el juego es la realización imaginaria, ilusoria de deseos, tendencias, necesidades, impulsos, intereses, etc., que no pueden ser satisfechos inmediatamente” (p. 83), como ya lo expresa, el juego es una acción imaginaria, donde además, cuando el niño juega también actúa y basa su situación imaginaria a sus propias normas y reglas, en este sentido, el juego libera al niño de su realidad. Además, el juego según Vygotsky es la actividad rectora en el niño porque es la: “fuente de desarrollo y crea la zona de desarrollo próximo” (p. 84), finalmente en relación a los juegos de roles sostienen que: “El contenido es lo que el niño reproduce en calidad de momento central y característico de la actividad y de las relaciones entre los adultos en su vida social real”. (p. 85)

(Soloviera, 2015), presentan, una propuesta para el uso de juegos de roles en la institución preescolar, donde expresan que:

“La etapa preescolar es fundamental para el desarrollo psicológico del niño, durante esta edad surgen neoformaciones indispensables como preparación del niño para la escuela, para el adecuado desarrollo de estas neoformaciones es necesario el despliegamiento del juego temático de roles como actividad rectora. Se concluye que el uso temático con componente simbólico favorece el desarrollo psicológico de los niños preescolares, garantizando el surgimiento de las neoformaciones de la edad”. (p. 153)

Por otra parte, (González-Moreno C. X., 2016), en su investigación, sobre el impacto del juego de roles sociales y citando a Vigotsky, sostienen que:

“En las actividades del juego de roles es fundamental la participación del lenguaje orientativo del adulto y el lenguaje del propio niño porque “el signo en las acciones verbales al principio es medio de comunicación y tan solo después pasa a ser un medio de conducta de la personalidad. La regulación del comportamiento por medio de la palabra lleva gradualmente a la formación de la conducta verbalizada de la propia personalidad”. (p. 51)

Además, (González, 2016), en su artículo, el juego de roles por etapas cita a varios autores manifestando que el juego de roles permite al niño continuar con la adquisición de su cultura mediante el uso de diferentes objetos para canalizar la psique del niño a la actividad del juego, por otra parte, el desarrollo psicológico dependerá de la interiorización de dichas experiencias. (p. 79)

“En el juego los niños tienen la posibilidad de iniciar una conversación en interacción con el otro, buscan su atención cuando quieren expresar algo, toman turnos para hablar, demuestran expectativa acerca de lo que el otro dirá, piden clarificación cuando lo necesitan, relatan información de forma secuencial y organizada, tienen diferentes formas de hablar de acuerdo al oyente con el que interactúan y construyen frases según el interlocutor”. (p. 80)

La siguiente tabla muestra las características de las etapas del juego de roles:

**Tabla 4.** Características de las etapas del juego de roles sociales

<b>Etapas del juego</b>	<b>Aspecto en el que hace énfasis</b>	<b>Rol</b>	<b>Reglas</b>	<b>Uso reflexivo de medios simbólicos</b>
1. Juego de roles sociales con el uso de objetos	Se centra en las acciones con los objetos y juguetes temáticos.	Participación inestable en el rol.	Dificultad para aceptar la regla, tendencia a actuar impulsivamente.	Uso reflexivo de objetos y juguetes temáticos al final de la etapa.

2. Juego de roles sociales con sustitutos objétales	Transformación de las acciones en acciones simbólicas.	Los niños denominan su rol antes de representarlo, sin embargo, aún no determina las acciones.	Se manifiesta la funcionalidad de la regla, pero no determina la actitud del niño y se infringe.	Uso reflexivo de sustitutos de objetos al final de la etapa.
3. Juego de roles sociales con objetos y sustitutos objétales en varios tipos de situaciones	Los niños se dirigen a los otros. Inicia el interés amplio por las relaciones sociales entre los roles.	Los niños se interesan por los sentimientos del otro	Los niños empiezan a renunciar a lo que más quieren, al hacerlo adquieren el máximo placer en el juego. Tal comportamiento se cumple en la transformación de los deseos de los niños.  Los niños actúan sobre los demás utilizando medios simbólicos para apoyar el cumplimiento de las reglas del rol.	Uso reflexivo del lenguaje para explicar diversas situaciones del juego y de los roles.
4. Juego de roles sociales con incremento de iniciativa y propuesta de juegos nuevos	Se incrementa el interés por las relaciones sociales.	El rol determina la actitud y las acciones de los niños.  Preocupación de los niños por cumplir el rol de la mejor manera.	Generación de intenciones voluntarias que transmiten significados para seguir reglas del rol.  Las reglas son más fuertes que el deseo del niño.	Posibilidad de considerar el punto de vista de los otros roles, así como en las acciones propias.
5. Juego de roles sociales narrativo	Solución de problemas diversos de manera creativa.  Oportunidad de construir imágenes en la mente y verbalizar sobre ellas para comunicarlas de manera creativa a los demás.	Implicación emocional profunda de los niños con su rol.	Las reglas están logadas a la manera de comunicar la experiencia y visión del mundo.	Posibilidad de crear y representar diferentes situaciones imaginarias.  Uso del lenguaje narrativo para representar la experiencia real e imaginaria.

**Fuente:** (González, El juego de roles sociales por etapas para promover la formación de la función simbólica por niveles de desarrollo en niños preescolares, 2016)

### 1.2.2. Juego Infantil

(García, 2016), en su tesis relacionada con los juegos recreativos y su influencia en el proceso de enseñanza sostiene que: “El juego es el primer acto creativo del ser humano, comienza desde que el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo” (p. 15). También, (Rojas E. , 2019) presenta su investigación, juegos para el desarrollo integral en estudiantes, donde expresa que: “Jugar se encuentra en una serie de expresiones culturales como el teatro, danza, música, competencias deportivas, juegos infantiles y juegos de azar” (p. 2). Por otra parte, (Stefani, 2014), expone su estudio, El juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales y creativas en donde propone:

“Los juegos de los niños estuvieron determinados por los cambios sociales y urbanísticos experimentados por las grandes ciudades. Antes era corriente ver a los niños jugar en las plazas y calles al elástico, la escondida o la rayuela, cuyo objetivo era demostrar las habilidades para el salto, el equilibrio y demás destrezas físicas”. (p. 42)

Luego del análisis realizado y tomando en cuenta los intereses del niño, los espacios y demás indicadores se ha clasificado al juego de la siguiente manera:

**Juego simbólico.** – Este juego hace referencia al uso de símbolos, cuando el objeto que se utiliza presenta otro significado, es decir, se transforman y simbolizan algo que no está presente en ese momento.

**Juegos motores.** – Llamados también juegos motrices, permiten al niño movilizar todo su esquema corporal.

**Juegos de mesa.** - Dentro de esta categoría tomamos en cuenta los juegos de ingenio tales como el ajedrez, skrabel, dominó, cartas, etc.

**Juegos electrónicos.** – Este juego basa su interacción entre las personas y un aparato electrónico, estos juegos pueden ser: Playstation, Wii, X-Box, etc.

**Otros juegos.** – Aquí se toma en cuenta a los rompecabezas, dibujar y pintar, armar pulseras, jugar con masa, etc.

### **1.2.3. Imaginación**

(Foncubierta, 2016, p. 11), en su artículo imaginación y pensamiento narrativo concluyen que: “La imaginación es una capacidad más de la inteligencia que todos poseemos, como instrumento útil e indispensable para el aprendizaje a cualquier edad, imaginar nos permite interiorizar, revivir o recordar, comprender, dar sentido e interpretar el mundo”, por otra parte, (Benavides, 2018), hace una relación entre la imaginación y los juegos de simulación donde expresan que:

“En el juego simulado con objetos es factible que se presente una sustitución de un objeto por otro (un palo puede ser una espada), la atribución de ciertas propiedades humanas a los objetos (la muñeca tiene hambre) o la imaginación de objetos inexistentes (se utilizan objetos inexistentes en el mundo real como una cuchara invisible para comer)”. (p. 92)

También, (Rojas D. , 2018), en su tesis de grado sostiene que: “La imaginación es la capacidad del ser humano para explorar realidades distintas, alternas, hasta ese momento inexistentes, pero válidas para la mente de cada persona” (Citado en Neira 2013).

De acuerdo con la autora, la imaginación puede ser de dos tipos:

**Imaginación creadora.** – Aparece con el pensamiento creador combinado la fantasía y la realidad.

**Imaginación reproductora.** – Depende parte de su memoria.



(Rojas D. , 2018), también manifiesta que: “Cuando imaginamos jugamos libremente con nuestros conocimientos y experiencias, desarrollando la capacidad creativa, útil para inventar historias, crear escenarios e imaginar diferentes situaciones de la vida diaria” (Citado en Neira 2013).

#### **1.2.4. Expresión corporal**

(Abilleira, 2017), presentan su artículo relacionado con la formación del docente de educación infantil en expresión corporal, sostiene que: “La expresión corporal constituye uno de los aspectos fundamentales de comunicación y expresión, es fundamental ya que es una conducta en la que el ser humano se comunica y expresa por sí mismo a través de gestos y movimientos algo que hace desde que nace”. (Abilleira, 2017, p. 37)

También (Guilcapi, 2016) en su tesis, la expresión corporal en el crecimiento personal, sostiene que: “La materia educativa de la Expresión corporal se refiere al movimiento, con el propósito de favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal, construir una apropiada imagen de sí mismo, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad” (p. 13). Además, (Chanatasig Quimbita, 2016), en su trabajo de investigación, expresión corporal para el desarrollo psicomotor, establece que:

“El conocimiento del cuerpo es la premia principal en el primer ciclo de formación primaria tomando en cuenta las diferentes partes del cuerpo y del de los demás, pasando de la acción a la representación tanto de su cuerpo como de su acción motora. La diferenciación de las partes de su cuerpo que intervienen en el movimiento, le permite hacer una mejor imagen de sí mismo. En este ciclo la estructuración del esquema corporal es un objetivo clave porque le permite aumentar progresivamente la competencia motriz, pasando del “ser dominado por los sentimientos” a “dominar la motricidad”. El estudiante construye su propio esquema corporal en interacción con el espacio, el tiempo, el movimiento propio y el de los otros”. (p. 15 - 26)

De acuerdo con su investigación la autora propone estudiar los siguientes temas:

**Eje Corporal.** – Representa la línea imaginaria que divide el cuerpo en una distribución simétrica en referencia a un eje vertical en dos partes iguales.

**Imagen y Percepción.** – Es la que nos permite hacernos una imagen de nosotros mismos, adquiriendo una imagen global de la postura.

**Expresión y Comunicación.** – Tiene relación con las habilidades perceptivas, el esquema corporal y actividades genéricas como la expresión y la comunicación en conjunto.

**Psicomotricidad.** – Cuando el sistema nervioso central establece relación directa con la mente humana, gobernando así la función motriz del cuerpo.

**La lateralidad.** – Nos permite orientarnos en el tiempo y el espacio en relación a nuestro propio cuerpo, además, de entender y manejar los códigos escritos (los números y letras).

### **1.2.5. Educación inicial**

(Fandiño, 2017) en su investigación Creencias sobre educación infantil en maestras de Bogotá Colombia expresan que:

“La presión que muchas familias ejercen sobre las maestras de nivel inicial se refleja por la constante solicitud de tareas para sus hijos e hijas y por la crítica frente al “solo jugar” que promueven algunas docentes en sus espacios, lo cual, al no revestirse en un posicionamiento institucional por parte de las directivas de los colegios, deposita en ella la responsabilidad de equilibrar su expectativas para con el grupo, con las presiones de las maestras del ciclo siguiente, de la familias y de las pruebas de evaluación externas”. (p. 109)

Por otra parte, (Duran, 2018), en su artículo Creencias de maestras respecto al juego en educación inicial, trazos para su investigación sostiene que:

“Las investigaciones realizadas en el paradigma del pensamiento del profesor, han mostrado que, si no se visibilizan las creencias, es muy difícil mejorar las prácticas, pues a pesar que muchas maestras entienden la importancia del juego en la infancia, siguen desarrollando acciones que lo limitan, restringen o instrumentalizan”. (p. 227)

Finalmente, el currículo de Educación Inicial de Ecuador (MINEDUC, 2014), fundamenta el desarrollo del derecho a la educación: “Atendiendo a la diversidad personal, social y cultural, además identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos de este nivel educativo, adecuadamente articulados con el primer grado de Educación General Básica”. (p. 11)

Para determinar el alcance, secuencia y pertinencia de los aprendizajes, el Currículo de Educación Inicial ha considerado los siguientes elementos:

**Perfil de Salida.** – Describe el desempeño que los niños deben demostrar al finalizar la Educación Inicial.

**Ejes de desarrollo y aprendizaje.** – Tienen relación con la formación integral de los niños, además de orientar el aprendizaje.

**Ámbitos de desarrollo y aprendizaje.** – Se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje y permiten identificar, secuenciar y organizar los objetivos de aprendizaje, así como las destrezas de cada subnivel.

**Objetivos de subnivel.** – Permiten guiar los resultados requeridos al finalizar cada subnivel educativo.

**Objetivos de aprendizaje.** – Facilitan el logro de las destrezas en períodos determinados.

**Destrezas.** – Para los niños menores de dos años es evidenciar el nivel de desarrollo y aprendizaje, en cambio, en la edad de tres a cinco años, se presenta como “el conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que el niño desarrollará y construirá, por medio de un proceso pedagógico intencionado”. (MINEDUC, 2014)

**Orientaciones metodológicas.** Conjunto de actividades pedagógicas que le permiten al docente mejorar su proceso de enseñanza – aprendizaje con los niños.

**Orientaciones para el proceso de evaluación.** Desde el enfoque cualitativo permite tomar decisiones oportunas sobre el accionar educativo y tomar los correctivos pertinentes.



*Gráficos 1. Diagrama de ejes de desarrollo y aprendizajes  
Fuente: Currículo de Educación Inicial (MINEDUC, 2014)*

### 1.2.6. Técnicas de enseñanza

(Sihuacollo, 2018), en su tesis, estrategias didácticas, establecen que: “Los métodos de organización del proceso enseñanza-aprendizaje, es el sistema de acción que regulan la actividad del profesor y los estudiantes en función del logro de los objetivos”. (p. 29), por otra parte, (Malte, 2015), en su tesis sostiene que: “Aplicar juegos con dinamismo tiene el propósito de activar el ambiente del aula de clase, al

considerar el juego como elemento educativo influye estrechamente con el desarrollo espiritual, social y psicológico, justamente es cuando el maestro debe aprovechar en la estructuración del individuo” (p. 19). Finalmente, (Cortés, 2017), en su trabajo de investigación, estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje en niños menores de 6 años, sostienen que:

“La educación en los primeros años de vida es un proceso continuo e integral, producto de múltiples experiencias que brinda la escuela a los niños y niñas, a través de interacción con la sociedad y con el medio ambiente, siendo la base de la formación integral del ser humano, una de las tantas herramientas o estrategias pedagógicas son el juego, las artes escénicas, la pintura y la lectura, las cuales se transforman en estrategias lúdico-pedagógicas que favorecen el desarrollo integral del niño”. (p. 125)

Entre las herramientas pedagógicas más utilizadas por los docentes de educación inicial como técnicas de enseñanza podemos citar las siguientes:

**El juego.** – Fundamental en todo proceso de enseñanza aprendizaje, ayuda a concretar objetivos con mayor claridad y la aceptación del niño es total.

**El ambiente.** – El ambiente de aprendizaje debe ser apropiado, además de tener en cuenta a los actores, los escenarios y sobre todo las prácticas educativas.

**Artes plásticas.** – Los niños de educación inicial se encuentran en estado de descubrimiento, están pendientes de todo su mundo y las artes plásticas favorecen este descubrimiento.

**La lectura.** – Para un adecuado desarrollo de la literatura el niño debe ser estimulado desde su nacimiento y reforzado en educación inicial con su docente.

**La tecnología.** – Actualmente la tecnología está presente en cada momento de nuestras vidas, así que, porque no utilizarlas a nuestro favor.

**Los materiales.** – Cada docente debe ofrecer a los niños materiales que beneficien y potencien su desarrollo cognitivo, que permitan la resolución de problemas y estimulen la memorización, agilidad mental, entre otras.

**Las rondas.** – Nos ayudan en el proceso de aprendizaje del niño a través del juego y la recreación.

**La música.** – La música como medio de expresión y comunicación ayudan a mejorar el tiempo, sonido, ritmo y movimiento.

**Los títeres.** – Los títeres permiten al niño fantasear y recrear sus propias historias además de mejorar la confianza en sí mismos.

**La danza.** – Mejora el movimiento corporal, el ritmo, la música, la expresión y la interacción.

**El canto.** – Ayuda al niño a ser creativo, desarrolla la inteligencia con alegría y logra armonizar con el texto.

### **1.2.7. Motivación**

(Precht, 2016), en su investigación Familia y motivación escolar destacan la importancia de la familia en la motivación del infante, resaltando que: “La motivación que aporta la familia es vista como un factor fundamental, casi indispensable para poder llevar a cabo la labor docente en las escuelas” (p. 171). (Fernandez, 2017), presenta su tesis Evaluación de la motivación académica en niños de primer ciclo de educación infantil, donde mantiene que: “La motivación afecta a la adquisición de habilidades en todos los campos de desarrollo del ser humano, a través de ella, existe un motivo que controla la conducta que hace que el infante se desarrolle de una manera u otra”. (Citado de Gonzáles, 2005). Por su parte, (Molina, 2016), en su tesis relacionada con la motivación y su influencia en el desarrollo socio afectivo, sostienen que: “Desde la concepción constructivista del aprendizaje se asume que el aprendizaje significativo es en sí mismo motivador

porque el alumno disfruta realizando la tarea o trabajando esos nuevos contenidos, porque entiende lo que se le enseña y le encuentra sentido”. (p. 22 - 23)

Entre los tipos de motivación podemos detallar los siguientes:

**Motivación intrínseca.** – Esta motivación es la que poseemos, está bajo nuestro control y tiene la capacidad de auto reforzarse.

**Motivación extrínseca.** – Esta motivación es la que resulta de estímulos externos y/o recompensas.

### **1.2.8. Habilidades sociales**

Para (Flores, 2016), las habilidades sociales están involucradas entre sí:

“Las habilidades sociales y de comunicación interpersonal involucran las interacciones entre las personas y entre sí mismos, entre las personas y grupos; lo que se busca, entonces, es que la persona maneje correctamente estos aspectos, conductual, personal, y situacionalmente; además de considerar los aspectos verbales, no verbales y cognitivos, todos importantes para el desarrollo integral de su personalidad y su formación profesional”.  
(p. 3)

(Carrillo, 2015), en su trabajo de investigación, programa lúdico para la mejora de habilidades sociales, explica que: “Cuando hablamos de habilidades sociales nos referimos a conductas aprendidas, una conducta socialmente habilidosa implica tres tipos de componentes: conductual (el tipo de habilidad), cognitivo (pensamientos/juicios personales) y contextual (una determinada situación requiere una conducta diferente)” (p. 17). Finalmente, (Chaux E., 2011), en relación a las estrategias pedagógicas sostienen que:

“Las competencias ciudadanas (conocidas también como habilidades sociales, competencias socio-emocionales), han surgido recientemente

como una alternativa muy valiosa para la educación para la democracia y la paz, la evaluación formativa del programa Aulas para la Paz ha permitido analizar diversas estrategias pedagógicas para el desarrollo de ocho competencias ciudadanas fundamentales para el manejo constructivo de conflictos y la prevención de la agresión” (p. 18)

**Manejo de la ira.** – En la infancia se inicia la identificación de emociones, limitándose a las sensaciones agradables y desagradables con relación a su cuerpo.

**Empatía.** – Ponernos en el lugar de la otra persona, habilidad fundamental a ser desarrollada en la infancia.

**Generación creativa de opciones y Consideración de consecuencias.** – “Es la capacidad de imaginar de manera creativa diferentes soluciones frente a una situación determinada.” (Chaux E., 2011)

**Asertividad.** – Habilidad social que nos permite expresar nuestras ideas y pensamientos, respetando siempre a los demás.

**Escucha activa.** – Cuando prestamos atención a lo que nos dicen y logramos entenderlos.

**Cuestionamiento de creencias.** – “Los comportamientos agresivos están comúnmente legitimados por cierto tipo de creencias, cuestionar este tipo creencias es fundamental, especialmente en contextos socioculturales donde se cree que violencia es una forma eficaz de afrontar los conflictos.” (Chaux E., 2011)

### **1.2.9. Ambiente escolar**

“La escuela, como uno de los principales escenarios de la vida cotidiana de los jóvenes, ejerce una importante influencia en su desarrollo. Los resultados muestran que las competencias socioemocionales predicen el desarrollo de conductas prosociales y mejoran la percepción del clima escolar”. (Ruvalcaba N., 2017, p. 77)



(Moratto, 2017), en la investigación del clima escolar y la funcionalidad familiar encontraron que: “cuando los niños experimentan un clima escolar inadecuado con alto riesgo de intimidación, la funcionalidad familiar es la base fundamental para resolver las dificultades que en el día a día se presentan en el ambiente escolar” (p. 63). Por otra parte, (Milicic, 2017), investigaron los climas sociales tóxicos y nutritivos para el desarrollo personal en el contexto escolar, donde concluyen que:

“El clima social escolar se refiere al escenario y a las condiciones ambientales en que se desarrolla esta novela, en la mayoría de los casos dramática, y con algunos intermedios que permiten la distensión de los actores. El clima puede ser muy nutritivo para el desarrollo personal y otras veces tóxico”. (p. 2)

En esta investigación se analizaron varios factores entre los cuales podemos observar los siguientes:

**Clima social escolar.** – Percepción relacionada con el ambiente donde se desarrollan nuestras actividades usuales.

Los factores que se relaciona con un clima social positivo son:

- Un ambiente físico apropiado
- Actividades variadas y entretenidas
- Comunicación respetuosa entre profesores, alumnos y compañeros
- Capacidad de escucharse unos a otros
- Capacidad de valorarse mutuamente

Los climas sociales que podría describirse como tóxicos son aquellos que:

- Contaminan el ambiente y
- Características negativas

También (Milicic, 2017), en relación al clima escolar plantea:

“En clima social que se genera en el contexto escolar depende, entre otros factores, del desarrollo social y emocional que hayan logrado los alumnos, del nivel de desarrollo personal de los profesores y de la percepción que todos ellos tengan de la medida en que sus necesidades emocionales y de interacción social son consideradas adecuadamente en el ambiente escolar”.  
(p. 63)

**Climas sociales tóxicos y climas sociales nutritivos en el contexto escolar.** – Para identificar las características tóxicas de las nutritivas tenemos la siguiente tabla:

*Tabla 5. Características de los climas tóxicos y nutritivos*

<b>Características nutritivas</b>	<b>Características tóxicas</b>
Se percibe un clima de justicia	Percepción de injusticia
Reconocimiento explícito de los logros	Ausencia e reconocimiento y/o descalificación
Predomina la valoración positiva	Predomina la crítica
Tolerancia a los errores	Sobrefocalización en los errores
Sensación de ser alguien valioso	Sensación de ser invisible
Sentido de pertenencia	Sensación de marginalidad, de no pertenencia
Conocimiento de las normas y consecuencias de su transgresión	Desconocimiento y arbitrariedad en las normas y las consecuencias de su transgresión
Flexibilidad de las normas	Rigidez de las normas
Sentirse respetado en su dignidad, en su individualidad, en sus diferencias	No sentirse respetado en su dignidad, en su individualidad, en sus diferencias
Acceso y disponibilidad de la información relevante	Falta de transparencia en los sistemas de información, uso privilegiado de la información
Favorece el crecimiento personal	Interfiere con el crecimiento personal
Favorece la creatividad	Pone obstáculos en la creatividad
Permite el enfrentamiento constructivo de conflictos	No enfrenta los conflictos o los enfrenta autoritariamente

**Fuente:** (Climas sociales tóxicos y climas sociales nutritivos para el desarrollo personal en el contexto escolar, 2017)

### 1.3. Fundamentación del estado del arte

El juego de roles ha sido analizado e investigado de forma permanente, es así que, se ha podido consolidar información que nos permite conocer más a fondo la importancia de su utilización en edades tempranas; a continuación, se presentan algunas de las investigaciones:

(González, 2016), realiza la investigación Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares, de acuerdo a la investigadora el objetivo de la investigación es “explicar de qué manera es posible formar la función simbólica a través del juego temático de roles sociales en un grupo de 20 niños preescolares de la ciudad de Bogotá, D. C”. (p. 235), por otra parte, el enfoque histórico cultural y el método experimental formativo propuesto por Vygotsky; son utilizados debido que para la autora “El juego temático de roles es una actividad social por su contenido interno, debido a que los niños extraen sus argumentos considerando condiciones específicas de la vida particular”. (p. 236)

También (González, 2014), durante la investigación la autora jugaba con los niños construyendo el juego de manera conjunta, demostrando la importancia del rol del adulto durante el juego pues es él quien designa el espacio, modera el juego su desarrollo y conducta, al ser la primera vez que los niños utilizaban trajes de caracterización, varios tipos de objetos y sustitutos de objetos, los niños estaban muy ilusionados, además se observó cambios en relación al juego simbólico donde los niños que antes utilizaban una sola acción, empezaron a realizar dos acciones simultáneamente, por ejemplo la “acción simbólica de tomar y comer - gestos- en el juego del restaurante”. (p. 237)

“Las actividades del juego temático de roles sociales permitieron que los niños se dieran cuenta de la manera en la que funciona la sociedad, esto se presentó porque ellos tuvieron la posibilidad de participar en los roles de médicos, pintores, escultores, peluqueros, cocineros, heladeros, policías, administradores, cajeros, señores del aseo, conductores, bomberos, meseros, pacientes, clientes, pilotos, meseros, etc. Estas acciones facilitan la asimilación interaccional y actitudinal a diferentes situaciones sociales y de

la cultura, así como la asimilación de normas sociales y reglas de conducta.”  
(p. 240)

(González-Moreno C. &, 2016), presentan la investigación Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolares, la muestra contó con 32 niños de entre 5 y 6 años en estado de vulnerabilidad, se basó en el enfoque histórico cultural propuesto por Vygotsky (1995), el método utilizado por las autoras fue el experimental formativo también propuesto por Vygotsky (1995), cuyo propósito es el de observar el desarrollo de la función simbólica desde el inicio y los cambios que se producen al utilizar el juego de roles sociales.

La investigación denota el impacto positivo del juego de roles y su influencia en el desarrollo simbólico de los niños, los resultados también demuestran que el juego cualquiera que este sea si el niño lo realiza por su cuenta es espontáneo, libre casi sin reglas, desorganizado y no se establecen interacciones comunicativas creativas, con la introducción del juego de roles sociales propuestos por las investigadoras se nota el incremento de iniciativa, independencia, creatividad para proponer diálogos y los mismos roles, por otra parte el niño al representar un rol asume reglas y facilita la experiencia interactiva entre compañeros. (González-Moreno C. X., 2016, p. 67)

(Bonilla, 2016), realizan un estudio para demostrar el efecto del juego de roles en el desarrollo de la función simbólica, el cual contó con la participación de 57 niños con edades promedio entre 5 años con 5 meses, las investigadoras destacan que ninguno de los niños sufría algún tipo de trastorno, como dato adicional manifiestan que las madres de los niños tienen secundaria incompleta y sus padres secundaria completa.

La investigación se basa en el modelo histórico cultural de Vygotsky, posteriormente el análisis cuantitativo refleja que los niños que participaron en el juego de roles aprendieron a utilizar signos y símbolos de manera adecuada, con relación al análisis cualitativo se notó que los niños tenían la dificultad para sustituir un objeto por otro en su ausencia.

Como conclusión las autoras manifiestan que: “es posible formar la actividad de juego de roles como una cadena de acciones orientadas hacia objetivos específicos, la organización de acciones conduce a que el niño comprenda el papel de la simbolización”. (Bonilla, 2016, p. 38)

Para (Bonilla, 2016), el juego de roles tiene que ver con la teoría de Lev Vygotsky:

“Los resultados apoyan la teoría de Vygotsky (1956; 1996) sobre la propuesta del juego de roles como actividad rectora en la edad preescolar, actividad que conduce a la evolución de las acciones haciéndolas más sintéticas y abreviadas, haciendo posible que el niño represente en el plano interno todo lo que observa”. (p. 39)

#### **1.4. Conclusiones Capítulo I**

- De acuerdo con la literatura revisada, el juego de roles es una de las técnicas de enseñanza aprendizaje que mejores resultados nos ofrecen dentro del ámbito educativo, este tipo de juego permite al estudiante comprender de manera lúdica su cultura al involucrarse en el rol que represente, por otra parte, la riqueza de este juego nos brinda la oportunidad de representar de jugar representando lo que el estudiante desea, es decir, no existe límites.
- Es conveniente mencionar que, el juego de roles está ligado directamente con la realidad y el entorno que rodea al estudiante, para nuestro caso de estudio los niños educación inicial, es por esta razón que el aprendizaje se vuelve más significativo, tal como lo demuestra Vygotsky y su estudio del “aprendizaje significativo” y los diferentes autores que se han dedicado al estudio de este tipo de juego.
- Es inquietante observar, como el juego de roles se convierte en un juego muy atractivo y enriquecedor para los niños, cuando el niño realiza una interpretación, por lo general inicia con sus padres, hermanos, vecinos, etc., y es la oportunidad perfecta para que el docente observe y descubra cómo

siente, piensa, actúa, reacciona, entre otras, y en casos más severos incluso se puede detectar síntomas de abuso o maltrato; durante el desarrollo del juego al docente se le presenta la oportunidad de corregir conductas inadecuadas, establecer normas y reglas que permitan convivir en ambientes estables, seguros, confortables, respetuosos e inclusivos.

## **CAPITULO II**

### **2. PROPUESTA**

#### **2.1. Título de la propuesta**

Guía didáctica basada en los juegos de roles que permita a los docentes de educación inicial utilizarlos como técnica de enseñanza aprendizaje en el distrito 18D02, circuito 07 del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

#### **2.2. Objetivos**

##### **2.2.1. Objetivo General**

Diseñar una guía didáctica basada en los juegos de roles que permita a los docentes de educación inicial utilizarlo como técnica de enseñanza aprendizaje para potenciar el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años.

##### **2.2.2. Objetivos Específicos**

- Identificar la importancia del juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en los niños de cuatro años de nivel inicial.
- Mejorar la calidad de la educación de los niveles de educación inicial mediante el uso de juego de roles, para alcanzar el desarrollo integral de los niños.
- Socializar y motivar a los docentes de educación inicial sobre el uso de la propuesta.

### **2.3. Justificación**

El juego de roles es uno de recursos con grandes potencialidades dentro del campo educativo y con mayor impacto en las edades tempranas, debido a que, por una parte nos ayuda a conocer la realidad del entorno que rodea al niño y por otra parte nos permite modificar ciertas conductas consideradas inapropiadas para ellos; en sí, el juego es el lenguaje natural del niño, y si deseamos educarlo o guiarlo debemos ver el mundo de la forma que ellos lo hacen “el juego”.

Lamentablemente y luego del análisis realizado a las docentes de educación inicial del circuito 07 del cantón Ambato, se pudo conocer que, el juego de roles no está siendo bien utilizado, lo confunden con simples dramatizaciones y permiten que los niños sean quienes decidan como realizarlo y con qué; el docente pasa a ser un espectador, limitándose a observar e interviene solo cuando se observa conductas inadecuadas para evitarlas, más no para modificarlas, desperdiciando por completo la esencia real del juego de roles.

En el caso de los niños y las docentes del nivel inicial de la Unidad Educativa Joaquín Lalama, se aprecia como un gran porcentaje de niños no muestra interés por el juego de roles, nos hemos encontrado con niños provenientes de hogares disfuncionales, violentos en unos casos y sobreprotectores en otros; sabiendo que, las primeras representaciones que los niños realizan están enfocadas en las personas más cercanas siendo estas sus padres, hermanos, abuelos, vecinos, entre otros, el juego de roles que se observa en la escuela es un claro ejemplo de este fenómeno.

Por su parte las docentes consideran que el juego de roles es permitir al niño que se divierta y juegue representando lo que deseen en base a sus experiencias previas, por ejemplo, si se les propone a los niños representar los oficios y profesiones (que es básicamente es cuando se utiliza el juego de roles), lo hacen según sus criterios, el policía mata al ladrón y/o lo lleva preso, y listo se acabó el juego, finalmente la docente interviene solo cuando se observan conductas que sobrepasan los límites (agreden a sus compañeros, utilizan lenguaje inadecuado), retiran al niño del juego y colocan a otro en su lugar para continuar con el ejercicio.



## 2.4. Desarrollo de la propuesta

### 2.4.1. Elementos que la conforman

- **Beneficiarios.** – Niños de cuatro años, docentes de educación inicial, padres de familia.
- **Duración.** – 01/09/2019 – 10/09/2020
- **Ubicación.** – Ambato, Distrito 18D02, circuito 07
- **Actividades.** – Selección de actividades basadas en el juego de roles y relacionadas con las destrezas establecidas en el currículo de educación inicial 2014 para niños de cuatro años.
- **Antecedentes.** – De acuerdo a las investigaciones realizadas, se resaltó la importancia del juego de roles y las neoformaciones que se producen durante la realización del juego; no obstante, gran parte de docentes desconocen su estructura, no le brindan la importancia que merece, perdiéndose la oportunidad de utilizarlo como una técnica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

### 2.4.2. Explicación de la propuesta

La presente guía didáctica pretende brindar un aporte para que el docente profundice sus conocimientos en relación al juego de roles, se comprenda que hay un proceso detrás del juego, identificar tiempos, espacios, recursos, como actuar frente a situaciones inadecuadas, en sí, como puede el docente utilizar el juego de roles como técnica de enseñanza para potenciar los aprendizajes y modificar conductas inadecuadas proyectando al niño hacia un futuro con mayores posibilidades; el juego de roles utilizado adecuadamente puede convertirse en una herramienta fundamental para el docente de cualquier nivel.

Como se ha podido evidenciar, los estudiantes desde edades muy tempranas están más conectados con la tecnología que evitan el contacto social, los niños están sobre - estimulados tecnológicamente, situaciones que pone a prueba la vocación y preparación del docente.

Esta guía didáctica, recopila una serie de actividades destinadas para el uso y desarrollo del juego de roles dentro del aula, y, por ende, pueda ser utilizada como estrategia metodológica por los docentes de educación inicial, dentro del mismo, se podrán encontrar recomendaciones pedagógicas, que ayuden con la labor diaria.

## LA PROPUESTA

### TÍTULO

“Guía didáctica basada en los juegos de roles que permita a los docentes de educación inicial utilizarlos como técnica de enseñanza aprendizaje en el distrito 18D02, circuito 07 del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.”

### DATOS INFORMATIVOS

<b>Lugar de ejecución</b>	Distrito 18D02, circuito 07
<b>Beneficiarios</b>	Niños Docentes Padres de familia
<b>Localización geográfica</b>	Provincia de Tungurahua Cantón Ambato
<b>Duración del proyecto</b>	1/09/2019 – 01/09/2020
<b>Naturaleza o tipo del proyecto</b>	Socio educativa
<b>Financiamiento</b>	La investigadora

## **ANTECEDENTES**

El juego de roles es una de las estrategias didácticas más utilizadas dentro del ámbito educativo, se ha observado de manera recurrente su uso en todos los niveles y disciplinas del conocimiento, puesto que, favorece el desarrollo de la imaginación, le permite al estudiante adquirir su cultura, mejorar su lenguaje, potencia el desarrollo del pensamiento reflexivo lo que en conjunto permite tener una visión más amplia al momento de buscar soluciones.

En edades tempranas los niños inician con la imitación, repiten patrones observados de sus padres, hermanos e incluso mascotas, esto, mientras se encuentran en casa, ya cuando inician su etapa escolar, empiezan a imitar las acciones realizadas por la maestra y sus compañeros; las primeras representaciones surgen con imitación de sonidos, gestos y expresiones; a medida que el niño va creciendo y dependiendo de la estimulación que el niño reciba, el nivel de las representaciones será más elevado.

Dentro del ámbito educativo, los docentes de educación inicial se sientan preocupados y presionados al tener que reunir gran cantidad de información solicitada por el Ministerio de Educación, ocasionando un ligero descuido por el verdadero desarrollo del niño, es por eso que, los docentes necesitamos retomar nuestra verdadera esencia, eso que nos caracterizaba, pero sobre todo esa imaginación y alegría que nos permite conducirnos junto con nuestros niños al verdadero desarrollo integral.

La guía didáctica pretende brindar a las educadoras de educación inicial los conocimientos suficientes sobre el juego de roles, para que, puedan ser aplicados y se convierta en una verdadera estrategia didáctica, brindando a nuestros niños la oportunidad de potenciar su imaginación, creatividad y mejorar sus esquemas mentales en forma positiva.

## JUSTIFICACIÓN

Para Lev Vygotsky el juego simbólico podría comprenderse como un sistema complejo que engloba al lenguaje, en donde los gestos es el medio que los niños utilizan para comunicarse e indicarnos el significado de sus juguetes. Por su parte, Jerome Bruner, manifiesta que el juego es el medio que los niños tienen para manifestar su conducta y sentimientos, dichas acciones representarán la cultura que le rodea.

Las técnicas de enseñanza conocidas también como el “recurso” son el medio que el docente utiliza para facilitar la adquisición del aprendizaje, pero las técnicas no siempre logran captar la atención del niño, es especial cuando son menores de cinco años. En las edades tempranas las técnicas que vayan a ser utilizadas deben estar enmarcadas en el juego, esto permitirá que la comunicación entre el adulto y el niño sea más efectiva.

La propuesta sobre el juego de roles, pretende demostrar que es uno de los juegos con mayor relevancia dentro de la educación infantil; esta importancia radica en la necesidad que tiene el niño por expresar sus sentimientos, emociones y experiencias que diariamente vive en base al mundo que le rodea, cuando el niño realiza una representación lo hace en función de sus propias experiencias, y toma como referencia las personas más significativas; es decir; las más cercanas, papá, mamá, hermanos, mascotas, docente, entre otras, indistintamente de si las acciones que el adulto realiza son buenas o malas, el niño se limita a apropiarse de ellas, las interioriza y las vuelve suyas.

Porque no hay alegría más grande para una maestra que encontrarse en el camino después de varios años con sus ex estudiantes y saber que nuestro trabajo no fue en vano, que nuestra dedicación aportó con un granito de arena en su formación.

## **EL JUEGO DE ROLES**

Se considera juegos de roles a las representaciones o imitaciones de personas, animales u objetos, en algunos de los casos el juego de roles es considerado también como juego simbólico debido a que durante el juego se asume el “rol” de otra persona y los objetos ayudan a crear un mundo imaginario.

Las primeras representaciones observadas en los niños se reflejan en los gestos y sonidos que emite, progresando paulatinamente su expresión corporal y lenguaje, por otra parte, las representaciones de los infantes no siempre son fiel reflejo de su realidad, ni de las experiencias vividas, en todo caso son una parte de las dos situaciones en donde el niño las toma y adapta de acuerdo a sus propios intereses.

A medida que el niño crece, sus representaciones también, cuando los niños se encuentran dentro de un centro infantil o institución educativa, empiezan a compartir juguetes (pasado los 3 años), y dependiendo del grado de confianza y autonomía que el niño tenga, empezarán a organizarse entre ellos para decidir qué tipo de representaciones van a realizar.

La naturaleza propia del niño es el juego y sus primeras representaciones las hace a través del juego simbólico, en donde el niño utiliza objetos y da vida a personas, es decir, puede ser una muñeca o un peluche que el niño transforma en sí mismo y él se convierte en la mamá o papá y empieza a alimentarlo, vestirlo, gritarle o hasta maltratarlo, esto dependerá del entorno en el cual el niño se esté desarrollando.

Los niños empiezan adquiriendo su conocimiento de las interacciones sociales que mantienen con las personas más cercanas, e incluso con objetos; en educación inicial el niño consolida ciertos niveles de madurez cerebral, y esta madurez depende fundamentalmente de la actividad psicológica.

## PROCESO

Para potenciar el desarrollo del niño y las neoformaciones, el docente debe intervenir durante la realización y el desarrollo del juego de roles, ya que el juego libre no garantiza el aprendizaje adecuado dentro del contexto escolar, su uso es más bien de relajación.

A continuación, veremos una tabla de comparación entre la edad del niño y su desarrollo mediante el uso de juego de roles:

**Tabla 6.** Beneficios del juego de roles

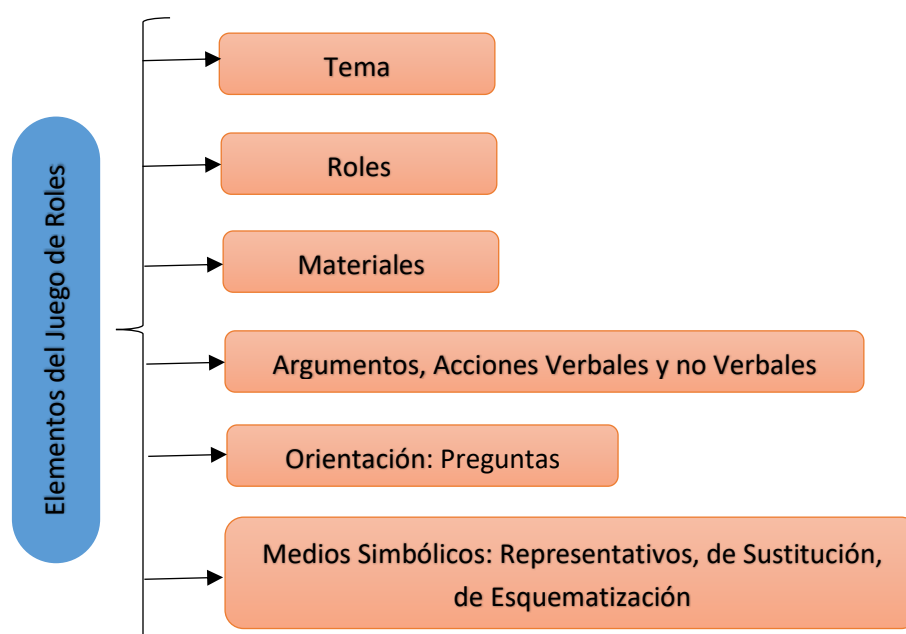
<b>Edad</b>	<b>Actividad rectora</b>	<b>Neoformaciones</b>	<b>Ayuda del adulto</b>
3 años	Juego de roles	Imaginación	Plantea objetivos
		Pensamiento reflexivo Conducta voluntaria	Tipo de materiales que acompañaran al juego
4 a 5 años	Juego de roles	Formación de la personalidad del niño	Corrige conductas inadecuadas como la agresividad
		Regulación de motivos e intereses	Plantea las reglas y establece límites
		Desarrollo de una posición moral	Ayuda en la solución de conflictos
		Asimilación de su cultura	Describe cómo funciona la sociedad
		Promueve la atención	Elimina distractores

*Elaborado por: La investigadora*

## ELEMENTOS DEL JUEGO DE ROLES

El juego de roles influye de manera permanente en la sique del niño, regula las actividades humanas y las relaciones entre las demás personas, si él o la docente utiliza de manera adecuada este juego pueden modificar conductas, crear nuevos esquemas mentales y utilizarlos en beneficio del niño.

Pero el juego de roles no es una actividad que se la realiza al azar, para aplicar de manera adecuada el juego debemos conocer cuáles son los elementos que la conforman y su procedimiento:



*Gráficos 2. Elementos del juego de roles*

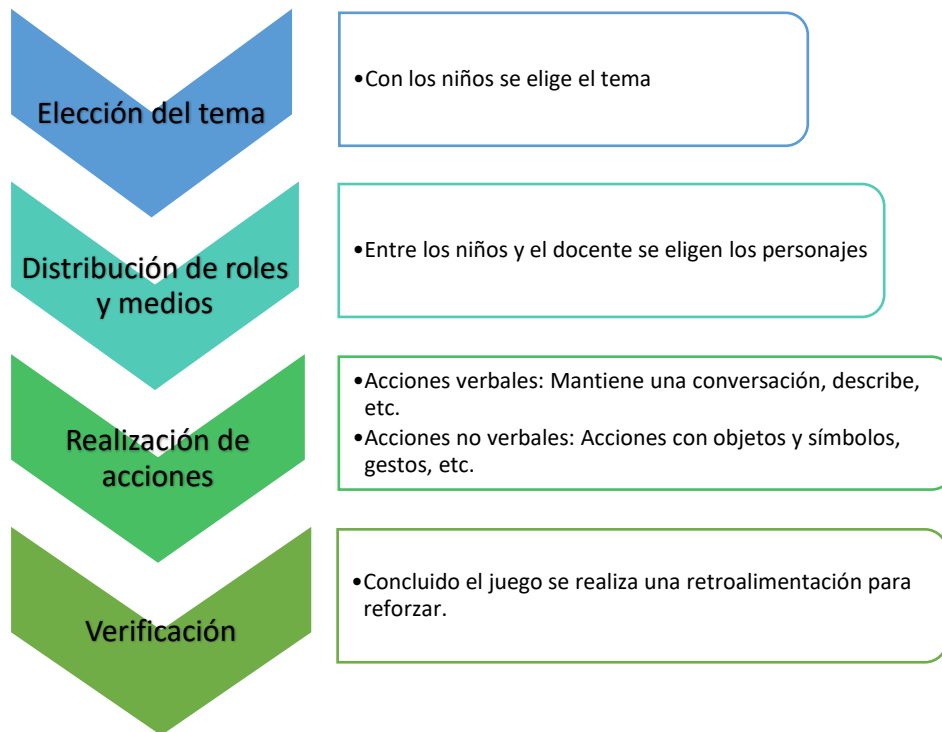
**Fuente:** (El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar, 2014)

## PROCEDIMIENTO DEL JUEGO DE ROLES

El juego de roles permite al docente alcanzar un verdadero aprendizaje significativo, pues hace uso de la imaginación, creatividad e independencia del niño, a medida que el niño experimenta este tipo de juegos su expresividad es cada vez mejor, se eleva su autoestima y al involucrar emociones en el juego el niño alcanza el aprendizaje.



Con el uso de los juegos de roles, los niños pueden adquirir habilidades de planificación y organización, aprenderán a respetar reglas, identificar conductas positivas y negativas, puede tener el control de su actividad voluntaria; adicionalmente a esto durante el desarrollo del juego el niño fortalece su imaginación y creatividad.



**Gráficos 3.** Procedimiento del juego de roles

**Fuente:** (El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar, 2014)

# JUEGO #1: REPORTEROS EN ACCIÓN

1

## Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.



## Ámbito:

Identidad y Autonomía

## Destreza:

Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombre de familiares cercano, lugar donde vive.

## Recursos:

- Micrófono 
- Fichas de las preguntas: (Niño, Pastel, Foto de familia, casa) 

2

## Indicaciones a los niños

- Todos los niños van a participar
- vamos a respetar las intervenciones de los compañeros.
- Los niños estarán sentados en forma de U.

## Distribución de roles:

- De manera voluntaria se elegirá a dos niños, el uno hará el rol de entrevistador y el otro niño será el entrevistado.
- Así hasta que todos los niños participen.

3

## Juego

- La historia de un niño llamado "Tom"
- Tom era un niño muy curioso y le gustaba tener muchos amigos, por eso siempre imaginaba que es un reportero y con sus fichas salía a entrevistar a los niños de su vecindario.
- Tom se apoyaba en las tarjetas para preguntar datos como por ejemplo: cómo se llama, cuántos años tiene, con quien vive, como es su casa.
- Finalizada la primera pareja de presentador y entrevistado, los niños se retiran a su puesto y salen dos niños más, así hasta que todos los niños participen.



## LISTA DE COTEJO – REPORTEROS EN ACCIÓN

**Fecha:** 15/10/2019

**Nivel Evaluado:** Primero

**Sección:** Vespertina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

Nº	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones		X
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles		X
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares	X	
6	Representan con gestos sus estados de ánimo		X
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios	X	
8	Participan en juegos grupales	X	
9	Comparte con sus compañeros		X
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Fotografía 1. Reporteros en acción  
Elaborado por: Laura Torres*

## JUEGO # 2: ¡¡ AL RESCATE !!

1

### Objetivo de aprendizaje:

Practicar acciones de autocuidado para evitar accidentes y situaciones de peligro cumpliendo ciertas normas de seguridad.

### Ámbito:

Identidad y Autonomía

### Destreza:

Practicar las acciones a seguir en situaciones de riesgo como: temblores, incendios, entre otros, determinados en el plan de contingencia institucional.

### Recursos:

- Identificador **amarillo** (Evacuación)
- Identificador blanco (Primeros Auxilios)
- Identificador **azul** (Vigilancia y alarma)
- Curitas

### Indicaciones a los niños

- Los niños se encontrarán sentaremos en sus sillas para conocer lo que significa el color de cada identificador.
- El simulacro se lo realizará en el patio y al finalizar regresaremos al aula.

### Distribución de roles:

- De acuerdo a las características de los niños la docente elegirá los cinco personajes que intervendrán en las brigadas de la secretaría de gestión de riesgos. (1ro Evacuación, 2do Primeros Auxilios, 3ro Vigilancia y alarma, 4to Prevención de incendios, 5to Medio ambiente.)



### Juego

- Con la historia "Cuando la tierra se movió", se cuenta a los niños que en ocasiones la tierra tiembla y cuando esto sucede se mueven las casas, los árboles y en algunas ocasiones el movimiento es tan fuerte que se caen los vidrios, las paredes y por eso debemos protegernos.
- Se llama a la brigada para que nos ayude a evacuar a las personas y protegerlas.
- Sale el niño de evacuación y guía a las personas al lugar seguro (el patio)
- El niño de primeros auxilios revisa si hay personas heridas.
- El niño de vigilancia y alarma revisa los alrededores para ver si no hay peligro.
- Si ya ha pasado el peligro de manera ordenada se regresa al aula



## LISTA DE COTEJO – AL RESCATE

**Fecha:** 15/10/2019

**Nivel Evaluado:** Primero

**Sección:** Vespertina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones	X	
2	Tienen predisposición para interpretar personajes		X
3	Les agrada participar del juego de roles	X	
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares		X
6	Representan con gestos sus estados de ánimo	X	
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios	X	
8	Participan en juegos grupales		X
9	Comparte con sus compañeros		X
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Fotografía 2. Al Rescate*  
*Elaborado por: Laura Torres*

## JUEGO # 3: MI FAMILIA

### Objetivo de aprendizaje:

1

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

### Ámbito:

Convivencia

### Destreza:

Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar entre otras.

### Recursos:

- Rincón del hogar

### Indicaciones a los niños

2

- Todos los niños van a participar.
- Respetar las intervenciones de sus compañeros.

### Distribución de roles:

- Entre los niños se organizan para elegir los diferentes roles de la familia: mamá, papá, hijos, abuelos y tíos.
- Nos ubicamos en el rincón del hogar y los niños asumen su rol.

### juego

3

- Con cada dedo de la mano cantaremos la canción de la "Familia".
- Sacamos el dedo pulgar y decimos el papá, el papá ¿dónde está?, aquí está gusto en saludarte, gusto en saludarte ya me voy, ya me voy. Y así con los demás dedos y miembros de la familia.
- Luego los niños representarán a la familia imitando las acciones que han observado en casa.



## LISTA DE COTEJO – MI FAMILIA

**Fecha:** 16/10/2019

**Nivel Evaluado:** Inicial II

**Sección:** Matutina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

Nº	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones	X	
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles	X	
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares	X	
6	Representan con gestos sus estados de ánimo	X	
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios		X
8	Participan en juegos grupales	X	
9	Comparte con sus compañeros	X	
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Fotografía 3. Mi Familia  
Elaborado por: Laura Torres*

# JUEGO # 4: MI ESCUELA

1

## Objetivo de aprendizaje:

Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.

## Ámbito:

Convivencia

## Destreza:

Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.

## Recursos:

- Rincón de dramatizaciones
- Pictograma del poema

2

## Indicaciones a los niños

- Saldremos en una gira de observación para conocer los actores de la comunidad educativa y las funciones que realizan.
- Todos los niños permanecerán juntos, en parejas durante el recorrido.

## Distribución de roles:

- Los niños elegirán que rol desea representar; director, inspector, maestra, profesor de inglés, enfermero, conserje, la secretaria, cocinero, mesero, etc.

3

## juego

- Recitamos el poema:

### **"Mi escolita"**

Mi escolita, mi escolita  
yo la quiero con amor  
porque en ella, porque en ella  
es que aprendo la lección.

- Luego los niños jugarán a la escolita imitando las acciones de la maestra y las otras autoridades que observaron durante la gira.
- Imitarán la profesión que quieran estudiar cuando sean grandes.





## LISTA DE COTEJO – MI ESCUELA

**Fecha:** 16/10/2019

**Nivel Evaluado:** Inicial II

**Sección:** Matutina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

Nº	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones	X	
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles		X
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares	X	
6	Representan con gestos sus estados de ánimo	X	
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios	X	
8	Participan en juegos grupales		X
9	Comparte con sus compañeros		X
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Fotografía 4. Mi Escuela  
Elaborado por: Laura Torres*

## JUEGO # 5: MIS COSTUMBRES

1

### Objetivo de aprendizaje:

Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fomentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradicionales.

### Ámbito:

Relaciones con el medio natural y cultural

### Destreza:

Identificar prácticas socio culturales de su localidad demostrando curiosidad ante sus tradiciones.

### Recursos:

- Baúl de disfraces
- Accesorios
- Instrumentos musicales
- Maquillaje

2

### Indicaciones a los niños

- Se presentará varios pictogramas de todas las fiestas y costumbres de la localidad.
- Se elegirá la fiesta de acuerdo a la fecha en la que nos encontremos.

### Distribución de roles:

- Los niños elegirán que rol desea representar; presentador del programa, coreógrafo, bailarines, maquillistas, costureras, las reinas.
- En el baúl de disfraces buscamos los accesorios y vestimenta que necesitamos.



3

### juego

- Con la canción "Ambateñita primorosa" se organizará el desfile.
- La banda de gala abre el desfile tocando sus instrumentos musicales.
- Los bailarines saldrán luego bailando al son de la canción.
- Las reinas salen después saludando a la gente.



## LISTA DE COTEJO – MIS COSTUMBRES

**Fecha:** 17/10/2019

**Nivel Evaluado:** Inicial I

**Sección:** Matutina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones	X	
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles	X	
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares		X
6	Representan con gestos sus estados de ánimo		X
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios	X	
8	Participan en juegos grupales	X	
9	Comparte con sus compañeros		X
10	Presentan actitud positiva durante el juego		X



*Fotografía 5 Mis Costumbres  
Elaborado por: Laura Torres*

## JUEGO #6: LA GRANJA

1

### Objetivo de aprendizaje:

Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.



### Ámbito:

Relaciones con el medio natural y cultural

### Destreza:

Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos.

### Recursos:

- Baúl de disfraces
- Accesorios
- Maquillaje

2

### Indicaciones a los niños



- Escuchar diferentes sonidos de animales para reconocer a cuál pertenece.

### Distribución de roles:

- Los niños elegirán al animal que deseen representar sea doméstico o salvaje.
- Buscamos en el baúl de los disfraces y se visten con los accesorios que encuentren.



3

### juego



- Mediante la canción "El tío Mac Donal tenía una granja" la docente irá nombrando a los animalitos que se encuentran.
- Cuando el animal sea nombrado el niño que lo representa saldrá imitando sus gestos, sonidos y forma de caminar.
- Todos los niños realizarán su interpretación



## LISTA DE COTEJO – LA GRANJA

**Fecha:** 17/10/2019

**Nivel Evaluado:** Inicial I

**Sección:** Matutina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones	X	
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles	X	
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares		X
6	Representan con gestos sus estados de ánimo		X
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios	X	
8	Participan en juegos grupales		X
9	Comparte con sus compañeros		X
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Fotografía 6. La Granja  
Elaborado por: Laura Torres*

# JUEGO # 7: MI RUTINA

1

## Objetivo de aprendizaje:

Identificar las nociones temporales básicas para su ubicación en el tiempo y la estructuración de las secuencias lógicas que facilitan el desarrollo del pensamiento.

## Ámbito:

Relaciones lógico matemáticas

## Destreza:

Identificar características de mañana, tarde y noche.

## Recursos:

- Sol
- Luna
- Láminas

2

## Indicaciones a los niños

- Presentación de láminas del día y la noche.
- Identificar las actividades que hacemos en el día y las que hacemos en la noche.

## Distribución de roles:

- Se formarán dos grupos una para el día y otro para la noche.
- En el primer grupo (noche), se organizará una familia y elegirán al papá, mamá, hijos, abuelos, tíos.
- En el segundo grupo (día), se organizará los niños en la escuela y elegirán a la maestra, el inspector, los estudiantes, entre otros.



3

## juego

- Con el poema:

### **"Con sol y con luna"**

"La luna es de harina  
El sol es de miel  
Con sol y con luna  
¡qué rico pastel!  
La luna es reposo  
El sol es acción  
Con sol y con luna  
¡qué buena lección!"

- La maestra llama al día y los niños de ese grupo representarán las actividades que se realizan durante el día y lo mismo con la noche.



## LISTA DE COTEJO – MI RUTINA

**Fecha:** 18/10/2019

**Nivel Evaluado:** Inicial II

**Sección:** Vespertina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones	X	
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles	X	
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares	X	
6	Representan con gestos sus estados de ánimo	X	
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios	X	
8	Participan en juegos grupales	X	
9	Comparte con sus compañeros	X	
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Elaborado por: Laura Torres*



# JUEGO # 8: LOS PANADEROS

1

## Objetivo de aprendizaje:

Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

## Ámbito:

Relaciones lógico matemáticas

## Destreza:

Comparar y armar colecciones de más, igual y menos objetos.

## Recursos:

- Receta de la masa
- Gorros de panaderos
- Harina
- Sal
- Aceite

## Indicaciones a los niños

- vamos a leer la receta de la masa en pictogramas.
- Identificaremos el espacio donde vamos a realizar, teniendo cuidado de no ensuciar o manchar.

## Distribución de roles:

- Todos los niños van a ser panaderos, se colocarán su mandil y gorro de panadero.



3

## juego

- Con la canción "Sobre el puente de Avignon" cantaremos a los panaderos.
- Mientras cantamos vamos a ir mezclando los ingredientes secos de acuerdo a las indicaciones de la receta.
- Una vez mezclados los ingredientes secos ponemos el agua y el aceite y empezamos a amasar.





## LISTA DE COTEJO – LOS PANADEROS

**Fecha:** 18/10/2019

**Nivel Evaluado:** Inicial II

**Sección:** Vespertina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones	X	
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles	X	
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares	X	
6	Representan con gestos sus estados de ánimo	X	
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios	X	
8	Participan en juegos grupales	X	
9	Comparte con sus compañeros	X	
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Fotografía 8. Los Panaderos  
Elaborado por: Laura Torres*

# JUEGO #9: PINOCHO

1

## Objetivo de aprendizaje:

Comprender el significado de palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás.

## Ámbito:

Comprensión y expresión del lenguaje

## Destreza:

Responder a preguntas sobre un texto narrado por el adulto, relacionadas a los personajes y acciones principales.

## Recursos:

- Cd con la canción de Pinocho
- Identificativos para los consultorios
- Juguetes de accesorios médicos.

2

## Indicaciones a los niños

- Los niños comentarán cuál es la importancia de los médicos y a dónde le llevan sus papás cuando ellos enferman.
- Se preguntará a los niños si les gustaría ser parte de los miembros de un hospital.

## Distribución de roles:

- Todos los niños elegirán el rol que más les agrada, puede haber más de un médico y enfermeras, pero también se identificarán los camilleros, el hada, etc.

3

## juego

- Con la canción "Pinocho": Hasta el viejo hospital de los muñecos llego Pinocho mal herido.....
- Mientras vamos cantando los niños van representando la canción.
- Todos los niños participan



## LISTA DE COTEJO – PINOCHO

**Fecha:** 21/10/2019

**Nivel Evaluado:** Inicial II

**Sección:** Vespertina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones	X	
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles	X	
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares		X
6	Representan con gestos sus estados de ánimo	X	
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios		X
8	Participan en juegos grupales	X	
9	Comparte con sus compañeros	X	
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Fotografía 9. Pinocho  
Elaborado por: Laura Torres*

# JUEGO # 10: LAS MOMIAS

1

## Objetivo de aprendizaje:

Comprender el significado de palabras, oraciones y frases para ejecutar acciones y producir mensajes que le permitan comunicarse con los demás.

## Ámbito:

Comprensión y expresión del lenguaje

## Destreza:

Reconocer etiquetas y rótulos de su entorno inmediato y los "lee"

## Recursos:

- Pictogramas
- Láminas de pirámides, esfinges, etc.
- Baúl de disfraces

2

## Indicaciones a los niños

- Con ayuda de los niños colocaremos etiquetas en diferentes espacios del aula.
- Se indica a los niños no sacar las etiquetas.

## Distribución de roles:

- Los niños de manera ordenada se acercan al baúl de disfraces y buscan accesorios para disfrazarse de momias.



3

## juego

- Con la canción "Momias por aquí" los niños simulan ser momias que se encuentran dentro de los sarcófagos por mucho tiempo.
- Al finalizar la canción las momias se despiertan pero no saben dónde están.
- Para poder ubicarse las momias tienen que leer e interpretar las etiquetas.



## LISTA DE COTEJO – LAS MOMIAS

**Fecha:** 21/10/2019

**Nivel Evaluado:** Inicial II

**Sección:** Matutina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones		X
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles	X	
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares	X	
6	Representan con gestos sus estados de ánimo	X	
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios	X	
8	Participan en juegos grupales	X	
9	Comparte con sus compañeros	X	
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Fotografía 10. Las Momias  
Elaborado por: Laura Torres*

# JUEGO # 11: EL SALON DE BELLEZA

1

## Objetivo de aprendizaje:

Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.

## Ámbito:

Expresión artística

## Destreza:

Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.

## Recursos:

- Cabeza hecha de cartón, fomix y lana
- Accesorios de belleza
- Tijeras punta redonda

2

## Indicaciones a los niños

- Tener cuidado con sus "cabezas" de cartón.
- No dañar los trabajos de sus compañeros

## Distribución de roles:

- Los niños se van a convertir en estilistas



3

## juego

- Con la siguiente rima los niños se disponen a arreglar a su cabeza:  
Con trenzas y moños  
Te peino el cabello  
Usando rínse y champú  
Lo tendrás siempre muy bello
- Los niños se convierten en peluqueros y tratan a su cabeza de cartón como un cliente.
- Los niños tendrán la oportunidad de corta el pelo (la lana), peinarlo; en la parte delantera se encuentra una cara en blanco donde los niños tendrán que dibujarle la cara y podrán pintarle, maauillarle, etc.

## LISTA DE COTEJO – SALÓN DE BELLEZA

**Fecha:** 21/10/2019

**Nivel Evaluado:** Inicial II

**Sección:** Matutina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones	X	
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles	X	
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares	X	
6	Representan con gestos sus estados de ánimo	X	
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios	X	
8	Participan en juegos grupales	X	
9	Comparte con sus compañeros	X	
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Fotografía 11. El Salón de Belleza  
Elaborado por: Laura Torres*

## JUEGO # 12: LOS ESCULTORES

1

### Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar habilidades sensorio-perceptivas y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.

### Ámbito:

Expresión artística

### Destreza:

Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.

### Recursos:

- Cartulinas blancas A3
- Plastilina
- Goma
- Lana

2

### Indicaciones a los niños

- Los niños saldrán de excursión por los espacios TINI.
- Estarán en parejas cogidos de las manos sin alejarse del grupo.

### Distribución de roles:

- Los niños se van a convertir en escultores.

3

### juego

- Con el juego de "las estatuas" los niños se colocan en diferentes posiciones.
- Luego de jugar a las estatuas los niños se convierten en escultores.
- Se les entrega los lienzos los escultores empezarán a dar forma a lo que más les llamó su atención durante su excursión, también pueden recrear las posiciones que hicieron durante el juego.
- Pueden hacer uso de los diferentes materiales que tendrán a su disposición.





## LISTA DE COTEJO – LOS ESCULTORES

**Fecha:** 22/10/2019

**Nivel Evaluado:** Inicial I

**Sección:** Matutina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones	X	
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles	X	
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares	X	
6	Representan con gestos sus estados de ánimo	X	
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios		X
8	Participan en juegos grupales	X	
9	Comparte con sus compañeros	X	
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Fotografía 12. Los Escultores  
Elaborado por: Laura Torres*

## JUEGO # 13: LOS SOLDADOS

1

### Objetivo de aprendizaje:

Logar la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

### Ámbito:

Expresión corporal y motricidad

### Destreza:

Caminar, correr y saltar de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas con obstáculos.

### Recursos:

- Pito
- Soga
- Sillas
- Barra de equilibrio
- Témperas verde y negro

2

### Indicaciones a los niños

- El juego se realizará en el patio.
- Los niños deberán respetar el turno.

### Distribución de roles:

- Todos los niños se convertirán en soldados.
- Los niños que deseen se pueden pintar las rayas verdes y negras en la cara con témperas.

3

### juego

- Con la dinámica del "soldadito de chocolate" los niños van saliendo del aula marchando y formados hilera.
- En el patio se instalará un circuito donde los niños puedan caminar sobre la barra de equilibrio, correr una pequeña distancia y saltar sobre una soga atada a dos sillas a una altura de 20cm.
- En el patio el comandante (la maestra) llamará al primer soldado y con un silbato indicará que debe empezar el circuito.
- En cuanto termine de realizar el circuito el primer niño, el que le sigue empezará y así hasta que todos los niños lo hagan.



## LISTA DE COTEJO – LOS SOLDADOS

**Fecha:** 22/10/2019

**Nivel Evaluado:** Inicial I

**Sección:** Matutina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones	X	
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles	X	
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares	X	
6	Representan con gestos sus estados de ánimo	X	
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios	X	
8	Participan en juegos grupales	X	
9	Comparte con sus compañeros	X	
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Fotografía 13. Los Soldados  
Elaborado por: Laura Torres*

## JUEGO # 14: MI CUERPO

1

### Objetivo de aprendizaje:

Estructural su esquema corporal a través de la exploración sensorial para lograr la interiorización de una adecuada imagen corporal.

### Ámbito:

Expresión corporal y motricidad

### Destreza:

Representar la figura humana utilizando el monigote e incorporando detalles según la interiorización de su imagen corporal.

### Recursos:

- Tizas

2

### Indicaciones a los niños

- El juego se realizará en el patio.
- Los niños trabajarán en parejas.

### Distribución de roles:

- Todos los niños se convertirán en pintores.

3

### juego

- Con la canción del "cuerpo humano" los niños identifican las partes de su cuerpo.
- Cada pareja se ubicará en una parte del patio.
- Uno de los niños se acostará en el piso boca arriba, con brazos y piernas extendidas y abiertas, el otro niño dibujará con la tiza todo el contorno del niño acostado.
- Una vez completado el monigote la pareja de niños con el uso de las tizas completarán todos los detalles de su cuerpo, identificando cada parte.
- Todos los niños observarán los dibujos de todos sus compañeros.



## LISTA DE COTEJO – MI CUERPO

**Fecha:** 23/10/2019

**Nivel Evaluado:** Primero

**Sección:** Matutina

**Unidad Educativa:** Joaquín Lalama

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

N°	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones	X	
2	Tienen predisposición para interpretar personajes	X	
3	Les agrada participar del juego de roles	X	
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles	X	
5	Crean escenarios e imagina lugares	X	
6	Representan con gestos sus estados de ánimo	X	
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios	X	
8	Participan en juegos grupales	X	
9	Comparte con sus compañeros	X	
10	Presentan actitud positiva durante el juego	X	



*Fotografía 14. Mi Cuerpo  
Elaborado por: Laura Torres*

### **2.4.3. Premisas para su implementación**

La guía didáctica basada en el juego de roles como técnica de enseñanza; propuesta metodológica de avanzada, pretende demostrar cómo si es posible utilizar este tipo de juego para guiar al niño dentro del aula de manera lúdica, y en ambientes estimulantes; la propuesta presenta una articulación entre el juego de roles y las diferentes destrezas establecidas en cada uno de los ámbitos que se encuentran dentro del currículo de educación inicial, para niños de 4 a 5 años de edad.

Para la correcta ejecución de la propuesta se cuenta con la autorización de la Sra. Administradora circunscripta y la predisposición de los compañeros docentes de educación inicial del circuito 07, distrito 18D02, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

El rubro económico requerido para implementar la propuesta será financiado en su totalidad por la investigadora, los diferentes gastos como transporte, internet, impresiones, entre otros, serán cubiertos de acuerdo a su apareamiento.

Con la práctica constante de la propuesta, por parte de los docentes dentro de las aulas con sus estudiantes, donde se verán beneficiados todos los miembros de la comunidad educativa, pero de manera especial los niños de educación inicial, porque se potenciará el desarrollo del pensamiento reflexivo, su lenguaje, sus formas de expresión y comunicación.

La socialización de la propuesta se la realizará mediante una serie de talleres dirigido específicamente a los docentes de educación inicial del circuito 07, distrito 18D02, del cantón Ambato, provincia de Tungurahua, para su posterior aplicación en las diferentes unidades educativas donde laboran.

A continuación, se presenta el detalle de los talleres establecidos para la socialización de la propuesta:

**Tabla 7. Socialización de la guía didáctica**

<b>N°</b>	<b>Taller</b>	<b>Ámbito</b>	<b>Dirigido a:</b>	<b>Fecha</b>	<b>Responsable</b>
1	Reporteros en acción	Identidad y autonomía	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
2	Al rescate	Identidad y autonomía	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
3	Mi familia	Convivencia	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
4	Mi escuela	Convivencia	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
5	Mis costumbres	Relaciones con el medio natural y cultural	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
6	La granja	Relaciones con el medio natural y cultural	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
7	Mi rutina	Relaciones lógico matemáticas	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
8	Los panaderos	Relaciones lógico matemáticas	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
9	Pinocho	Comprensión y expresión del lenguaje	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
10	Las momias	Comprensión y expresión del lenguaje	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
11	El salón de belleza	Expresión artística	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
12	Los escultores	Expresión artística	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
13	Los soldados	Expresión corporal y motricidad	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres
14	Mi cuerpo	Expresión corporal y motricidad	Docentes de educación inicial y preparatoria.	Octubre	Lcda. Laura Torres

*Elaborado por: La investigadora*

#### **2.4.4. Conclusiones del Capítulo II**

- La mejor forma que tiene el niño para aprender es mediante el juego, y, el juego de roles es una de las actividades rectoras en los niños de tres a cinco años, este tipo de juegos permite que el niño incremente las neoformaciones, mediante la adquisición de su actividad voluntaria y el desarrollo del

pensamiento reflexivo. El juego de roles brinda a los docentes la oportunidad de llamar la atención del niño, puesto que, cuando el niño se convierte en el personaje principal, se centra en su rol y lo realiza de forma excepcional.

- Uno de los grandes inconvenientes que se presentan al momento de planificar, es el tener que interrelacionar las destrezas con las actividades; por otra parte, luego de contar con la planificación, viene el siguiente reto lograr que los niños cumplan con las actividades propuestas en la planificación, o a su vez, que se sientan atraídos por dichas actividades, además, debemos identificar que al permitir al niño jugar libremente no hay aportes significativos en su desarrollo, el docente debe ser parte del juego antes, durante y después.
- La guía didáctica pretende ayudar a las docentes de educación inicial y preparatoria a mejorar el desarrollo integral del niño, usando como ejemplo para este caso el uso del juego de roles, a medida que el niño se involucra en los roles que interpreta, su imaginación y creatividad va en aumento. Por otra parte, la guía didáctica muestra como el docente puede hacer uso del juego de roles dentro de su actividad diaria, y no solo en el desarrollo de determinadas destrezas.



## CAPÍTULO III

### 3. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

#### 3.1. Evaluación de especialistas

Para la validación de la propuesta se contó con la apertura de los siguientes especialistas:

Angelita Piedad Pazmiño Yanchaliquin con cédula de identidad 1802698926, Magister en Educación Inicial con registro senescyt 1010-2018-1969126 rectora de la Unidad Educativa “Rumiñahui” de la ciudad de Ambato Provincia de Tungurahua, teléfono 03-2822999 y con correo electrónico [itsruminahui@yahoo.es](mailto:itsruminahui@yahoo.es); luego de una exhaustiva revisión de la propuesta, la evaluadora consideró que se debe mejorar el planteamiento de lo que verdaderamente significa el juego de roles, pues a su parecer este tipo de juegos no se restringe simplemente a la imitación que el niño realiza de las personas adultas de su entorno, por su parte me planteó las siguientes interrogantes: ¿si el niño imita a un animal, se lo considera juego de roles?, ¿qué sucede cuando el niño imita el sonido de un carro, una sirena; es o no juego de roles?. Además de estas preguntas, me solicitó empoderarme del tema debido a que la propuesta va a ser aplicada por los docentes del distrito y, a pesar de ser un juego utilizado frecuentemente por ellos, es bien cierto que existen grandes vacíos entorno a este tipo de juego y es aplicado “encima-encima”.

Verónica Alexandra Ortiz Bustos con cédula de identidad 1803886975, Magister en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia con registro senescyt

1045-14-86045368, docente de la Escuela General Básica República Suiza ubicada en el sector el Triunfo del Cantón Patate de la Provincia de Tungurahua, con teléfono 0984839763 y correo electrónico [dianavero1983@gmail.com](mailto:dianavero1983@gmail.com); previa revisión de la propuesta la compañera considera que el juego de roles como técnica de enseñanza si puede ser aplicada dentro del salón de clase, los aportes y contenidos serán de gran ayuda para los docentes de educación inicial; al mismo tiempo que mientras el niño que juega el niño aprende.

Alex Guillermo Medina Herrera con cédula 1802229417 Magister en Gestión Educativa y Desarrollo Social con registro senecyt 1010-06-653521 docente de la Unida Educativa Joaquín Lalama ubicada en la Av. Verdeloma y Av. De las Américas en la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua, teléfono 03 2823173 y con correo electrónico [alexgmedina@hotmail.com](mailto:alexgmedina@hotmail.com); posterior a la revisión de la propuesta manifiesta que el juego de roles es una de las técnicas menos utilizadas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje esto por su falta de conocimiento, la experta considera que la guía metodológica logra orientar al docente en el juego de roles, demostrando que el mismo puede ser utilizado en todos los ámbitos y destrezas con criterio de desempeño demostrando que si es posible aprender mediante el juego.

### **3.2. Evaluación de usuarios**

La guía didáctica de aplicación de los juegos de roles como técnica de enseñanza para los docentes de educación inicial del 18D02, circuito 07 del cantón Ambato, provincia de Tungurahua fue aplicada por varios docentes arrojando los siguientes resultados:

Silvia Adriana Gómez Poveda con cédula 1803373420 Licenciada en Ciencias de la Educación mención Parvularia con registro cenescyt 1010-14-13-23038 docente de la Unidad Educativa “General Córdova” ubicada en del Barrio la Joya, teléfono 0991940515 y con correo electrónico [gomezilvia80@yahoo.com](mailto:gomezsilvia80@yahoo.com); expresa que la guía didáctica basada en el juego de roles fue de aplicación práctica y técnica

demonstrando así su confiabilidad pedagógica, pudiendo ser utilizada de manera frecuente dentro de las aulas.

María del Pilar Manzano Real con cédula de identidad 1802567873, Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación con registro cenescyt 1010-15-1400850, docente de la Unidad Educativa Joaquín Lalama, con teléfono 0998812306 y correo electrónico [mattiz73@hotmail.com](mailto:mattiz73@hotmail.com); luego de haber puesto en práctica las actividades planteadas en la presente guía manifiesta que a su forma de ver las cosas pudo observar un gusto particular en los niños hacia los juegos, debido a que les llamo mucho su atención y durante la ejecución permanecieron atentos e interesados.

Liliana Elizabeth Martínez Gordón con cédula 1803783545, Licenciada en ciencias Humanas y de la Educación mención Parvularia con registro cenescyt 1010-09-891688 docente de la Unidad Educativa Joaquín Lalama, con teléfono 0987588352 y con correo electrónico [elyzmartínez@hotmail.com](mailto:elyzmartínez@hotmail.com); prestó su colaboración para poner en práctica varias de las actividades expuestas en la guía, considerando que siempre se ha visto el juego de roles como técnica exclusiva del tema profesiones y oficios, la experiencia vivida durante la realización de las actividades en sus niños ha demostrado que el juego de roles si puede ser utilizado para el trabajo diario con cualquier ámbito y destreza de aprendizaje.

### **3.3. Evaluación de impactos o resultados**

Para determinar si el juego de roles puede o no ser utilizado por los docentes de educación inicial como técnica de enseñanza aprendizaje es necesario analizar y comparar los resultados obtenidos con los niños antes y después de la aplicación de la propuesta, el instrumento utilizado en las dos tomas fue la lista de cotejo, a continuación, el detalle de los resultados obtenidos:

En la primera toma se puede observar que los niños se mantenían tímidos, introvertidos, no disfrutaban del juego de roles, por lo general el juego y los roles eran determinados por la maestra y el aprendizaje se basaba en las tareas realizadas

en hojas de trabajo, luego de la segunda toma los niños empezaron a ser más activos, curiosos, se observó un disfrute de las actividades grupales, se notó como los niños tomaban la iniciativa, por otra parte, los niños empezaron a respetar normas, se mejoró las conductas, tal como se puede observar en el gráfico N° 4:



**Gráficos 4.** Análisis de resultados

**Fuente:** Listas de cotejo aplicadas a los niños antes y después

**Elaborado por:** Laura Elizabeth Torres Flores

Como se puede observar en la tabla N° 7 en la primera toma realizada a los niños el porcentaje promedio alcanzado corresponde al 42.81%, mientras que en la segunda toma el porcentaje promedio corresponde al 59.69%, además, en la prueba t para dos muestras arroja un resultado del 0.0000002 es decir, al ser menor a 0.05 quiere decir que la hipótesis el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje modifica los esquemas mentales de los niños de cuatro años del nivel inicial es verdadera, confiable y puede ser aplicada.

**Tabla 8.** Prueba t para dos muestras

	Antes	Después
Media	42.81%	59.69%
Prueba t para dos muestras	0.0000002	

**Fuente:** Gráfico 4. Análisis de resultados

**Elaborado por:** Laura Elizabeth Torres Flores

### **3.4. Resultados de la propuesta**

La ejecución de las actividades planteadas en la presente guía fue llevada a cabo en la unidad Educativa Joaquín Lalama con los niveles de Educación Inicial I y II con la aplicación de listas de cotejo con opciones de valoración de SI y NO, obteniéndose los siguientes resultados:

La guía didáctica permitió demostrar que el juego de roles no es exclusivo de los oficios y profesiones, puede ser adaptado a todas las experiencias de aprendizaje planteadas, y sin limitaciones, anteriormente cuando las docentes de educación inicial realizaban el juego de roles los niños se mostraban poco interesados, jugaban los niños de siempre, y a los niños tímidos no se les incluía en el juego para evitar forzarlos o que jueguen por obligación, al poner en práctica la propuesta se notó como los niños se sentían motivados, importantes y aquellos niños que no solían participar empezaron a intervenir, aunque por lapsos cortos.

Se pudo observar el gusto de los niños por el juego, el intercambiar canciones, rimas, poesías, entre otras, previas a la ejecución del juego de roles, brindó una apertura atractiva para el niño, se logró captar su interés desde el inicio hasta el final, por otra parte, el juego permitió al docente llegar con el conocimiento propuesto, los niños se divirtieron y las clases fueron más dinámicas y atractivas tanto para el niño como para el docente, esta experiencia nos demuestra que el docente debe mantenerse en constante capacitación descubriendo nuevas técnicas de enseñanza aprendizaje.

### **3.5. Conclusiones del Capítulo III**

- La propuesta fue entregada a un grupo de especialistas para su respectiva validación emitiéndose criterios diversos en relación al juego de roles, su metodología y la edad para aplicar, en este punto se notaron que aún persisten ideas equivocadas como la expresada por uno de ellos donde consideraba que no era adecuado utilizar el juego de roles con los niños de

cuatro años a lo que se refutó esta idea basándose en las investigaciones realizadas por varios autores que llegaron a la misma conclusión donde el juego de roles es el juego rector en los niños de tres a cinco años de edad porque ayuda el proceso del pensamiento reflexivo, desarrollo de la imaginación y promueve la asimilación de su cultura.

- La propuesta muestra al docente que el juego de roles posee un proceso y varios elementos que en conjunto logran desarrollar en el niño las neoformaciones indispensables para el desarrollo de su pensamiento crítico – reflexivo, por otra parte, las diferentes actividades están diseñadas de manera que puedan ser aplicadas en el salón de clases con sus estudiantes de manera permanente abarcando los diferentes ámbitos y destrezas de aprendizaje, este juego a más de brindarle al niño la oportunidad de expresarse, le da al docente la facultad de intervenir en el juego ser parte de él y modificar conductas inadecuadas.
- Por su parte las docentes que aplicaron la propuesta en las diferentes instituciones educativas manifestaron que a pesar de conocer el juego de roles solo lo aplican para tratar los temas de los oficios y profesiones, no utilizan este juego como técnica de enseñanza, supieron expresar también que no habían considerado utilizar este juego para tratar las diferentes destrezas planteadas en el currículo de educación inicial, fue algo novedoso, interesante y de la manera que se ha propuesto demuestra que si puede ser utilizado con sus niños de manera frecuente y abarcando todos los ámbitos para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **Conclusiones generales**

- Se puede utilizar el juego de roles para educar al niño sin forzarlo, manteniendo su atención y cumpliendo con las expectativas de los padres de familia, pues facilita el proceso de enseñanza aprendizaje y es uno de los juegos con mayor relevancia en edades tempranas.
- Los resultados demuestran un impacto positivo en los niños luego de haber aplicado el juego de roles, los aprendizajes adquiridos por los niños son más significativos, su función simbólica ha mejorado, se notó un incremento en su creatividad e imaginación.
- La implantación de la guía didáctica basada en el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en los niños de educación inicial permite al docente modificar los esquemas mentales y mantener su naturaleza “el juego”.

## **Recomendaciones**

- El docente debe observar detenidamente el comportamiento de los niños al momento de jugar, debido a que cuando el niño imita o representa un determinado rol lo hace en base a las acciones que observa en su entorno más cercano.
- Para hablar de una sana convivencia dentro de las aulas es necesario enseñar a los niños orden, respeto y disciplina, y esto lo podemos lograr mediante el uso de los juegos de roles pues les permiten comprender que hay acciones buenas y acciones inapropiadas, esto desarrolla el pensamiento crítico – reflexivo.
- El juego de roles puede crear el simbolismo en cosas simples como una botella, una tapa o cualquier otro objeto que llame su atención, como padres o docentes no cortemos esa creatividad e imaginación, diciéndole al niño que bote lo que tiene por considerarlo “basura”.

## Referencias bibliográficas

- Abilleira, M. &. (2017). ANÁLISIS DE LA FORMACIÓN DEL MAESTRO/A DE EDUCACIÓN INFANTIL EN EXPRESIÓN CORPORAL. *EmásF Revista Digital de Educación Física*, 36-59.
- Asamblea, C. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito: Lexis Finder.
- Basantes, A. N. (2017). Los Dispositivos Móviles en el Proceso de Aprendizaje de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de Ecuador. *Formación Universitaria*, 79 - 88.
- Benavides, J. (2018). Habilidades pragmáticas, imaginación y comprensión de los estados mentales en los niños. *Infancias imágenes*, 90 - 99.
- Bonilla, M. &. (2016). EVIDENCIAS DE LA FORMACIÓN DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA A TRAVÉS DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO DE ROLES SOCIALES. *Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (Puebla, México.)*, 29-40.
- Bravo, L. N. (2015). El estado emocional y el bajo rendimiento académico en niños y niñas de Colombia. *UNIFE*, 103-113.
- Carrillo, G. (2015). *Universidad de Granada*. Obtenido de <http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43024/25934934.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chanatasig Quimbata, R. d. (Mayo de 2016). *Universidad Central del Ecuador*. Obtenido de EXPRESIÓN CORPORAL PARA EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5-6 AÑOS DEL CIRCUITO 5: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8923/1/T-UCE-0010-1564.pdf>
- Chaux E., B. A. (2011). Aulas en Paz: 2. Estrategias pedagógicas. *Revista Interamericana de Educación para la Democracia*, 124-145.
- Cortés, A. &. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 125-143.
- Cuellar Cartaya, M. E. (2017). El juego en la Educación Preescolar. Fundamentos históricos. *Revista Conrado*, 117-123.



- Duran, S. y. (2018). Creencias de maestras respecto al juego en educación inicial, trazos para su investigación. *Pedagogía y Saberes*, 225 - 233.
- Educación, M. d. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: El Telégrafo.
- Fandiño, G. D. (junio de 2017). *REDAdeI Evaluación de contextos en Educación Infantil*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjBtoODz7njAhVhoFkKHVXcDQIQFjAAegQIABAC&url=http%3A%2F%2Fwww.usc.es%2Frevistas%2Findex.php%2Freladei%2Farticle%2Fdownload%2F5003%2F5364&usg=AOvVaw1AuXuEr0OSsGezH5TLpVjd>
- Fernandez, J. (2017). *Universidad de León*. Obtenido de Departamento de Psicología, Sociología y Filosofía: <http://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6785/Tesis%20de%20Jana%20Blanco%20Fernandez.pdf?sequence=1>
- Figueroa Ericka, E. Z. (2018). Los escenarios educativos en la actualidad: historicidad, reflexiones y propuestas para la mejora educativa en el Ecuador. *INNOVA*, 175-188.
- Flores, E. G. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno. . *Comunicación*, 05-14.
- Foncubierta, J. &. (2016). EL ABC DEL APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL: IMAGINACIÓN Y PENSAMIENTO NARRATIVO . *REVISTA DIDÁCTICA ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA*, 13.
- García, R. (Octubre de 2016). *Universidad Técnica de Babahoyo*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/2949/1/P-UTB-FCJSE-PARV-000037-.pdf>
- González, C. (2014). Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares . *Pontificia Universidad Javeriana*, 235-241.
- González, C. (2016). El juego de roles sociales por etapas para promover la formación de la función simbólica por niveles de desarrollo en niños preescolares. *Típica, Boletín Electrónico de Salud Escolar*, 78-93.

- González-Moreno, C. &. (2016). Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolares. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 49-70.
- González-Moreno, C. X. (2016). Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolar. *Revista de Psicología Universidad de Antioquia*, 49-70.
- González Moreno, C. X. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Redalyc*, 32.
- González-Moreno, C. L., & Solovieva, Y. &.-R. (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 173-190.
- Guerrero, L. (2016). IMAGINACIÓN Y RESPUESTA EMOTIVA EN OBRAS DE FICCIÓN: UNA LECTURA DESDE LA FILOSOFÍA DE DAVID HUME. *Papeles de filosofía*, 225 - 243.
- Guilcapi, M. (2016). *Universidad Técnica de Chimborazo*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3049/1/UNACH-FCEHT-TG-2016-00115.pdf>
- Hernández, R. B. (13 de Diciembre de 2017). *Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua*. Obtenido de <http://repositorio.unan.edu.ni/9488/1/18855.pdf>
- Ibañez, M. C. (1 de Octubre de 2017). *Universidad de el Salvador*. Obtenido de <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/viewFile/6712/5942>
- Ivic, I. (1999). LEV SEMIONOVICH VYGOTSKY (1896-1934). *Revista trimestral de educación UNESCO*, 1 - 20.
- Lastre, K. L. (2018). Relación entre apoyo familiar y el rendimiento académico en estudiantes colombianos de educación. *Psicogente*, 102-115.
- Malte, R. (14 de MARzo de 2015). *Universidad Técnica del Norte*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/5931/1/05%20FECYT%202987%20%20%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Medina, &. M. (Agosto de 2017). *Politécnico Gran Colombiano*. Obtenido de <http://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/1030/LA%20MOTIVA>

CI%C3%93N%20Y%20LAS%20EMOCIONES%20SU%20RELACION%20CON%20EL%20APRENDIZAJE%20EN%20LA%20PRIME...\_pdf?sequence=1&isAllowed=y

Milicic, N. &. (2017). *Climas sociales tóxicos y climas sociales nutritivos para el desarrollo personal en el contexto escolar*. Obtenido de Centro de recursos educar chile:

[http://centroderecursos.educarchile.cl/bitstream/handle/20.500.12246/740/201103041249000.Buen\\_Trato\\_Climas\\_sociales\\_toxicos\\_y\\_climas\\_sociales\\_nutritivos\\_para\\_el\\_desarrollo\\_personal\\_en\\_el\\_contexto\\_escolar.pdf?sequence=1](http://centroderecursos.educarchile.cl/bitstream/handle/20.500.12246/740/201103041249000.Buen_Trato_Climas_sociales_toxicos_y_climas_sociales_nutritivos_para_el_desarrollo_personal_en_el_contexto_escolar.pdf?sequence=1)

MINEDUC, M. d. (2014). *Currículo de Educacion Inicial 2014*. Quito.

MO Shuare, R. M. (1997). La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil. *Revista colombiana de psicología*, 82 -88.

Molina, W. (31 de octubre de 2016). *Universidad Técnica de Babahoyo*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/2851/1/P-UTB-FCJSE-PARV-000047-.pdf>

Moratto, N. C. (2017). Clima escolar y funcionalidad familiar como factores asociados a la intimidación escolar en Antioquia, Colombia. *Pensamiento Psicológico*, 63-72.

Pinto, M. &. (2014). La educación inicial y la educación preescolar: Perspectivas de desarrollo en Colombia y su importancia. *Cultura Educación y Sociedad*, 119-140.

Pita Ventura, G. E. (2017). Los juegos de roles como método de enseñanza aprendizaje. sus potencialidades en la asignatura orientación educativa de la sexualidad. *Revista Atlante*, 10.

Plut, D. &. (1994). *Perspectivas*. Obtenido de UNESCO: [http://papelesdesociedad.info/IMG/pdf/vygotskys\\_unesco.pdf](http://papelesdesociedad.info/IMG/pdf/vygotskys_unesco.pdf)

Precht, A. V. (2016). Familia y motivación escolar: desafíos para la formación inicial docente. *Estudios Pedagógicos XLII*, 165-182.

Ramírez P., P. V. (2014). a educación temprana para niños y niñas desde nacimiento a los 3 años: Tres perspectivas de análisis. *REVISTA ELECTRONICA EDUCARE*, 67-90.

Rojas, D. (2018). *DINÁMICA PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA IMAGINACIÓN, DE NIÑOS EN ETAPA PRE-LÓGICA, EN COLEGIOS CON*

*MODELO PEDAGÓGICO TRADICIONAL*. Obtenido de UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO:  
[https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/5899/2018FAD\\_PDIRojasVelozaDinamicaDesarrolloEstimulaci%3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/5899/2018FAD_PDIRojasVelozaDinamicaDesarrolloEstimulaci%3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rojas, E. (2019). *Universidad Técnica del Norte*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/9060/1/05%20FECYT%203465%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Ruvalcaba N., G. J. (2017). Competencias socioemocionales como predictoras de conductas prosociales y clima escolar positivo en adolescentes. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 77-90.

Senplades, S. N. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda una Vida*. Quito.

Sihuacollo, J. (2018). *Universidad Católica los Angeles Chimbote*. Obtenido de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5477/ESTRATEGIAS\\_DIDACTICAS\\_LOGRO\\_APRENDIZAJE\\_SIHUACOLLO\\_BERNAL\\_JANET\\_MAGALY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5477/ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_LOGRO_APRENDIZAJE_SIHUACOLLO_BERNAL_JANET_MAGALY.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Soloviera, Y. T. (Junio de 2015). *Educação e Filosofia Uberlândia*, . Obtenido de <file:///C:/Users/LAURITA/Desktop/maestria/juego%20de%20roles%201.pdf>

Stefani, G. A. (2014). Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria on line*, 39-55.

UTC. (2018). Instructivo de protocolo y modalidad de: Metodología y Tecnología de Avanzada. Latacunga, Cotopaxi, Ecuador.

Villarroel Dávila, P. (2015). Recorrido metodológico en educación inicial. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*, 153-170.

## ANEXOS

### 1. Encuesta

Para saber el nivel de conocimientos y aceptación del juego de roles, se elabora una encuesta dirigida a los docentes que trabajan con niños de educación inicial, pertenecientes a la Provincia de Tungurahua, Cantón Ambato, Distrito 18D02, Circuito 07.

#### ENCUESTA

**OBJETIVO.-** Conocer el nivel de conocimiento y aceptabilidad del juego de roles en las docentes de educación inicial, con el propósito de desarrollar un sistema de información que brinde el apoyo necesario para mejorar la labor docente.

**INSTRUCCIONES.** - Lea cuidadosamente cada pregunta, marque con una (x) la respuesta que considere correcta y argumente su elección.

#### PREGUNTAS

1. ¿Considera usted que el juego de roles es un juego interpretativo, donde el niño asume su rol?  
Si ( )      NO ( )      A VECES ( )  
Por qué:  
\_\_\_\_\_
2. ¿Le agrada a usted realizar el juego de roles con los niños y las niñas?  
Si ( )      NO ( )      A VECES ( )  
Por qué:  
\_\_\_\_\_
3. ¿Con qué frecuencia utiliza usted el juego de roles con los niños y las niñas?  
Cada semana ( )      Cada dos semanas ( )      Cada mes ( )
4. ¿Considera que el juego de roles es positivo para los niños y las niñas?  
Si ( )      NO ( )      A VECES ( )  
Por qué:  
\_\_\_\_\_
5. Ha observado usted si los niños y las niñas presentan actitud positiva ante los juegos de roles.  
Si ( )      NO ( )      A VECES ( )  
Por qué:  
\_\_\_\_\_

6. ¿Durante la realización del juego de roles, interviene usted?  
Si ( ) NO ( ) A VECES ( )  
Por qué:  
\_\_\_\_\_
7. Desde su experiencia como docente, ha observado usted cambios en los niños y las niñas luego de realizar el juego de roles.  
Si ( ) NO ( ) A VECES ( )  
Cuáles:  
\_\_\_\_\_
8. ¿Los niños y las niñas de su clase crean voluntariamente escenarios e imaginan lugares?  
Si ( ) NO ( ) A VECES ( )  
Por qué:  
\_\_\_\_\_
9. ¿Utiliza usted el juego de roles como estrategia metodológica?  
Si ( ) NO ( ) A VECES ( )  
Por qué:  
\_\_\_\_\_
10. ¿Considera usted que el juego de roles está siendo bien utilizado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?  
Si ( ) NO ( ) A VECES ( )  
Por qué:  
\_\_\_\_\_
11. ¿Recomendaría usted el uso de los juegos de roles como estrategia metodológica?  
Si ( ) NO ( ) A VECES ( )  
Por qué:  
\_\_\_\_\_
12. ¿Qué desearía saber o conocer usted sobre los juegos de roles?  
\_\_\_\_\_

**GRACIAS POR SU COLABRACIÓN**

## 2. Lista de cotejo niño

El juego de roles no siempre es del agrado de todos, para identificar los gustos e intereses de los niños de Educación Inicial, se diseña una ficha de observación del niño, misma que será aplicada en la Unidad Educativa “Joaquín Lalama”, de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

### LISTA DE COTEJO

Fecha: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_

Nivel Evaluado: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_

Unidad Educativa: \_\_\_\_\_

### INSTRUCCIONES

Observar con atención el comportamiento de los niños y las niñas de educación inicial de las jornadas matutina y vespertina de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

Nº	ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO
1	Realizan interpretaciones		
2	Tienen predisposición para interpretar personajes		
3	Les agrada participar del juego de roles		
4	Presentan actitud positiva ante los juegos de roles		
5	Crean escenarios e imagina lugares		
6	Representan con gestos sus estados de ánimo		
7	Juegan solos o tienen amigos imaginarios		
8	Participan en juegos grupales		
9	Comparte con sus compañeros		
10	Presentan actitud positiva durante el juego		

### 3. Ficha de observación de la clase

La relación entre docentes y niños dentro del aula debe darse en un ambiente armónico, para verificar dicha relación se elabora una ficha de observación de la clase, la misma que será aplicada en la Unidad Educativa “Joaquín Lalama”, de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

#### FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE UNIDAD EDUCATIVA “JOAQUÍN LALAMA” NIVEL INICIAL

<b>Docente:</b>			
<b>Nivel:</b>	<b>Jornada:</b>	<b>N° de estudiantes:</b>	<b>Fecha:</b>
<b>Tema:</b>  El juego de roles como técnica de enseñanza motivadora en niños d educación inicial.		<b>Escala de puntuación:</b>  1. Totalmente en desacuerdo  2. Regularmente en desacuerdo  3. Totalmente de acuerdo	
<b>ANTICIPACIÓN</b>			<b>Puntaje 1 – 3</b>
1. Manifiesta con claridad el propósito de la clase			
2. Orienta adecuadamente a los niños hacia el objetivo propuesto			
3. Las actividades responden a los intereses de los niños y las niñas			
4. Las actividades propuestas tienen un orden lógico			
5. Utiliza lenguaje adecuado, acorde con la edad de los niños			
6. Se comprende cual es el objetivo de la clase			
7. Todos conocen las tareas que deben realizar			
8. Las reglas, normas, recursos y espacios a ser utilizados están entendidos.			
<b>Porcentaje alcanzado</b>			
<b>ORGANIZACIÓN</b>			<b>Puntaje 1 – 3</b>
1. El espacio interno del aula es adecuado para trabajar con los niños			
2. Se cuenta con los recursos necesarios para la realización del juego			
3. Existen recursos tecnológicos al alcance de los niños			
4. Los niños son distribuidos dentro del aula de acuerdo a la actividad que se va a realizar			
5. Mantienen el orden dentro del aula			



<b>Porcentaje alcanzado</b>	
<b>CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO</b>	<b>Puntaje 1 – 3</b>
1. Los niños respetan turnos	
2. Los niños se expresan gestual y corporalmente	
3. Los niños entienden las consignas	
4. Los niños participan con entusiasmo del juego de roles	
5. Durante el juego de roles los niños hacen uso de recursos existentes en el aula	
6. El docente interviene para evitar el desorden	
7. El docente establece un ambiente seguro	
8. El docente interviene y participa del juego de roles	
9. Existe retroalimentación del aprendizaje adquirido	
10. El lenguaje del docente facilita la comunicación y el pensamiento	
<b>Porcentaje alcanzado</b>	
<b>CLIMA DEL AULA</b>	<b>Puntaje 1 – 3</b>
1. Muestran motivación en la realización del juego de roles	
2. Colaboran con otros niños durante el juego	
3. Respetan la participación de sus compañeros	
4. Demuestran actitud positiva durante el juego	
5. Hacen uso de su expresión gestual y corporal	
6. Existe respeto entre docente y estudiantes	
7. Los niños tienen igualdad de oportunidades	
<b>Porcentaje alcanzado</b>	
<b>Porcentaje total</b>	

#### **4. Estudio diagnóstico del conocimiento y aceptación del juego de roles en Educación Inicial**

Para este estudio se empleó una encuesta conformada por un cuestionario de 12 preguntas dirigido a profesionales de educación inicial, además, se aplicó una ficha de observación para niños de educación inicial con 10 indicadores, finalmente, se verificó la relación entre estudiantes y docentes con el uso de la ficha de observación de clase para los profesionales de educación inicial; todo esto, con el propósito de establecer el nivel de conocimiento y aceptación de los juegos de roles en educación inicial.

Los instrumentos de evaluación realizados para la presente investigación, contó con una muestra de 34 profesionales de las diferentes instituciones del Circuito 07, Distrito 18D02 del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua; 32 niños y 2 profesionales de educación inicial de la Unidad Educativa Joaquín Lalama, perteneciente al mismo circuito.

El estudio diagnóstico realizado reveló los siguientes resultados:

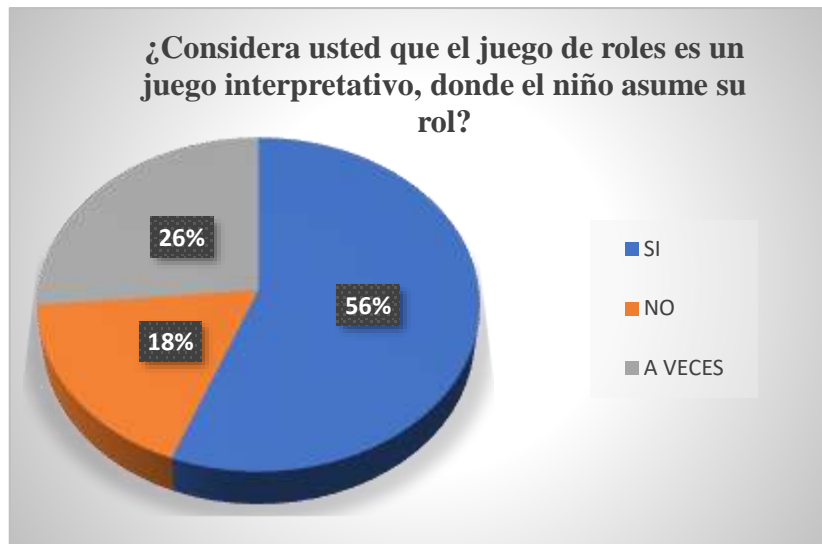
Con el grupo de **profesionales** del Circuito 07, Distrito 18D02 del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua, proyectaron los siguientes resultados:

## ENCUESTA

**PREGUNTA 1.** ¿Considera usted que el juego de roles es un juego interpretativo, donde el niño asume su rol?

**Cuadro 1.** ¿Considera usted que el juego de roles es un juego interpretativo, donde el niño asume su rol?

Ítem	F	%
Si	19	55.88
No	6	17.65
A veces	9	26.47



**Gráficos 5.** ¿Considera usted que el juego de roles es un juego interpretativo, donde el niño asume su rol?

**Fuente:** Profesionales del circuito 07 del cantón Ambato

**Elaborado por:** Laura Elizabeth Torres Flores

**Análisis e interpretación.** – Como se puede observar el 56% consideran que el juego de roles es un juego interpretativo, un 26% cree que solo a veces se trata de un juego interpretativo y el 18% no lo considera como tal; cómo se puede apreciar el juego de roles en algunos casos es confundido con las dramatizaciones, en otras lo describen como un juego que representa lo que viven en casa y pocas personas lo ven como una oportunidad de desarrollar la creatividad e imaginación del niño.

**PREGUNTA 2.** ¿Le agrada a usted realizar el juego de roles con los niños y las niñas?

*Cuadro 2.* ¿Le agrada a usted realizar el juego de roles con los niños y las niñas?

Ítem	F	%
Si	19	55.84
No	11	32.35
A veces	4	11.76



*Gráficos 6.* ¿Le agrada a usted realizar el juego de roles con los niños y las niñas?

*Fuente:* Profesionales del circuito 07 del cantón Ambato

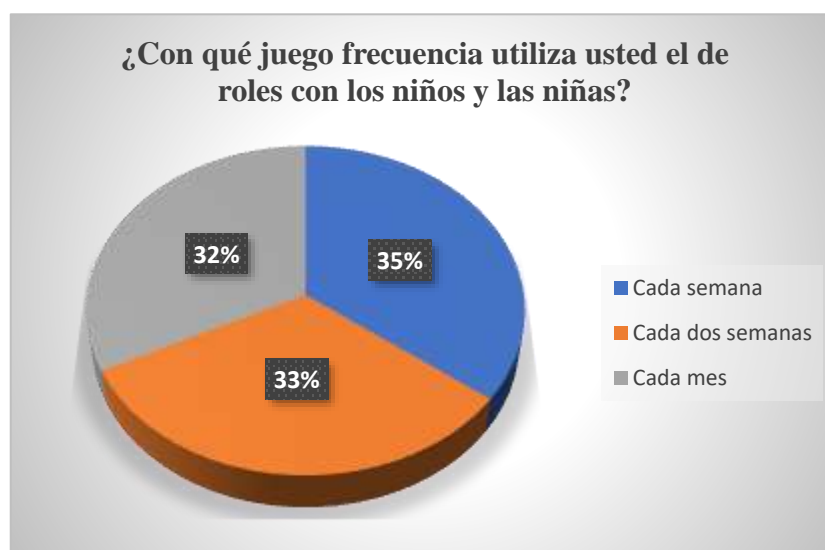
*Elaborado por:* Laura Elizabeth Torres Flores

**Análisis e interpretación.** – En relación al agrado de los juegos de roles, tenemos, un 56% que manifiesta que sí, un 32% considera que no y un 12% manifiesta que solo a veces; esto quiere decir que no a todos los niños les gusta jugar interpretando roles, hay niños demasiado tímidos que definitivamente no les agrada y si lo hacen es por obligación o presión tanto del docente como de las personas cercanas al niño.

**PREGUNTA 3.** ¿Con qué juego frecuencia utiliza usted el de roles con los niños y las niñas?

*Cuadro 3.* ¿Con qué juego frecuencia utiliza usted el de roles con los niños y las niñas?

Ítem	F	%
<b>Cada semana</b>	12	35.29
<b>Cada dos semanas</b>	11	32.35
<b>Cada mes</b>	11	32.35



*Gráficos 7.* ¿Con qué juego frecuencia utiliza usted el de roles con los niños y las niñas?

*Fuente:* Profesionales del circuito 07 del cantón Ambato

*Elaborado por:* Laura Elizabeth Torres Flores

**Análisis e interpretación.** – En relación a la frecuencia del uso del juego de roles, tenemos que, el 35% de profesionales lo realiza cada semana, y en porcentajes similares se observa que, un 33% lo realiza cada dos semanas y un 32% lo hace cada mes; estas frecuencias tienen relación con el agrado del niño y del docente, mientras el nivel de agrado del docente disminuye el intervalo de frecuencia es más lejano, pero si el agrado hacia el juego es alto su frecuencia es más cercana, por otra parte si se lo realiza muy seguido se corre el riesgo de perder el interés en el niño.

**PREGUNTA 4.** ¿Considera que el juego de roles es positivo para los niños y las niñas?

*Cuadro 4.* ¿Considera que el juego de roles es positivo para los niños y las niñas?

Ítem	F	%
Si	17	50.00
No	6	17.65
A veces	11	32.35



*Gráficos 8.* 'El juego de roles es positivo para los niños?

*Fuente:* Profesionales del circuito 07 del cantón Ambato

*Elaborado por:* Laura Elizabeth Torres Flores

**Análisis e interpretación.** – Con respecto a si es positivo o no, tenemos que el 50% considera que sí es positivo, el 32% piensa que solo a veces y un 18% considera que no, el juego de roles es el medio por el cual los niños expresan lo que diariamente viven en casa sean estas experiencias buenas o malas, ya en el aula, algunos niños quieren representar su rol independientemente del personaje y lo hacen demostrando sus sentimientos y emociones y otros niños definitivamente se niegan a realizarlo por timidez o vergüenza.

**PREGUNTA 5.** Ha observado usted si los niños y las niñas presentan actitud positiva ante los juegos de roles.

*Cuadro 5.* Ha observado usted si los niños y las niñas presentan actitud positiva ante los juegos de roles

Ítem	F	%
Si	15	44.12
No	6	17.65
A veces	13	38.24



*Gráficos 9.* Ha observado usted si los niños y las niñas presentan actitud positiva ante los juegos de roles

*Fuente:* Profesionales del circuito 07 del cantón Ambato

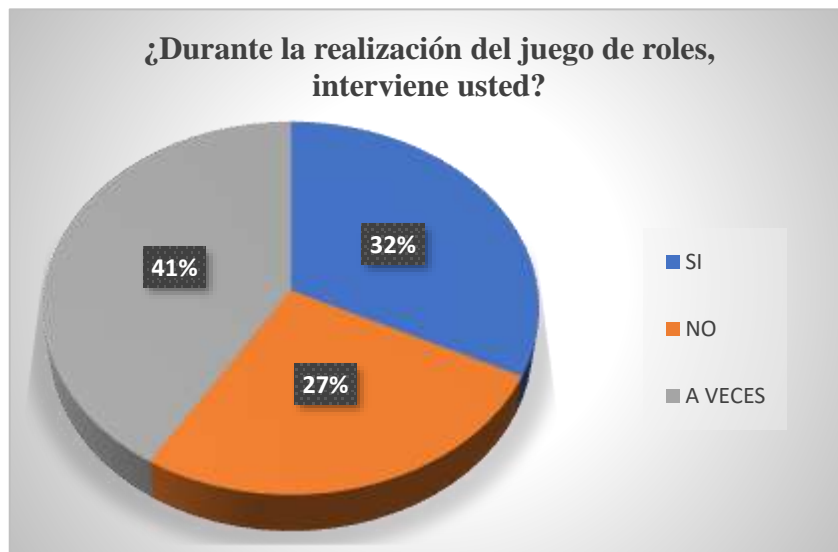
*Elaborado por:* Laura Elizabeth Torres Flores

**Análisis e interpretación.** – En relación a la actitud se tiene que un 44% opina que, si hay una actitud positiva frente al juego, un 38% considera que solo a veces y un 18% cree que hay una actitud negativa, esto debido a que no todos los niños les gustan actuar frente a otras personas, y los niños que se deciden por interpretar se desenvuelven independientemente dentro del espacio y sin temores.

**PREGUNTA 6.** ¿Durante la realización del juego de roles, interviene usted?

*Cuadro 6.* ¿Durante la realización del juego de roles, interviene usted?

Ítem	F	%
Si	11	32.35
No	9	26.47
A veces	14	41.18



*Gráficos 10.* ¿Durante la realización del juego de roles, interviene usted?

*Fuente:* Profesionales del circuito 07 del cantón Ambato

*Elaborado por:* Laura Elizabeth Torres Flores

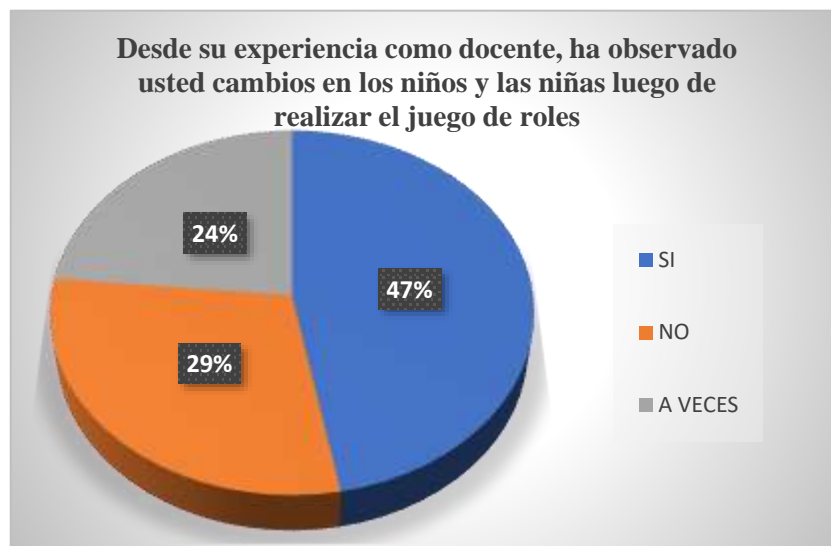
**Análisis e interpretación.** - Con relación a si el docente interviene o no se tiene un 41% lo hace solo a veces, el 32% sí interviene, y solo el 27% no lo hace, durante el desarrollo del juego de roles, los niños interpretan sus personajes de acuerdo a sus experiencias y no todas son las más adecuadas y es en ese momento donde el docente interviene, corrige las actitudes negativas y las transforma en positivas para el bienestar del niño y sus compañeros. Si el juego transcurre con normalidad no se ve la necesidad de intervenir y se permite que los niños continúen y se expresan con total libertad.



**PREGUNTA 7.** Desde su experiencia como docente, ha observado usted cambios en los niños y las niñas luego de realizar el juego de roles.

*Cuadro 7. Desde su experiencia como docente, ha observado usted cambios en los niños y las niñas luego de realizar el juego de roles*

Ítem	F	%
Si	16	47.06
No	10	29.41
A veces	8	23.53



**Gráficos 11.** Desde su experiencia como docente, ha observado usted cambios en los niños y las niñas luego de realizar el juego de roles

**Fuente:** Profesionales del circuito 07 del cantón Ambato

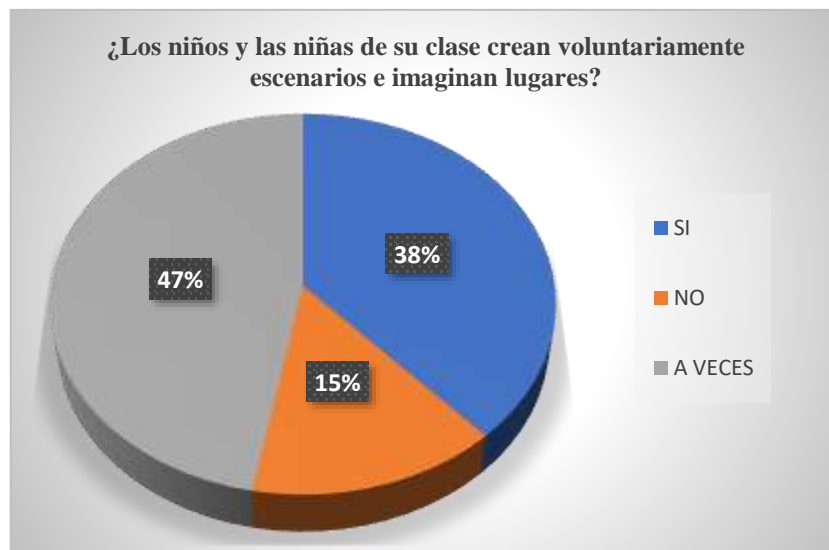
**Elaborado por:** Laura Elizabeth Torres Flores

**Análisis e interpretación.** – Para esta pregunta se puede observar que el 47% de docentes cree que, si hay cambios, el 29% no lo cree y el 24% considera que solo a veces se pueden observar cambios, como manifiestan algunos de los compañeros docentes la falta de tiempo ocasiona que el juego de roles no sea bien utilizado, por ende, los cambios no serán significativos, simplemente continuarán imitando los patrones que viven diariamente sean buenos o malos.

**PREGUNTA 8.** ¿Los niños y las niñas de su clase crean voluntariamente escenarios e imaginan lugares?

**Cuadro 8.** ¿Los niños y las niñas de su clase crean voluntariamente escenarios e imaginan lugares?

Ítem	F	%
Si	13	38.24
No	5	14.71
A veces	16	47.06



**Gráficos 12.** ¿Los niños y las niñas de su clase crean voluntariamente escenarios e imaginan lugares?

**Fuente:** Profesionales del circuito 07 del cantón Ambato

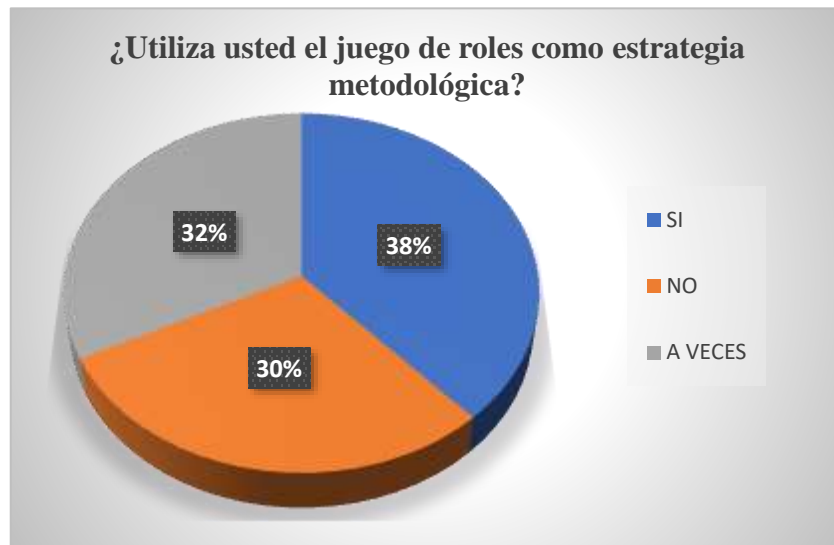
**Elaborado por:** Laura Elizabeth Torres Flores

**Análisis e interpretación.** – De acuerdo con los docentes, el 47% crea sus escenarios solo a veces, el 38% si crean escenarios voluntariamente, y solo el 15% no muestra interés por crear escenarios; los niños por naturaleza buscan la manera de estar activos, jugando, creando, pero, no todos los niños presentan estas habilidades, hay niños que prefieren estar lejos del ruido y las personas, en ocasiones por su entorno y las experiencias vividas los niños se alejan de este tipo de juegos, tal vez para no repetir el sufrimiento que viven dentro de casa.

**PREGUNTA 9.** ¿Utiliza usted el juego de roles como estrategia metodológica?

*Cuadro 9.* ¿Utiliza usted el juego de roles como estrategia metodológica?

Ítem	F	%
Si	13	38.24
No	10	29.41
A veces	11	32.35



*Gráficos 13.* ¿Utiliza usted el juego de roles como estrategia metodológica?

*Fuente:* Profesionales del circuito 07 del cantón Ambato

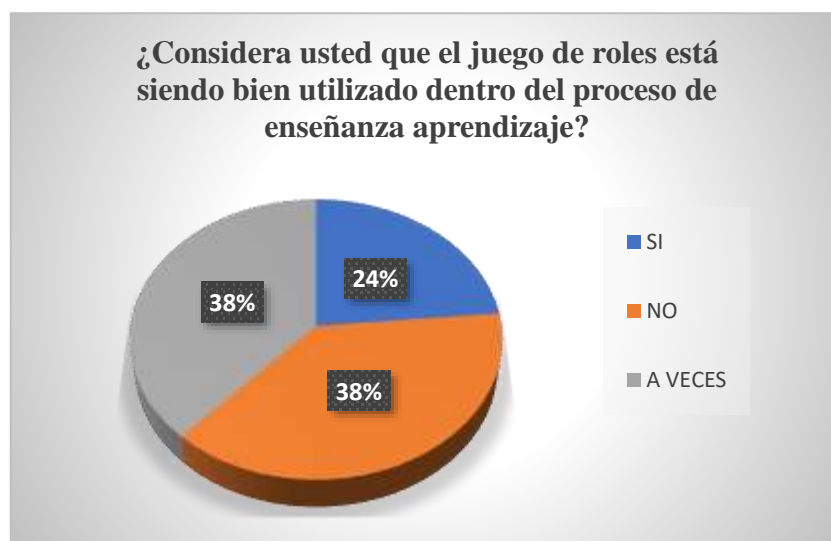
*Elaborado por:* Laura Elizabeth Torres Flores

**Análisis e interpretación.** – La utilización del juego de roles como estrategia metodológica, presenta que solo un 38% está de acuerdo, un 32% lo utiliza solo a veces y el 30% no considera que pueda ser utilizada como estrategia metodológica; considerando que la falta de conocimientos por parte de los docentes, sumado a la falta de recursos e infraestructura son parte de los factores que impiden que el juego de roles sea utilizado como estrategia metodológica.

**PREGUNTA 10.** ¿Considera usted que el juego de roles está siendo bien utilizado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

*Cuadro 10.* ¿Considera usted que el juego de roles está siendo bien utilizado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

Ítem	F	%
Si	8	23.53
No	13	38.24
A veces	13	38.24



**Gráficos 14.** ¿Considera usted que el juego de roles está siendo bien utilizado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

**Fuente:** Profesionales del circuito 07 del cantón Ambato

**Elaborado por:** Laura Elizabeth Torres Flores

**Análisis e interpretación.** – El 38% de los docentes encuestados consideran que solo a veces el juego de roles es bien utilizado, el 38% considera que no está siendo bien utilizado y solo el 24% considera que si está siendo bien utilizado; cómo se puede evidenciar, solo un bajo porcentaje considera que el juego de roles es bien utilizado, la mayoría de docentes desconoce el proceso que se debe seguir y la manera correcta de su aplicación.

**PREGUNTA 11.** ¿Recomendaría usted el uso de los juegos de roles como estrategia metodológica?

*Cuadro 11.* ¿Recomendaría usted el uso de los juegos de roles como estrategia metodológica?

Ítem	F	%
Si	18	52.94
No	5	14.71
A veces	11	32.35



**Gráficos 15.** ¿Recomendaría usted el uso de los juegos de roles como estrategia metodológica?

*Fuente:* Profesionales del circuito 07 del cantón Ambato

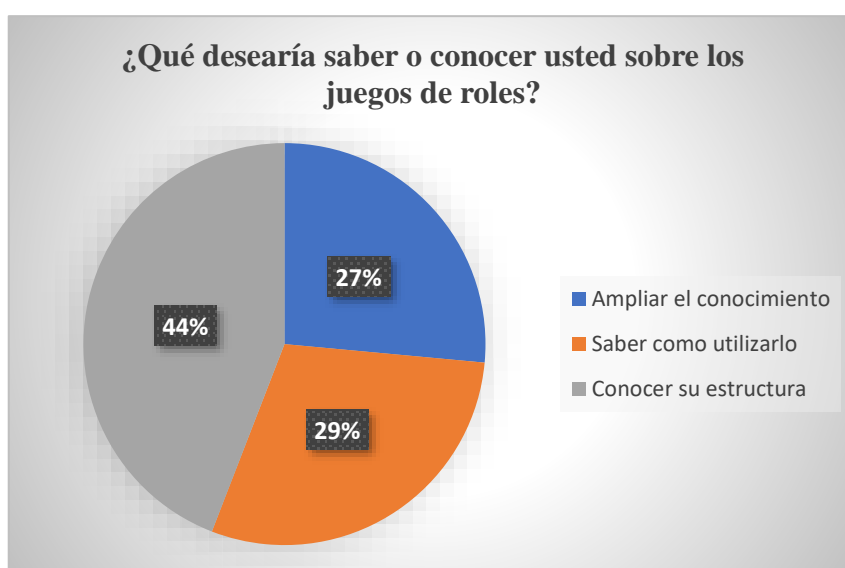
*Elaborado por:* Laura Elizabeth Torres Flores

**Análisis e interpretación.** – El 53% de los docentes si recomienda utilizar el juego de roles como estrategia metodológica, el 32% lo recomendaría solo a veces, y el 15% definitivamente no lo recomendaría, en relación con las preguntas anteriores se puede decir que existe gran desconocimiento acerca de su metodología, por ende, su uso no siempre está siendo bien utilizado.

**PREGUNTA 12.** ¿Qué desearía saber o conocer usted sobre los juegos de roles?

*Cuadro 12. ¿Qué desearía saber o conocer usted sobre los juegos de roles?*

Ítem	F	%
<b>Ampliar el conocimiento</b>	18	52.94
<b>Saber cómo utilizarlo</b>	5	14.71
<b>Conocer su estructura</b>	11	32.35



**Gráficos 16.** ¿Qué desearía saber o conocer usted sobre los juegos de roles?

*Fuente:* Profesionales del circuito 07 del cantón Ambato

*Elaborado por:* Laura Elizabeth Torres Flores

**Análisis e interpretación.** – EL 44%, es decir la mayoría de los docentes coinciden en su deseo por conocer la estructura del juego de roles, el 29%, quieren saber cómo utilizarlo, su tiempo y recursos, finalmente el 27% de los docentes quiere ampliar su conocimiento para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de educación inicial que están a su cargo.

## LISTA DE COTEJO

Con la aplicación de la **lista de cotejo** a los niños de inicial de la Unidad Educativa Joaquín Lalama se obtuvieron los siguientes resultados:



*Gráficos 17. Lista de cotejo*

*Fuente: Niños de educación inicial de la Unidad Educativa Joaquín Lalama*

*Elaborado por: Laura Elizabeth Torres Flores*

### **PREGUNTA 1.** Realizan interpretaciones

**Análisis e interpretación.** – El 63% de los niños no se encuentran realizando interpretaciones, en tanto que el 38% de los niños si lo hace, es notorio como los niños que se encuentran emocionalmente estables logran realizar las actividades con mucha normalidad, en cambio se pudo observar que a un grupo de niños se les dificulta interpretar, algunos lo hacen por la insistencia tanto de la docente como de sus compañeros y otros no lo realizan ni así se los solicite.

### **PREGUNTA 2.** Tienen predisposición para interpretar personajes

**Análisis e interpretación.** – Al realizar las interpretaciones se evidencia que el 69% de los niños no tiene buena predisposición para realizarlo, y el 31% si demuestra deseo de participación, al momento de realizar las interpretaciones se puede observar el gusto con el cual algunos de los niños lo realizan, por otra parte, hay otros niños que lo hacen, pero no demuestran agrado y también hay niños que no realizan y de presentarse el caso de que lo hacen es notorio su desinterés y quemeimportismo.

**PREGUNTA 3.** Les agrada participar del juego de roles

**Análisis e interpretación.** – En relación al agrado de la participación del juego de roles el 56% no les agrada y el 44% si le agrada, no a todos los niños les agrada jugar el juego de roles esto varía de acuerdo a las experiencias previas, puesto que se ha observado que los niños representan inicialmente el comportamiento de sus padres o familiares más cercanos, sin discriminar si las conductas son buenas o malas, simplemente lo hacen y cuando no lo realizan puede que se deba a que para el niño las acciones son desagradables.

**PREGUNTA 4.** Presentan actitud positiva ante los juegos de roles

**Análisis e interpretación.** – El 59% de los niños observados no muestra actitud positiva, el 41% si presenta una actitud positiva, durante la ejecución del juego de roles hay niños que disfrutan el estar representando, pero también encontramos que hay niños que simplemente no les agrada el juego y lo demuestran con sus gestos y actitudes negativas, en ocasiones simplemente se aíslan y observan desde un lugar alejado, esto para que no intenten involucrarlos en el juego.

**PREGUNTA 5.** Crean escenarios e imagina lugares

**Análisis e interpretación.** – Normalmente los niños disfrutan de utilizar espacios y crear escenarios, pero, como se puede notar el 59% no lo hacen y solo el 41% lo realiza, los docentes debemos motivarlos para que no pierdan su capacidad de imaginar y crear, los niños crearán e imaginarán siempre y cuando se sientan seguros, y confíen en las personas que les rodean.

**PREGUNTA 6.** Representan con gestos sus estados de animo

**Análisis e interpretación.** – Por lo general los niños dan a conocer su estado de ánimo a través de sus gestos, encontrándose en igual porcentaje el 50% de los niños si y el 50% no, estos porcentajes nos indican que los niños están perdiendo su capacidad de demostrar sus emociones, actualmente los niños se refugian en la



tecnología ya no comparten con su familia o amigos, volviéndose incapaces de desarrollar sus habilidades sociales.

**PREGUNTA 7.** Juegan solos o tienen amigos imaginarios

**Análisis e interpretación.** – Con relación a la pregunta si juegan solos o tienen amigos imaginarios se pudo establecer que el 56% de los niños si lo hace y el 44% no reacciona de esa manera, cabe destacar que los amigos imaginarios aparecen por lo general en los niños desde los 2 hasta los 7 años, y de acuerdo con investigaciones realizadas demuestran que esto sucede para compensar el sentimiento de abandono y soledad, es decir carencias afectivas; similar relación cuando los niños juegan solos.

**PREGUNTA 8.** Participan en juegos grupales

**Análisis e interpretación.** – El 56% de los niños observados no participan de los juegos grupales, y solo el 44% si lo hace, como ya se ha visto anteriormente los niños son seres sociales que disfrutan de compartir con el resto de sus compañeros, pero, también hay niños a los que no les agrada compartir con otros niños y no necesariamente quiere decir que sufren de algún problema en casa, simplemente no es su naturaleza, prefieren el silencio, la tranquilidad y solo lo pueden conseguir estando alejados del grupo, lo que resulta útil para el docente, es establecer la causa original de su alejamiento.

**PREGUNTA 9.** Comparte con sus compañeros

**Análisis e interpretación.** – Para el análisis del indicador compartir con los compañeros se tiene que el 56% no lo hace, y solo el 44% si lo hace, estos porcentajes varían de acuerdo con la edad de los niños, esto se debe a que, a menor edad mayor egoísmo, y a medida que el niño crece sus actitudes se vuelven más generosas y menos egoístas.

**PREGUNTA 10.** Presentan actitud positiva durante el juego

**Análisis e interpretación.** – El 59% de los niños no se muestran positivos, no así el 41% si lo demuestra, el agrado o desagrado de los niños ante el juego determinará

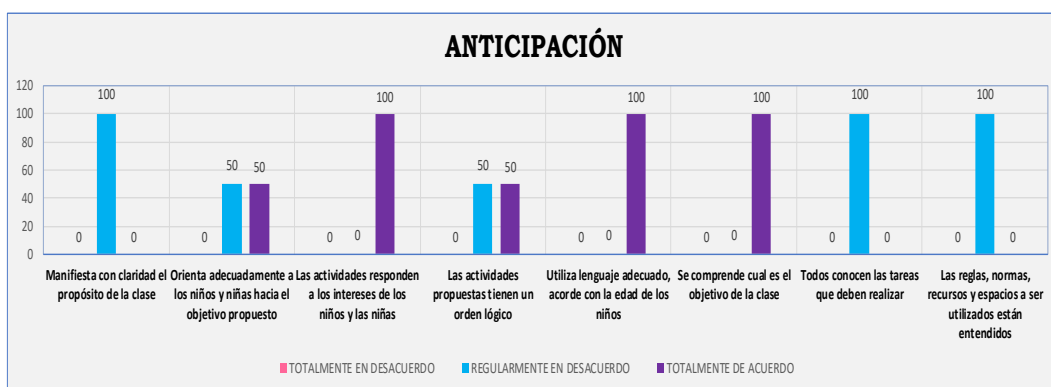
si se puede o no utilizar como herramienta metodológica, pues los niños aprenden cuando disfrutan de lo que hacen.

## FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA CLASE

En relación a la aplicación de la **ficha de observación a la clase y el desempeño de las docentes del nivel inicial** de la Unidad Educativa Joaquín Lalama se obtienen los siguientes resultados:

### PREGUNTA 1. Anticipación

En el componente de anticipación se registra el 83.33%, detallándose de la siguiente manera:



#### Gráficos 18. Anticipación

**Fuente:** Educación inicial de la Unidad Educativa Joaquín Lalama

**Elaborado por:** Laura Elizabeth Torres Flores

Con relación a si manifiesta con claridad el propósito de la clase a los niños, se puede observar que las docentes tratan de hacerlo de la mejor manera, y a pesar de que la mayoría de niños lo comprende hay un porcentaje de niños que no logran captar dicho propósito, en la forma de orientar a los niños hacia el objetivo se muestra que una de las docentes si lo logra, mientras que la otra docente presenta un poco de dificultad, por otra parte las actividades planificadas si responden a los intereses de los niños, siguiendo con la secuencia es evidente que una de las docentes alcanza cumplir con el orden lógico de las actividades y, por otra parte, la siguiente docente tiene dificultad para seguir con el orden lógico de las actividades, también se puede decir que el lenguaje que las docentes utilizan para comunicarse

con los niños es adecuada, a medida que la clase se desarrolla es notorio que los niños logran alcanzar el objetivo de la clase, pero no todos están claros, en las tareas que deben realizar, los espacios que deben utilizar, los recursos, las normas y reglas. Como se puede observar el primer momento de la clase es en donde las docentes indica, guían y orientan a sus estudiantes, lamentablemente no todos logran comprender lo que van a realizar, no obstante, se debe realizar actividades que permitan a todos los niños comprender que van a realizar.

## PREGUNTA 2. Organización

Asimismo, el componente de organización alcanza el 46.67%, entendiéndose de la siguiente manera:



### Gráficos 19. Organización

**Fuente:** Educación inicial de la Unidad Educativa Joaquín Lalama

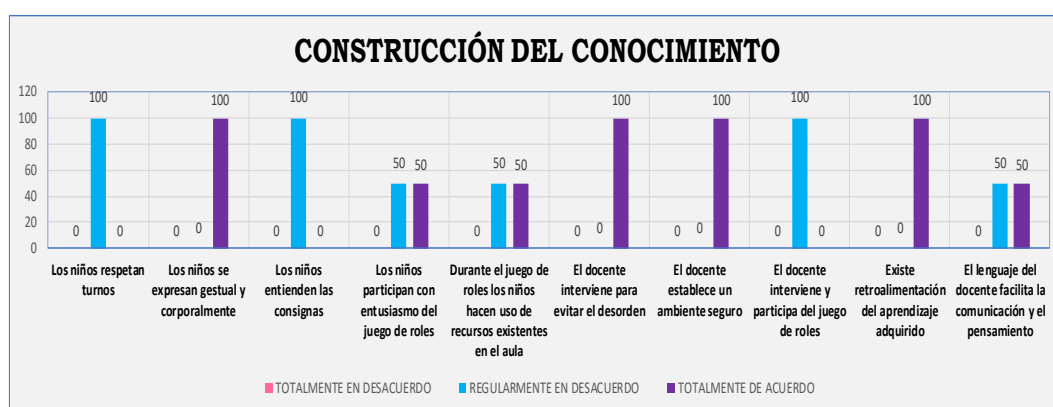
**Elaborado por:** Laura Elizabeth Torres Flores

La organización del aula se ve afectada debido a que, el espacio no es el más adecuado, las salas de educación inicial son muy pequeñas para la cantidad de niños que atienden; a esto se suma, que los recursos existentes son muy limitados y en ocasiones no se logra satisfacer con las necesidades de los niños, y lamentablemente, no existen recursos tecnológicos para el uso de los niños, en este punto se debe mencionar que, la inseguridad del sector impide adquirir material tecnológico, puesto que ya son varias las ocasiones en las cuales la unidad educativa ha sido víctima de la delincuencia, despojando a la institución de todo tipo de material, entre ellos: material didáctico, tecnológico, material de aseo e inmobiliario, por otra parte, dentro de las posibilidades los niños son organizados

en los diferentes espacios de acuerdo a la actividad planificada, y se mantiene el orden dentro y fuera del salón de clases.

### PREGUNTA 3. Construcción del conocimiento

Continuando con la observación a la clase, nos encontramos la construcción del conocimiento misma que logra llegar al 85.00%, detallándose de la siguiente manera:



**Gráficos 20.** Construcción del conocimiento

*Fuente:* Educación inicial de la Unidad Educativa Joaquín Lalama

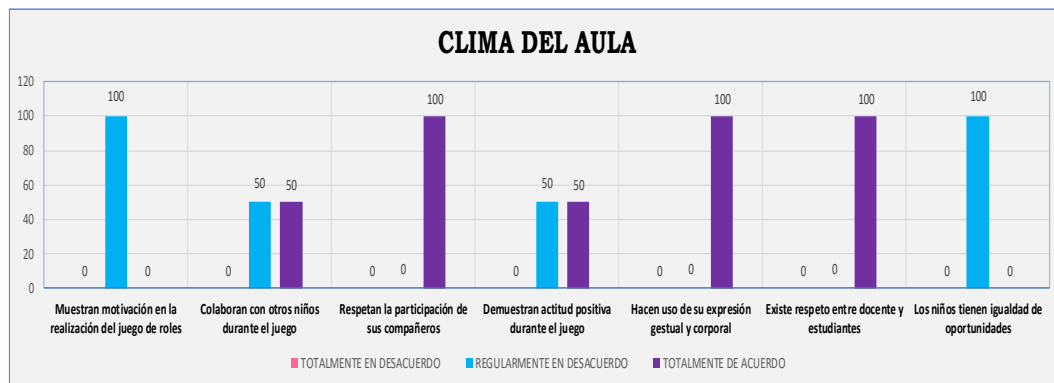
*Elaborado por:* Laura Elizabeth Torres Flores

Se puede observar que los niños en su gran mayoría, respetan turnos, además, es notorio como los niños se expresan de manera gestual y corporal, no así un porcentaje minoritario; en cuanto a la comprensión de consignas, se puede ver como existe un porcentaje elevado de niños que no logran comprender las consignas, no así en el desarrollo del juego de roles, se presentan porcentajes similares; en donde un grupo de niños disfruta del juego y el otro grupo lo hace por pedido del docente; los niños que sí disfrutaban del juego hacen uso de todos los recursos existentes y el resto de niños solo espera que el juego acabe; el docente se muestra alerta durante la ejecución del juego de roles e interviene cuando la situación lo amerita, asegurándose de mantener el orden y un ambiente seguro; durante el desarrollo del juego de roles la docente se limita a observar el desarrollo del mismo e interviene en el juego solo cuando ve que se ha perdido el interés del juego; finalizado el juego las docentes se aseguran que los niños afiancen los conocimientos, en especial por los niños que no disfrutaban del juego u otras actividades propuestas; el lenguaje utilizado por las docentes no siempre es bien comprendido por todos los niños,

puesto que, hay gran variedad de niños provenientes de diferentes regiones e incluso niños migrantes de otros países.

**PREGUNTA 4. Clima del aula**

Finalmente, el clima del aula alcanza el 88.10% y tal como lo muestra el gráfico anterior se lo puede interpretar de la siguiente manera:



*Gráficos 21. Clima del aula*


*Fuente: Educación inicial de la Unidad Educativa Joaquín Lalama*

*Elaborado por: Laura Elizabeth Torres Flores*

La motivación, colaboración y actitud positiva en el aula al realizar el juego de roles se ve dividida en los niños que lo hacen con todo el agrado y los niños que no les gusta y lo hacen por complacer al docente o por presión de sus compañeritos, por otra parte, los niños respetan la participación de sus compañeros no se burlan entre ellos, también se pudo observar que los niños cuando representaban ya sea por decisión propia y por petición de la docente, si hacen uso de su expresión gestual y corporal, no así en el caso de la expresión verbal, en cuyo caso solo el porcentaje de niños que disfrutaban del juego se expresan también de forma verbal, finalmente se pudo comprobar que si existe respeto entre docentes y estudiantes.

## 5. Validaciones de especialistas

Las validaciones realizadas por los expertos nos permiten corregir errores y pulir la propuesta, a continuación, se detalla el listado de expertos a quienes fue remitida la propuesta para su valoración:

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI  
DIRECCIÓN DE POSGRADOS  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL - COHORTE 2017

**FORMATO VALIDACIÓN DE EXPERTOS**

**1. DATOS DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN:**

**Autor:** Leda. Laura Elizabeth Torres Flores  
**Título:** El juego de roles como técnica de enseñanza  
**Objetivo:** Elaborar una guía didáctica basada en los juegos de roles que permita a las docentes de educación inicial y primaria utilizar este juego como técnica de enseñanza aprendizaje para potenciar el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años.

**2. IDENTIFICACIÓN DEL EVALUADOR:**

**Nombres y Apellidos del evaluador:**  
Verónica Alexandra Ortiz Buitrago

**Número de cédula o identidad:**  
180348697-5

**Título de cuarto Nivel o posgrado:**  
Magíster en Ciencias Matemáticas y de la Educación Preescolar y Educación Inicial

**Número de Registro Senescyt:**  
1045-19-86093363

**Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):**  
"Escuela General Básica República de Suiza" Triunfo - par

**Telefonos:**  
0984839763

**Correo electrónico:**  
dianovera1983@gmail.com



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI  
DIRECCIÓN DE POSGRADOS  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL - COHORTE 2017



A. EVALUACIÓN:

Marque con una X la opción seleccionada.

CRITERIO	EXCELENTE	ACEPTABLE	DEFICIENTE
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.		X	
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación; su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.			X
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.			X
d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.			X
e) Es adecuado el título de la guía.		X	
f) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).		X	
g) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.			X
h) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.		X	
i) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.		X	
j) ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?		X	
k) Los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.			X
l) Califíquese la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.		X	



4. POR FAVOR EMITA UN COMENTARIO:

**TEMPORALIDAD:** ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (práctica, metodología y aplicación)?

Los resultados obtenidos desde el punto de vista práctico el diseño metodológico por sí se percibe en práctica.

**NORMALIDAD DE CONTENIDO:** ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

Si el contenido de la propuesta está clara y se comprende lo que dice.

**SELECTIVIDAD:** ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?

Si se considera un aporte válido en las subáreas de inicial 1 y 2, preparatoria.

¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?

En realidad el presente trabajo muestra

5. IMPACTO:

¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

LOCAL	<input checked="" type="checkbox"/>	REGIONAL	<input type="checkbox"/>	NACIONAL	<input type="checkbox"/>	INTERNACIONAL	<input type="checkbox"/>
-------	-------------------------------------	----------	--------------------------	----------	--------------------------	---------------	--------------------------

6. COMENTARIOS Y RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL AUTOR:

Firma del evaluador:

C.I.: 180788097-5





FORMATO VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. DATOS DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN:

Autor: Leda, Laura Elizabeth Torres Flores

Título: El juego de roles como técnica de enseñanza

Objetivo:

Elaborar una guía didáctica basada en los juegos de roles que permita a las docentes de educación inicial y primaria utilizar este juego como técnica de enseñanza aprendizaje para potenciar el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años.

2. IDENTIFICACIÓN DEL EVALUADOR:

Nombres y Apellidos del evaluador:

Angela Beatriz Escobedo

Número de cédula o identidad:

1802695726

Título de cuarto Nivel o posgrado:

Maestría en Educación Inicial

Número de Registro Senescyt:

1515 - 2018 - 1169326

Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):

U.E. Román

Teléfono:

3322797

Correo electrónico:

leda.nunobu@xobos.edu



### 3. EVALUACIÓN:

Marque con una X la opción seleccionada:

CRITERIO	EXCELENTE	ACEPTABLE	DEFICIENTE
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.		X	
d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.		X	
e) Es adecuado el título de la guía.		X	
f) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).		X	
g) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	X		
h) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.		X	
i) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.		X	
j) ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?	X		
k) Los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	X		
l) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.		X	



4. POR FAVOR EMITA UN COMENTARIO:

**TEMPORALIDAD:** ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?

Si

**NORMALIDAD DE CONTENIDO:** ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

Si

**SELECTIVIDAD:** ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?

Si

¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?

Esta dirigida a los grupos de estudiantes que tienen esa necesidad y se cubren en todos los niveles de aprendizaje

5. IMPACTO:

¿Cuál consideran que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

LOCAL	<input checked="" type="checkbox"/>	REGIONAL	<input type="checkbox"/>	NACIONAL	<input type="checkbox"/>	INTERNACIONAL	<input type="checkbox"/>
-------	-------------------------------------	----------	--------------------------	----------	--------------------------	---------------	--------------------------

6. COMENTARIOS Y RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL AUTOR:

Simplemente sobre ciertos aspectos sugeridos

Firma del evaluador:

C.I: 1802648926



FORMATO VALIDACIÓN DE EXPERTOS

1. DATOS DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN:

Autor: Leda, Laura Elizabeth Torres Flores

Título: El juego de roles como técnica de enseñanza

Objetivo:

Elaborar una guía didáctica basada en los juegos de roles que permita a las docentes de educación inicial y primaria utilizar este juego como técnica de enseñanza aprendizaje para potenciar el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años.

2. IDENTIFICACIÓN DEL EVALUADOR:

Nombres y Apellidos del evaluador:

Alex Guillermo Medina Horma

Número de cédula o identidad:

1802229417

Título de cuarto Nivel o posgrado:

Gestión Educativa y desarrollo Social - Docencia en Infancia

Número de Registro Senescyt:

10.18-PE-453321 - 10.18-15-008512

Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):

Docente - Unidad Educativa Joaquín Jaloma

Teléfonos:

2823173 - 0999208885

Correo electrónico:

alexgmedina@hotmail.com



### 3. EVALUACIÓN: *CRITERIOS PARA EVALUAR LA TESIS*

Marque con una X la opción seleccionada.

CRITERIO	EXCELENTE	ACEPTABLE	DEFICIENTE
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	✓		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	✓		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	✓		
d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	✓		
e) Es adecuado el título de la guía.	✓		
f) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	✓		
g) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	✓		
h) El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	✓		
i) La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	✓		
j) ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?	✓		
k) Los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	✓		
l) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	✓		



4. POR FAVOR EMITA UN COMENTARIO:

**TEMPORALIDAD:** ¿La propuesta es resultado de un proceso maduro de investigación, lo cual significa, que evidencia una estructura metodológica (problema, metodología y aplicación)?

La propuesta es un proceso que deberá madurar con el tiempo y espacio.

**NORMALIDAD DE CONTENIDO:** ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y discutida por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

El presente proyecto está adecuado y estructurado de acuerdo a lo planteado.

**SELECTIVIDAD:** ¿La propuesta se puede considerar un aporte válido y significativo al conocimiento del área en cuestión?

La propuesta es significativa y válida.

¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?

Es entendible y claro.

5. IMPACTO:

¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

LOCAL	REGIONAL	NACIONAL	INTERNACIONAL	<input checked="" type="checkbox"/>
-------	----------	----------	---------------	-------------------------------------

6. COMENTARIOS Y RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL AUTOR:



Seguir implementando en todo los años futuros.

Firma del evaluador:

C.I.

## 6. Validaciones de usuarios

Las validaciones realizadas por los usuarios ayudan a ratificar el éxito de la propuesta en su ejecución, a continuación, se detalla las personas que ayudaron en su ejecución:

 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DIRECCIÓN DE POSGRADOS MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL - COHORTE 2017		
<b>FORMATO VALIDACIÓN DE USUARIOS</b>		
<b>1. DATOS DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN:</b>		
Autor:	Lcda. Laura Elizabeth Torres Flores	
Título:	El juego de roles como técnica de enseñanza	
Objetivo:	Elaborar una guía didáctica basada en los juegos de roles que permita a las docentes de educación inicial y primaria utilizar este juego como técnica de enseñanza aprendizaje para potenciar el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años.	
<b>2. IDENTIFICACIÓN DEL EVALUADOR:</b>		
Nombres y Apellidos del evaluador:	María del Pilar Montano Real	
Número de cédula o identidad:	1802567873	
Título de tercer o cuarto nivel:	Tercer Nivel Lcda. Ciencias Humanas y de la Educación	
Número de Registro Senescyt:	1210-15-1700350	
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):	U.E. Joaquín Galma - Docente Preparadora	
Teléfonos:	2411258 - 0928812306	
Correo electrónico:	mattiz.13@kotmail.com	



3. EVALUACIÓN:

Marque con una X la opción seleccionada.

CRITERIO	SI	NO
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento del juego de roles.	X	
b) Está debidamente estructurado y argumentado en relación con las prácticas del juego de roles.	X	
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X	
d) La escritura presenta las cualidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X	
e) ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?	X	
f) Las actividades propuestas se aplicaron correctamente con el grupo a su cargo.	X	
g) Los juegos de roles lograron motivar a los niños a participar y compartir con sus compañeros.	X	
h) Se observaron cambios favorables en los niños luego de la ejecución de los juegos de roles.	X	
i) ¿El juego de roles mejoró la adquisición del aprendizaje de sus estudiantes?	X	
j) ¿Usaría el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje de manera permanente?	X	

Firma:

Gracias por su colaboración





FORMATO VALIDACIÓN DE USUARIOS

1. DATOS DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN:

Autor: Lda. Laura Elizabeth Torres Flores  
Título: El juego de roles como técnica de enseñanza  
Objetivo:  
Elaborar una guía didáctica basada en los juegos de roles que permita a las docentes de educación inicial y primaria utilizar este juego como técnica de enseñanza aprendizaje para potenciar el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años.

2. IDENTIFICACIÓN DEL EVALUADOR:

Nombres y Apellidos del evaluador:  
Silvia Adriana Gómez Rivera  
Número de cédula o identidad:  
180 337342-0  
Título de tercer o cuarto nivel:  
Dr. Ciencias Humanas y de la Educación, Especialidad Pedagogía  
Número de Registro Senescyt:  
1020-11-1343038  
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):  
EGB "General Cardona"  
Teléfonos:  
0991940515  
Correo electrónico:  
gomezsilvia89@yahoo.com



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI  
DIRECCIÓN DE POSGRADOS  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL - COHORTE 2017



3. EVALUACIÓN:

Marque con una X la opción seleccionada.

CRITERIO	SI	NO
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento del juego de roles.	X	
b) Está debidamente estructurado y argumentado en relación con las prácticas del juego de roles.	X	
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X	
d) La escritura presenta las cualidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X	
e) ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?	X	
f) Las actividades propuestas se aplicaron correctamente con el grupo a su cargo.	X	
g) Los juegos de roles lograron motivar a los niños a participar y compartir con sus compañeros.	X	
h) Se observaron cambios favorables en los niños luego de la ejecución de los juegos de roles.	X	
i) ¿El juego de roles mejoró la adquisición del aprendizaje de sus estudiantes?	X	
j) ¿Usaría el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje de manera permanente?		X

Firma: 

Gracias por su colaboración



FORMATO VALIDACIÓN DE USUARIOS

1. DATOS DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN:

Autor: Lcda. Laura Elizabeth Torres Flores  
Título: El juego de roles como técnica de enseñanza  
Objetivo:  
Elaborar una guía didáctica basada en los juegos de roles que permita a las docentes de educación inicial y primaria utilizar este juego como técnica de enseñanza aprendizaje para potenciar el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años.

2. IDENTIFICACIÓN DEL EVALUADOR:

Nombres y Apellidos del evaluador:  
Liliana Elizabeth Martínez Gordon  
Número de cédula o identidad:  
1105723245  
Título de tercer o cuarto nivel:  
Tercer nivel de Ciencias Humanas y de la Educación Parvularia  
Número de Registro Senescyt:  
2018-21-891183  
Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):  
Unidad Educativa Joaquín Salama - Daent Inicial  
Teléfonos:  
032 401406 098 7588362  
Correo electrónico:  
elyamartinez@hotmail.com



3. EVALUACIÓN:

Marque con una X la opción seleccionada.

CRITERIO	SI	NO
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento del juego de roles.	X	
b) Está debidamente estructurado y argumentado en relación con las prácticas del juego de roles.	X	
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X	
d) La escritura presenta las cualidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X	
e) ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?	X	
f) Las actividades propuestas se aplicaron correctamente con el grupo a su cargo.		X
g) Los juegos de roles lograron motivar a los niños a participar y compartir con sus compañeros.	X	
h) Se observaron cambios favorables en los niños luego de la ejecución de los juegos de roles.	X	
i) ¿El juego de roles mejoró la adquisición del aprendizaje de sus estudiantes?	X	
j) ¿Usaría el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje de manera permanente?		X

Firma:

Gracias por su colaboración