



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

## **EXTENSIÓN PUJILÍ**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**“JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIO-EMOCIONALES”**

Proyecto de investigación presentado previo a la obtención del título de licenciadas en Ciencias de la Educación Básica.

**AUTORAS:**

CLAUDIO PATIN, Kenya Alejandra

VILLAMARÍN PRUNA, María José

**TUTOR:**

VIZUETE TOAPANTA Juan Carlos, Mg. C.

**PUJILÍ-ECUADOR**

Marzo 2026

## DECLARACIÓN DE AUDITORIA

“Yo **Kenya Alejandra Claudio Patin** y **María José Villamarín Pruna**, declaramos ser autoras del presente proyecto de investigación: **JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES**, siendo Mgs. Juan Carlos Toapanta Vizuete tutor del presente trabajo; y eximimos expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Pujilí 03 de febrero de 2026

**AUTORA**



.....  
Claudio Patin Kenya Alejandra  
C.I. 0924511983

**AUTORA**



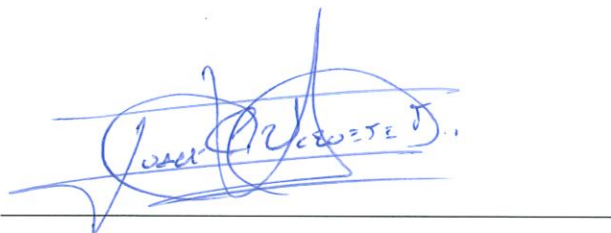
.....  
Villamarín Pruna María José  
C.I. 0550222137

## **AVAL DE LA TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

**“JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES”**, de Claudio Patin Kenya Alejandra; Villamarín Pruna María José de la carrera de Educación Básica, considero que dicho Informe Investigativo es merecedor del aval de aprobación al cumplir las normas técnicas, traducción y formatos previstos, así como también ha incorporado las observaciones y recomendaciones propuestas en la pre-defensa.

Pujilí 11 de marzo del 2026



Mg. Juan Carlos Vizúete Toapanta

C.I. 050196014-0

**TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y la Extensión Pujilí.; por cuanto, la postulante: **CLAUDIO PATIN KENYA ALEJANDRA Y VILLAMARÍN PRUNA MARÍA JOSÉ** con el título de Proyecto de investigación: **“JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES”**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza grabar los archivos correspondientes en un CD, según la normativa institucional.

Pujilí, 11 de marzo de 2026

Para constancia firman:



PhD. Luis Gonzalo López Rodríguez

C.I 1801701945

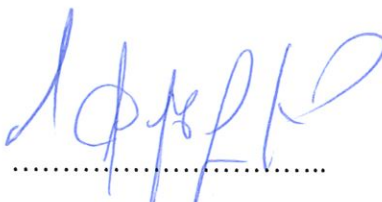
Lector 1 (PRESIDENTE)



Mgs. Sandra Jaqueline Peñaherrera

C.I 1803337326

| Lector 2 (MIEMBRO)



Mgs: José Nicolas Barbosa Zapata

C.I 0501886618

Lector 3 (MIEMBRO)

## AGRADECIMIENTO

### ***Kenya Alejandra***

*Expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi por haberme brindado la oportunidad de formar parte de su comunidad académica, así como a los docentes de la extensión Pujilí, por el apoyo y el conocimiento que me ofrecieron cada día, permitiendo alcanzar mis metas con dedicación, compromiso, cariño para llegar a cumplir mi objetivo.*

### ***María José***

*Extiendo mi gratitud a la Universidad Técnica de Cotopaxi que me acogió durante estos años, gracias por brindarme no solo las herramientas académicas, sino también el espacio y las oportunidades . Todo este acompañamiento ha sido clave en la construcción de mi camino, y llevaré siempre con orgullo el nombre de esta casa de estudios. A los docentes que, vocación y compromiso, compartieron sus conocimientos, dejando una huella valiosa en mi desarrollo personal y profesional.*

## DEDICATORIA

### *Alejandra Claudio*

*Primero quiero dar gracias a Dios por haberme dado sabiduría y a mi familia por haber sido el pilar fundamental en todo momento de mi proceso académico, el amor, paciencia y apoyo que me brindaron cada día fue como un ancla que me ayudó a no rendirme ante las dificultades y a perseverar hasta alcanzar la meta. A mis amigos que son parte de mi familia que también estuvieron pendientes y me brindaron sus palabras de ánimo y amor hacia mí, agradezco a todos de corazón, por ser la razón y motivación de este logro en mi vida.*

### *María José Villamarín*

*A mis padres “Francisco” quien aunque no esté físicamente conmigo, sigue siendo mi mayor inspiración en darme fortaleza; “Martha” por ser mi pilar de sacrificio y valentía me enseñó que no hay imposibles para alcanzar los sueños, por haberme brindado un apoyo y amor incondicional a lo largo de mis estudios, con esfuerzo y dedicación en cada etapa de mi formación; a mi hermano “Juan” por su compañía constante y ánimo; a mi querido amigo Ramiro, que la vida me regaló y se convirtió en segundo padre, por sus consejos, por creer en mí y sus palabras de aliento que fueron un verdadero sostén en los momentos más difíciles. A todos ustedes, gracias por ser parte fundamental de este logro.*

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## EXTENSIÓN PUJILÍ

**TÍTULO:** “JUEGO DE ROLES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES”

**Autoras:**

Claudio Patin Kenya Alejandra

Villamarín Pruna María José

### RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo determinar la incidencia del juego de roles en el desarrollo de las habilidades emocionales. El estudio se realizó bajo un enfoque cualitativo, con un tipo de investigación de campo y bibliográfica y un diseño descriptivo, apoyándose en el trabajo directo en el aula y en la revisión de textos para analizar el comportamiento de los alumnos en su entorno real. La población tomada a los estudiantes de quinto año en la Unidad Educativa “Francesco Bernardone”, ubicada en Latacunga, durante el periodo escolar 2025–2026. Para recoger la información necesaria, se utilizaron la observación y la entrevista como técnicas principales. Se aplicó una guía de observación a los estudiantes y una guía de entrevista a los docentes, instrumentos que permitieron identificar las actitudes, la forma de participación, la expresión de emociones, sentimientos y la manera como los niños interactúan con sus compañeros. A través del método inductivo, se analizaron los hallazgos obtenidos para entender mejor la realidad del grupo. Los resultados demostraron que el juego de roles es una estrategia que mejora la empatía, la comunicación y la solución de problemas, logrando que los alumnos participen con motivación en el proceso formativo. Sin embargo, el estudio también evidenció que algunos estudiantes sienten nerviosismo, inseguridad y se ven obligados a actuar frente a otros, lo que demuestra falta de apoyo y monitoreo constante del docente para fortalecer la confianza y el autocontrol emocional. En conclusión, se estructuró un análisis reflexivo acerca del juego de roles como estrategia de enseñanza en el desarrollo de las habilidades sociales, esto asegurará una educación inclusiva que permita a los estudiantes crecer de forma integral y aprendan a convivir en su entorno escolar.

**Palabras clave:** convivencia escolar, educación inclusiva, habilidades socioemocionales, juego de roles, participación estudiantil.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI**

**PUJILÍ EXTENSION**

**TITLE: “ROLE-PLAYING FOR THE DEVELOPMENT OF SOCIO-EMOTIONAL SKILLS”**

**Author:**

CLAUDIO PATIN KENYA ALEJANDRA

VILLAMARÍN PRUNA MARÍA JOSÉ

**ABSTRACT**

This research work determined how role-playing influences the development of emotional skills in fifth-grade students at the “Francesco Bernardone” Education Unit, located in Latacunga, during the 2025–2026 school year. The study was conducted under a qualitative approach and a descriptive design, relying on direct classroom work and text reviews to analyze student behavior in their real environment. Observation and interviews were used as the main techniques to collect the necessary information. An observation guide was applied to the students and an interview guide to the teachers; these instruments helped to identify attitudes, participation styles, the expression of feelings, and how children interact with their peers. Through the inductive method, the findings obtained were analyzed to better understand the reality of the group. The results showed that role-playing is a tool that improves empathy, communication, and problem-solving, leading students to participate more eagerly in class. However, the study also found that some students feel nervousness, insecurity, or feel forced to act in front of others, which shows that a closer and more constant support from the teacher is needed to improve confidence and emotional self-control. In conclusion, a reflective analysis is developed regarding role-playing as a teaching strategy in the development of social skills; this will ensure an education that includes everyone, allowing each student to grow fully and learn to live better in their school environment.

**Keywords:** school coexistence, inclusive education, socio-emotional skills, role-playing, student participation.

## INDICE

Contenido	
<b>PORTADA</b> .....	i
<b>DECLARACION DE AUDITORIA</b> .....	ii
<b>AVALAR DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</b> .....	iii
<b>APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN</b> .....	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	v
<b>DEDICATORIA</b> .....	vi
<b>RESUMEN</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>1. INFORMACIÓN GENERAL</b> .....	1
<b>2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	2
2.1. Contextualización del problema .....	2
2.2. Problema de la Investigación .....	5
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b> .....	6
3.1. Objetivos .....	7
General .....	7
Específicos .....	7
<b>4. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS</b> .....	7
<b>5. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS</b> .....	9
5.1. MARCO TEÓRICO .....	9
Antecedentes de la Investigación .....	9
5.2. ENFOQUE .....	9
<b>6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA</b> .....	10
6.1 JUEGO DE ROLES .....	10
6.2. VENTAJAS DE JUEGOS DE ROLES .....	11
6.3. PROCESO DE JUEGO DE ROLES .....	12
6.4. ROL DOCENTE .....	12
6.5. ROL ALUMNO .....	13
6.6. HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES .....	14
6.7. HABILIDAD INTERPERSONAL .....	16
6.8. HABILIDAD INTRAPERSONAL .....	17
6.9. HABILIDAD COGNITIVA .....	18
<b>7. Preguntas Científicas o Hipótesis</b> .....	19

<b>8. METODOLOGÍA</b> .....	20
8.1. Enfoque de la Investigación.....	20
8.2. Diseño de la Investigación.....	20
8.3. Tipos de la investigación.....	20
<b>8.3.1. Investigación de Campo</b> .....	20
<b>8.3.2. Investigación Bibliográfica</b> .....	20
<b>8.3.3. Métodos de Investigación</b> .....	21
8.4. Técnicas.....	21
<b>8.4.1. Guía de Observación</b> .....	21
<b>8.4.2. Guía de Entrevista</b> .....	21
<b>8.4.3. Métodos de Investigación Empírica</b> .....	22
8.5. Población .....	22
8.6. MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN GUIA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES.....	23
8.7. MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN GUÍA DE ENTREVISTA A DOCENTES 30	
<b>9. INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS</b> .....	36
<b>10. RESULTADOS DE LA INTERPRETACION Y REFLEXIÓN DE LA GUIA DE OBSERVACION Y LA ENTREVISTA</b> .....	41
<b>11. CONCLUSIONES</b> .....	43
<b>12. RECOMENDACIONES</b> .....	43
<b>13. BIBLIOGRAFÍAS - REFERENCIAS</b> .....	45
<b>14. ANEXOS</b> .....	51
<i>Anexo 1. Matriz de Causa Efecto</i> .....	51
<i>Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables</i> .....	52
<i>Anexo 3: Matriz de operacionalización de instrumentos</i> .....	54
<i>Anexo 4. Aprobación de instrumentos</i> .....	56
<i>Anexo 5. Recopilación de información</i> .....	60
<i>Anexo 6. Planificación de la dramatización y guión</i> .....	64
<i>Anexo 7. Información Científica</i> .....	65
<i>Anexo 8. Hojas de Vida</i> .....	68

## PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

### 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Título del Proyecto:**

Juego de Roles para el desarrollo de las habilidades socioemocionales

**Fecha de inicio:** octubre 2025

**Fecha de finalización:** marzo 2026

**Lugar de ejecución:** Unidad Educativa “Francesco Bernardone”, Barrio La Cocha, parroquia La Matriz, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi.

**Carrera que auspicia:** Ciencias de la Educación Básica

**Proyecto de investigación vinculado:**

Ninguno

**Equipo de Trabajo:**

Tutor del proyecto de investigación:

Nombre: Lic. MgC. Juan Carlos Vizuite Toapanta

Cédula de ciudadanía: 0501960140

Correo electrónico: [juan.vizuite@utc.edu.ec](mailto:juan.vizuite@utc.edu.ec)

Coordinadora una del proyecto:

Nombre: Srta. Kenya Alejandra Claudio Patin

Cédula de ciudadanía: 0924511983

Correo electrónico: [kenya.claudio1983@utc.edu.ec](mailto:kenya.claudio1983@utc.edu.ec)

Dirección: Aláquez – Latacunga

Coordinadora una del proyecto:

Nombre: Srta. María José Villamarín Pruna

Cédula de ciudadanía: 0550222137

Correo electrónico: [maria.villamarin2137@utc.edu.ec](mailto:maria.villamarin2137@utc.edu.ec)

Dirección: Las Bethlemitas - Latacunga

**Área de Conocimiento:** Educación

**Línea de investigación:**

Educación, comunicación y diseño para el desarrollo humano y social

### **Sub líneas de investigación de la Extensión:**

Prácticas pedagógicas, didácticas, curriculares e inclusiva en las áreas del conocimiento.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **2.1.Contextualización del problema**

La educación en la actualidad no se limita a la adquisición de contenidos académicos sino también busca promover el desarrollo de habilidades socioemocionales que favorezcan el pensamiento crítico y la participación responsable del estudiante en su entorno. Por eso resulta fundamental emplear estrategias pedagógicas que integren las dimensiones intrapersonal, interpersonal y cognitiva. Entre ellas el juego de roles se presenta como una herramienta didáctica pertinente, dado que permite a los estudiantes simular situaciones reales, analizar sus emociones y tomar decisiones de manera reflexiva para fomentar sus habilidades socioemocionales donde se involucren, reflexionen y construyan aprendizajes.

A nivel general, el uso de juegos de roles a nivel mundial es una pieza fundamental si se busca potenciar las habilidades comunicativas (Mena et al., 2019). Los métodos tradicionales suelen quedarse cortos frente a esta dinámica, que ofrece condiciones de aprendizaje mucho más profundas según diversos enfoques explicativos. Es curioso ver cómo, a pesar de los beneficios probados, muchos países se aferran a una enseñanza rígida. Este apego a lo convencional termina entorpeciendo el aprendizaje y, sobre todo, mata la participación activa que tanto se busca en el aula moderna.

En el mundo, existen evidencias claras de cómo esta metodología favorece la empatía y la toma de decisiones en contextos globales. Se han realizado estudios de caso en países como Uruguay, Chile y Ecuador para analizar de cerca el comportamiento de estudiantes de tercer año de básica ante estas dinámicas (Hevia & Kaluf, 2005). El problema surge cuando esta integración es apenas superficial. Si el juego de roles no se toma en serio en la primaria, los niños encuentran barreras reales para interactuar con los demás. Se pierden momentos valiosos de aprendizaje social que difícilmente se recuperan fuera del entorno escolar.

A nivel internacional, los niños aprenden conductas por imitación y observación directa de lo que ven en sus maestros y compañeros. El juego de roles aprovecha esta inclinación natural y la convierte en una herramienta pedagógica de primer orden. Permite que los alumnos ensayen comportamientos adecuados y reciban correcciones en el momento (Acuña Santisteban, 2019).

Lamentablemente, el acceso a estas metodologías innovadoras es muy desigual a nivel global. Esa brecha educativa en las etapas iniciales es una de las mayores preocupaciones actuales, pues afecta a gran parte de la población infantil que crece sin estas herramientas.

Muchos de los retos que enfrenta el bienestar escolar hoy en día tienen que ver con qué tan involucrados se sienten los alumnos. Las cifras son bajas; menos del 30% de los estudiantes percibe que tiene voz en la creación de las normas que rigen su convivencia (Mena et al., 2019). Este aislamiento sugiere que las escuelas necesitan adoptar metodologías mucho más participativas de forma urgente. El juego de roles no es solo un ejercicio de actuación, es un espacio vital para fortalecer vínculos y mejorar la implicación real de cada estudiante en su comunidad (Sánchez & Martínez, 2025).

En Latinoamérica, el éxito del desarrollo socioemocional descansa en gran medida sobre los hombros del docente. Los resultados académicos y personales mejoran drásticamente cuando el maestro se involucra, escucha las preocupaciones del grupo y ofrece aliento constante (Cevallos et al., 2024; Ramalho, 2021). Aún falta camino por recorrer en este aspecto. Persiste en las aulas cierta falta de sensibilidad hacia las señales emocionales de los niños. Ignorar estos factores refleja un desinterés que termina frenando el crecimiento integral que la educación debería garantizar.

A nivel global, la escuela influye de forma determinante en la vida de un niño a largo plazo. Trabajar las habilidades socioemocionales desde temprano reduce la violencia y genera un clima mucho más sano para el estudio (González et al., 2025; Mena et al., 2019). El descuido de estas áreas en la primaria suele pasar factura en la salud mental y el rendimiento posterior. Incluso en etapas superiores, como la universidad, se nota cuando un estudiante no recibió una base sólida para el manejo de conflictos. La falta de atención en los primeros años debilita todo el proceso de formación integral. Estos estudios internacionales demuestran que, aunque el discurso educativo ha cambiado, las estructuras antiguas siguen ahí. Los desafíos para desarrollar plenamente estas habilidades persisten y se mezclan con problemas sociales complejos. Superar estas barreras requiere un esfuerzo progresivo que acompañe al estudiante durante toda su trayectoria por el sistema escolar.

En el sistema educativo ecuatoriano, aplicar metodologías activas como el juego de roles no depende únicamente de la buena intención del docente. Se requiere un soporte técnico y firme desde la gestión institucional. (Lara et al., 2023) en su estudio reconoce fallas en el de apoyo pedagógico y supervisión, lo que deja a las escuelas sin la guía necesaria para aplicar estrategias

socioemocionales de forma real. Sin este acompañamiento constante y riguroso, el fortalecimiento emocional en los planteles simplemente se estanca, convirtiéndose en una tarea aislada del profesor.

En el país, el juego es la base de todo aprendizaje significativo. Según Bustamante et al. (2024), se trata de una actividad innata donde los niños se involucran por completo: usan el cuerpo, la mente y el espíritu de forma simultánea para descubrir su entorno. No obstante, todavía existe un vacío importante. Muchas instituciones no logran integrar el juego formalmente como una herramienta didáctica dentro de sus planes de estudio actuales, tratándolo casi siempre como una actividad secundaria, de relleno o meramente recreativa que no aporta al conocimiento académico real. Es decir, esto limita el potencial de los estudiantes desde sus primeros años.

En la brecha ecuatoriana, el juego de roles es una técnica respetada para desarrollar habilidades sociales. Los factores principales son la falta de formación específica para los profesores y la escasez de recursos materiales en las aulas (Bustamante et al., 2024). Sin embargo, cuando las prácticas pedagógicas ignoran este tipo de dinámicas lúdicas, el ambiente de clase se vuelve pasivo y aburrido. Esto afecta la motivación. También frena la participación activa de los alumnos, quienes pierden interés en el proceso de aprendizaje al no encontrar una conexión práctica con lo que estudian.

En Ecuador, la urgencia de intervenir es evidente si miramos las cifras actuales. Más del 50% de los estudiantes ecuatorianos tiene problemas graves para aplicar los estándares básicos de aprendizaje (Tamayo, 2019). A esto se suma que una baja autorregulación emocional impacta negativamente en la eficacia escolar, aumentando el riesgo de estrés y la probabilidad de deserción. No estamos ante un simple problema de calificaciones bajas o falta de estudio; se trata de una crisis real de bienestar conductual.

Investigaciones locales muestran datos preocupantes sobre la autoestima y el autocontrol. El 66.7% de los alumnos presenta un nivel bajo de autocontrol, y casi el 70% tiene una autoestima deficiente, percepciones que son validadas por el criterio de los propios docentes (Noroña & Vega Falcón, 2024). Estos indicadores confirman que el sistema educativo necesita incorporar estrategias de intervención de manera urgente para evitar un colapso en la convivencia escolar.

Este panorama se repite en otros contextos de la región. Los estudiantes de educación básica alcanzan un nivel adecuado en el manejo de conflictos y autorregulación. Este dato subraya que la falta de bienestar emocional y la mala convivencia son barreras compartidas. Exigen políticas

escolares mucho más integrales, profundas y enfocadas en lo humano para lograr un cambio significativo en la formación de los ciudadanos del futuro.

Dentro de la Unidad Educativa Francesco Bernardone, específicamente en el quinto año de básica del cantón Latacunga, se observa un desarrollo limitado de las capacidades socioemocionales de los alumnos. El trabajo tiende a ser puramente individual, dejando de lado la colaboración y el uso de dinámicas que permitan ensayar situaciones reales para fortalecer la empatía. Esta falta de experiencias prácticas genera que los estudiantes tengan problemas para relacionarse con sus pares o expresar lo que sienten de forma constructiva durante su proceso formativo.

Un número considerable de niños permanece centrado en su propio entorno individual, lo que reduce la calidad de la comunicación y el compañerismo en el aula. Esta actitud se traduce en una baja autoconfianza al momento de mostrarse emocionalmente frente a los demás. Cuando la interacción positiva es escasa, la convivencia en primaria se ve afectada, dificultando la creación de lazos saludables. El resultado es un ambiente escolar marcado por la tensión, donde predomina la inseguridad emocional y una participación muy pobre.

La interacción social es tan limitada que resulta urgente fomentar una cultura de apoyo mutuo para mejorar la dinámica del grupo. Actualmente, la falta de estrategias participativas crea un espacio poco estimulante donde la cooperación brilla por su ausencia, especialmente en las tareas grupales. Esta desconexión impide que los alumnos desarrollen la escucha activa y la colaboración, elementos básicos para un entorno inclusivo y respetuoso.

El aislamiento dentro del salón provoca malentendidos constantes y una nula disposición para trabajar en proyectos colectivos. Este problema no solo golpea el rendimiento académico, sino que frena el crecimiento de habilidades sociales que son vitales para la vida en comunidad. Si no se interviene mediante metodologías que obliguen al estudiante a salir de su individualismo, el desarrollo de competencias fundamentales para su futuro seguirá viéndose comprometido

## **2.2. Problema de la Investigación**

Frente a ello, se considera necesario realizar un diagnóstico sobre el uso de juego de roles y su relación con el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes para tener un buen ambiente de aprendizaje en el aula. Por lo tanto, este proyecto plantea lo siguiente: ¿Cómo determinar la incidencia del juego de roles para el desarrollo de las habilidades

socioemocionales en los estudiantes del subnivel media de la Unidad Educativa Francesco Bernardone, durante el año lectivo 2025-2026?

### 3. JUSTIFICACIÓN

El juego de roles es un factor muy importante en la educación, por eso, la importancia del juego de roles como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia dentro de las aulas de clase, un proceso en el cual el individuo apropia el conocimiento en sus diferentes dimensiones, enfocándose en la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras (Ascencio Urueña, 2021). Es decir, el juego de roles es una estrategia clave para mejorar la convivencia escolar, ya que promueve la apropiación del conocimiento desde la experiencia fomentando hábitos positivos y motiva la participación activa del estudiante. Este proyecto es fundamental porque utiliza el juego de roles para mejorar directamente las habilidades socioemocionales de los estudiantes. En la educación básica, aprender a conocerse a uno mismo y a relacionarse con los demás es clave para enfrentar con éxito los retos de la escuela y de la vida. El mundo actual exige que seamos capaces de identificar nuestras emociones para saber cómo afrontarlas; por eso, el juego de roles permite que los alumnos aprendan a controlarse y a trabajar en su mejor versión, siempre poniéndose en el lugar del otro (González et al., 2025; Sánchez & Martínez, 2025). Además, los estudiantes son el eje central para crear un ambiente positivo. El aprendizaje socioemocional es un proceso donde se ganan capacidades para manejar lo que sentimos y preocuparnos por los demás, logrando así amistades más fuertes y vínculos sanos (Hasanah et al., 2025). Fortalecer la empatía es esencial para que estas relaciones crezcan y se mantengan en el tiempo.

En este estudio se reflejará en un diagnóstico acerca de los juegos de roles como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en estudiantes. Por eso, “El juego de roles permite a los estudiantes practicar habilidades socioemocionales sin experimentar las emociones que acompañan la situación en la vida real” (Ramalho, 2021). A través del juego de roles, se buscará formar estudiantes estables con las habilidades socioemocionales, para enfrentar desafíos sociales en el aula con mayor madurez y resolución.

Este diagnóstico responde a las necesidades del entorno educativo actual, en el que la gestión emocional se ha vuelto un componente esencial del aprendizaje integral” (González et al., 2025). Por ende, se espera que el uso intencionado de juegos de roles contribuye significativamente en el desarrollo personal y social del estudiante, favoreciendo su formación integral y su preparación para enfrentar los retos del contexto escolar. Los juegos de roles no solamente

fomentan el desarrollo socioemocional, sino que promueve el trabajo en equipo y el apoyo mutuo entre compañeros, la investigación cuenta con el apoyo de las autoridades y docentes, quienes nos ayudarán para el desarrollo de la investigación. Esta colaboración se enmarca dentro de una carta de compromiso interinstitucional con la Universidad Técnica Cotopaxi. Asimismo, el proyecto asegura el uso de fuentes de información confiables y variadas, es importante destacar que los investigadores autofinancian el proyecto de investigación. Los beneficiarios directos de esta investigación serán las autoridades, docentes para el desarrollo de las habilidades socioemocionales a través de los juegos de roles.

### 3.1. Objetivos

#### General

- Determinar la incidencia del juego de roles para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes del 5° “A” de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone”, parroquia La matriz, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, durante el año lectivo 2025-2026.

#### Específicos

- Fundamentar los referentes teóricos relacionados con el desarrollo de las habilidades socioemocionales a través del juego de roles.
- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes y el juego de roles.
- Argumentar las actividades basadas en el juego de roles que favorezcan la dimensión interpersonal, intrapersonal y cognitiva.

## 4. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

*Tabla 1 Sistema de Tareas en relación a los objetivos planteados*

<b>Objetivo</b>	<b>Actividad</b>	<b>Resultado de la actividad</b>	<b>Medios de verificación</b>
<b>Fundamentar los referentes teóricos relacionados con el desarrollo de las habilidades</b>	Búsqueda de información bibliográfica.	Contenido científico actualizado relacionado con el juego de roles y las habilidades socioemocionales.	Consulta en repositorios virtuales, libros y artículos científicos.

<b>socioemocionales a través del juego de roles.</b>	Selección de información.	Contenidos relevantes que sustentan teóricamente la investigación.	Análisis conceptual de la información obtenida.
	Categorización de la información.	Organización y jerarquización de documentos teóricos pertinentes.	Estructuración del marco teórico de forma jerárquica.
	Redacción de los fundamentos científicos.	Conceptualización de las variables: juego de roles y habilidades socioemocionales.	Marco teórico o fundamentación teórica elaborada.
<b>Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes y el juego de roles.</b>	Selección de métodos y técnicas de recolección de información.	Definición de técnicas e instrumentos acordes al enfoque cualitativo.	Diseño metodológico del estudio.
	Elaboración de instrumentos de recolección de información.	Instrumentos diseñados conforme a los indicadores del estudio.	Guía de observación y guía de entrevista elaboradas.
	Validación de los instrumentos.	Instrumentos revisados y ajustados para su aplicación.	Instrumentos validados.
	Recolección de la información.	Diagnóstico del nivel de desarrollo de las habilidades socioemocionales mediante el juego de roles.	Aplicación de la guía de observación a estudiantes y guía de entrevista a docentes.
<b>Argumentar las actividades basadas en el juego de roles que favorezcan la expresión emocional, la empatía y la comunicación interpersonal.</b>	Sistematización de los hallazgos. Interpretación y reflexión de la información obtenida a través de los instrumentos.	Organización de los resultados obtenidos en función de los objetivos del estudio.	Matrices de procesamiento de información.
	Interpretación y reflexión de la información obtenida a través de los instrumentos	Identificación de aspectos relevantes del juego de roles en el desarrollo socioemocional. (Dramatización)	Análisis e interpretación de resultados con sustento teórico. Matrices de procesamiento de información.
	Elaboración de conclusiones y recomendaciones.	Diagnostico orientado al desarrollo de la expresión emocional, habilidades intrapersonales, interpersonales y cognitivos.	Conclusiones y recomendaciones del estudio.

## **5. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS**

### **5.1.MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes de la Investigación**

Los estudiantes valoran estas dinámicas de simulación como una estrategia positiva que facilita aprendizajes efectivos y genera una clara percepción de logro. Diversas investigaciones coinciden en que la representación de papeles no es solo una actividad recreativa, sino una herramienta pedagógica fundamental para fortalecer la convivencia dentro del aula de clase (Ascencio Urueña, 2021; Bernal Párraga et al., 2024).

El uso de esta metodología permite que el alumnado mejore sus relaciones interpersonales de manera significativa. Se ha observado que la participación activa en estas experiencias lúdicas ayuda a construir un entorno escolar más sano, lo que refuerza la necesidad de implementar estrategias que prioricen la convivencia entre pares (Gaete-Ouezada, 1997).

Existen evidencias claras de mejoras en el manejo emocional tras evaluar el impacto de estas capacidades en grupos académicos. Los resultados muestran un incremento en la cooperación, la creación de redes de apoyo y una mayor honestidad al transmitir ideas. Estos cambios confirman que los estudiantes desarrollan habilidades sociales sólidas y aprenden a utilizar la comunicación interpersonal de forma adecuada cuando se les brindan las herramientas correctas (Bustamante et al., 2024).

Integrar la educación socioemocional en el currículo se ha vuelto una urgencia, especialmente en entornos donde la virtualidad ha desplazado el contacto físico. La pérdida del vínculo humano directo dificulta la construcción del conocimiento, por lo que resulta indispensable fortalecer estas competencias para recuperar la unión en el proceso de aprendizaje.

### **5.2.ENFOQUE**

#### **Constructivismo Social**

El constructivismo social propone que los niños no aprenden de forma aislada, sino que construyen su conocimiento mediante el intercambio constante con quienes los rodean. Esto se traduce en un aprendizaje que nace del diálogo y la colaboración en el aula, donde el lenguaje

permite que la interacción social se transforme en una experiencia con un significado real para el estudiante (Vargas Moya, 2023).

## **6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **6.1 JUEGO DE ROLES**

Esta metodología se posiciona como un pilar fundamental dentro del aula, ya que permite a los estudiantes explorar y construir nuevos conocimientos de forma activa. Al funcionar como un recurso pedagógico esencial, facilita que el niño se conozca mejor a sí mismo, gane autoconfianza y desarrolle capacidades de socialización indispensables para su crecimiento. La implementación de estas dinámicas de simulación no solo fortalece el área cognitiva, sino que actúa directamente sobre la gestión de las emociones (Cuje-Cevallos & García-Zambrano, 2025).

Fomentar la seguridad personal y la toma de decisiones resulta vital en las etapas iniciales de la formación. Cuando los docentes integran estrategias basadas en la representación de papeles, promueven un ambiente que favorece el bienestar emocional de cada alumno. Por el contrario, la falta de actividades lúdicas y participativas suele acarrear consecuencias negativas en el comportamiento. La ausencia de estos espacios puede derivar en sentimientos de frustración, actitudes egocéntricas, conductas disruptivas y una pérdida general de la motivación por aprender (Sánchez & Martínez, 2025).

#### **Tipos de Juegos de Roles**

Se utiliza específicamente para designar dramatizaciones que abordan problemas de interés general dentro de una organización o sociedad, enfocándose en el desempeño de funciones específicas. Un ejemplo común de esto es la representación de la dualidad entre maestro y alumno, donde se exploran las tensiones y soluciones propias de ese vínculo (Ramalho, 2021).

#### **Dramatización**

La dramatización, como uno de los tipos más difundidos de juegos de roles en el ámbito educativo, se concibe como una estrategia que permite a los estudiantes representar situaciones reales o imaginarias. En esta línea Garay Capcha et al., (2023) explica que la dramatización constituye una actividad pedagógica en la que los estudiantes asumen personajes y recrean escenas para desarrollar habilidades comunicativas y socioemocionales. “Por ello, incorporar actividades como las dramatizaciones en el aula representa una oportunidad valiosa para promover aprendizajes significativos. Por otro lado Bernal Párraga et al. (2024) señala que esta

metodología facilita la toma de perspectiva y fortalece la empatía, dado que el alumnado experimenta roles diversos y reflexiona sobre ellos al finalizar la actividad.

## **6.2. VENTAJAS DE JUEGOS DE ROLES**

### **Estimulo de la Participación**

En el contexto educativo actual, las estrategias participativas han adquirido relevancia por su capacidad para involucrar a los estudiantes en su propio aprendizaje como estrategia didáctica para fomentar la lectoescritura investiga la efectividad de métodos de enseñanza participativa en el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en estudiantes. En consecuencia, promover la participación activa en el aula, sino que también favorece una actitud positiva hacia el aprendizaje y una mayor autonomía estudiantil. Bonifaz et al. (2024) la participación activa durante la jornada de clase es una estrategia que los docentes utilizan para fomentar un aprendizaje activo y significativo con el fin de beneficiar a sus estudiantes en relación a su nivel de confianza. De este modo, promover espacios de interacción, diálogo y acción pedagógica dinámica se vuelve indispensable para consolidar aprendizajes significativos y favorecer un clima educativo en el que los estudiantes se sientan seguros, motivados y capaces de construir conocimiento de manera autónoma y colaborativa.

### **Manejo de Conflictos**

Los niños se enfrentan de manera natural a situaciones de desacuerdos que ponen a prueba su capacidad para comunicarse y comprender las emociones propias y ajenas. Desde el ámbito de la educación infantil, el manejo de conflictos como un proceso en el cual los niños, guiados por mediadores, aprenden a expresar sus sentimientos, dialogar y negociar para alcanzar soluciones pacíficas y equitativas. Aprender a manejar estas experiencias resulta esencial para su desarrollo personal y social, pues les permite construir relaciones basadas en el respeto, la empatía y la colaboración. Por otro lado Mendez Cuevas & Medina Perez (2025) define el manejo de conflictos como el proceso en el que los niños y los adultos mediadores trabajan juntos para comprender las causas del desacuerdo y negociar soluciones asertivas, fortaleciendo valores como el respeto y el autocontrol. En definitiva, para Restrepo Andrade y Guerrero Pérez, enseñar a los niños a resolver sus conflictos es fundamental para su desarrollo emocional y social, porque transforma los desencuentros en oportunidades de aprendizaje y convivencia pacífica.

### **6.3. PROCESO DE JUEGO DE ROLES**

El proceso del juego de roles es una secuencia metodológica estructurada que transforma una actividad lúdica en una experiencia de aprendizaje significativo, dividiéndose en fases que van desde la preparación hasta la reflexión crítica. En la etapa inicial, se establece el encuadre pedagógico donde el docente define los roles y objetivos, permitiendo que en la fase de dramatización los estudiantes interactúen, tomen decisiones en tiempo real y gestionen sus emociones frente a problemas reales de su entorno (Ascencio Urueña, 2021; González et al., 2025). El proceso culmina con el análisis de los resultados a través de la observación y el diálogo guiado, conocido como reflexión grupal, donde se vincula lo vivido con el desarrollo socioemocional. Esta etapa final es determinante para que el alumno dé un sentido personal a la experiencia, facilitando la construcción colectiva del conocimiento y fortaleciendo competencias como la empatía, la comunicación asertiva y la resolución pacífica de conflictos en un ambiente de respeto mutuo.

#### **Participación Activa y Protagonica**

El enfoque educativo ha dado un giro necesario en los últimos años hacia modelos que exigen reflexión profunda y una autonomía real. Ya no basta con que los estudiantes reciban información de forma pasiva; las demandas actuales exigen coherencia entre lo que se enseña y cómo se vive el aprendizaje. Esta implicación protagónica se define como un proceso donde el alumno toma decisiones, interactúa con sus pares y reflexiona sobre sus acciones, convirtiéndose en el motor de su propio conocimiento (Espinoza Coraizaca & Espinoza Coraizaca, 2022).

Aprender de manera efectiva hoy requiere que el estudiante abandone el papel de espectador. Participar activamente va mucho más allá de escuchar una clase; implica involucrarse en discusiones, analizar situaciones críticas y resolver problemas reales aplicando los conceptos estudiados (Cuje-Cevallos & García-Zambrano, 2025). Cuando el joven asume este protagonismo, la experiencia educativa se vuelve transformadora. No solo se adquieren datos aislados, sino que se desarrollan competencias fundamentales que marcan la formación personal de manera permanente.

### **6.4. ROL DOCENTE**

En la implementación del juego de roles, el docente traslada su función desde la instrucción tradicional hacia una mediación pedagógica estratégica (Pérez de Cabrera, 2014). Su responsabilidad principal no es transmitir contenidos de forma lineal, sino diseñar y gestionar un

escenario de aprendizaje donde el estudiante sea capaz de experimentar y reflexionar de manera segura.

### **Respeto**

La calidad de los vínculos entre docentes y estudiantes en los espacios formativos es un factor determinante para el bienestar emocional y la formación de valores. El rol del educador se sostiene sobre una ética del cuidado, donde el respeto se manifiesta a través de la escucha activa y la validación de lo que el alumno siente (Vera Rubio & Arteaga Garófalo, 2024). Bajo esta mirada, la escuela deja de ser un lugar que solo transmite datos para convertirse en un espacio que construye relaciones humanas profundas.

Demostrar respeto hacia los estudiantes es una señal clara de la calidad humana del profesor. Este valor fundamental actúa como un motor que genera confianza mutua; cuando el alumno se siente respetado, responde con la misma actitud y se atreve a participar de forma auténtica. Este intercambio permite que las ideas y emociones fluyan sin temor, logrando que el aprendizaje sea un proceso mucho más honesto y participativo.

### **Confianza**

Dentro de estas dinámicas de simulación, la confianza actúa como un motor que impulsa a los niños a involucrarse sin el temor paralizante de equivocarse. Este sentimiento de seguridad les permite ensayar soluciones y participar de forma abierta en interacciones que fortalecen sus capacidades socioemocionales de manera natural (Hernández et al., 2022). Sentirse a salvo para explorar y desarrollar autonomía es, en esencia, lo que vuelve a este valor un componente indispensable en cualquier espacio educativo.

La seguridad personal permite que el estudiante afronte con mayor entereza las situaciones cambiantes del día a día escolar. Lograr tal nivel de conexión es vital. Solo en un ambiente donde se percibe esa benevolencia, los alumnos se sienten realmente capaces de asumir los riesgos emocionales que implica representar un papel y participar activamente frente a sus compañeros (Rodríguez Buitrago & Sandoval-Estupiñán, 2022) .

## **6.5. ROL ALUMNO**

El alumno deja de ser un simple espectador que solo escucha y obedece órdenes para convertirse en el protagonista principal de su propia formación (Bernal Párraga et al., 2024). Su papel es participar de forma activa, involucrándose de corazón en las actividades y tomando decisiones que lo ayuden a descubrir nuevos conocimientos por sí mismo.

## **Participación y Actitud**

Para que los estudiantes aprendan de verdad, necesitan involucrarse en experiencias que los inviten a explorar, pensar y participar de forma real. En este tipo de aprendizaje, los alumnos se mantienen activos, el conocimiento se conecta con su realidad y se enfrentan a situaciones nuevas que implican retos y la solución de problemas del mundo real (Bouw et al., 2019). Estas ideas ayudan a entender cómo el juego enriquece la enseñanza al convertir el aula en un espacio de descubrimiento.

El aprendizaje se vuelve mucho más fuerte cuando los niños viven experiencias dinámicas que despiertan su curiosidad y los desafían. Cuando los estudiantes tienen una actitud abierta a la experimentación, el proceso de enseñanza se transforma en un camino de descubrimiento donde cada niño puede explorar su propio mundo a través de la participación directa.

## **6.6. HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES**

### **Definición de Habilidades Socioemocionales**

En la escuela, las emociones son una parte fundamental para aprender a relacionarse con los demás y con uno mismo. Estas habilidades consisten en saber reconocer lo que sentimos y lo que sienten otros, además de controlar cómo reaccionamos ante esas emociones. Tener estas capacidades ayuda a adaptarse mejor a los cambios, aumenta la confianza en uno mismo y nos da la motivación necesaria para cumplir metas (Valencia et al., 2025). En resumen, saber manejar lo que sentimos fortalece la convivencia y ayuda a mejorar el entorno donde vivimos.

También se pueden entender como conductas que aprendemos para convivir con los demás y que nos sirven para decir lo que pensamos, expresar sentimientos y defender nuestros derechos (Sánchez & Martínez, 2025). Desarrollar estas habilidades permite que las personas se expresen con respeto y seguridad, por lo que practicarlas es clave para sentirse bien con uno mismo y con la sociedad.

### **Conciencia Social**

La conciencia social se define como la capacidad del estudiante para adoptar diferentes perspectivas, empatizar con los demás y comprender las normas éticas de comportamiento dentro de una comunidad diversa (Valdez et al., 2022). En el ámbito educativo, esta habilidad implica reconocer que el aprendizaje es un proceso sociocultural donde el individuo no solo adquiere

información, sino que reconstruye su identidad a través de la interacción respetuosa y el diálogo con su entorno.

### **Autorregulación**

La autorregulación se entiende como la capacidad del estudiante para gestionar de manera eficaz sus pensamientos, emociones y comportamientos ante diversas situaciones, con el fin de alcanzar objetivos personales y académicos (Valdez et al., 2022). En el contexto del juego de roles, esta habilidad permite que el alumno identifique sus reacciones impulsivas como la ansiedad frente a la evaluación o la frustración ante un conflicto simulado y las transforme en respuestas funcionales que favorezcan el aprendizaje y la convivencia.

### **Importancia de las Habilidades Socioemocionales**

Estas capacidades son una pieza clave para que las personas crezcan de forma completa. Son fundamentales en el desarrollo humano porque influyen en muchos aspectos de la vida, incluyendo la empatía, la comunicación, el saber resolver problemas y el control de las propias emociones. Trabajar en estas habilidades ayuda a que la convivencia sea más tranquila y a que cada persona se sienta más segura al enfrentar sus desafíos.

En la escuela, fortalecer las emociones es necesario porque estas influyen directamente en cómo se portan los alumnos. Para que los estudiantes aprendan a manejar su conducta, también necesitan trabajar en conocerse a sí mismos, ser empáticos y ganar autonomía (Ramalho, 2021). Promover este desarrollo en el salón de clases es la mejor forma de lograr una educación más humana, donde los niños aprendan a manejar sus reacciones y sean más conscientes de lo que sienten.

### **Dimensión Académica**

La dimensión académica se refiere al conjunto de procesos, estrategias y competencias orientados a la adquisición de conocimientos formales y al desarrollo intelectual del estudiante dentro del sistema educativo (Rodríguez-Herrera & Yela-Narvaez, 2024). En el contexto de las metodologías activas, esta dimensión no se limita a la memorización de contenidos teóricos, sino que busca que el alumno logre un aprendizaje profundo a través de la aplicación práctica de los saberes en contextos reales o simulados.

## **6.7. HABILIDAD INTERPERSONAL**

Estas capacidades son fundamentales para que las personas crezcan de forma completa, tanto en la escuela como en la sociedad. Son una parte esencial de las emociones sociales, ya que permiten crear lazos positivos, entender cómo se sienten los demás y construir relaciones sanas basadas en el respeto y la buena comunicación (Acuña Santisteban, 2019). En resumen, estas habilidades son necesarias para que todos se lleven bien y se relacionen de manera respetuosa.

Contar con este conjunto de capacidades ayuda a que las relaciones entre las personas de la escuela funcionen bien. Estas habilidades permiten tener mejores conversaciones, mejorar la convivencia y hacer más fuertes los vínculos entre los profesores, los alumnos y toda la comunidad educativa (Ramalho, 2021). Gracias a ellas, se vive un ambiente de respeto y ayuda mutua, lo que mejora mucho el bienestar dentro de la escuela.

### **Comunicación Efectiva**

Saber comunicarse bien es clave para pasar mensajes de forma clara y sin confusiones. Para que esto funcione, es necesario usar palabras que todos entiendan y estar en la misma sintonía, permitiendo que la interpretación sea la correcta (Sánchez & Martínez, 2025). Ser comunicativo depende de hablar de forma sencilla y de que las personas involucradas compartan el mismo contexto.

Aprender a comunicarse también implica desarrollar habilidades para hablar y llevarse bien con los demás. Esto incluye expresarse correctamente, aprender nuevas palabras, saber seguir instrucciones y trabajar en equipo con otros compañeros (Mena et al., 2019). Darles estas herramientas a los estudiantes es fundamental para que aprendan a decir lo que piensan, entiendan a los demás y participen activamente en su entorno.

### **Empatía**

La capacidad de conectar con los demás se construye a través del trato diario y de lo que la sociedad nos enseña sobre cómo reaccionar ante el dolor de otras personas. La empatía es una habilidad natural que crece según la cultura en la que vivimos, la cual nos indica cómo debemos participar cuando alguien sufre y con quiénes debemos ser más cercanos. Entenderla de esta forma ayuda a ver que no es solo algo que nace con cada persona, sino que se aprende en comunidad.

Esta habilidad es clave para entender cómo reaccionamos cuando vemos que alguien la pasa mal. Sentir empatía por el dolor ajeno incluye cinco puntos importantes: lo que sentimos en el

cuerpo, las ganas de ayudar, el sentido de pertenencia, los pensamientos y el tiempo que dura la experiencia (Sánchez & Martínez, 2025). Todo esto demuestra que ser empático no es solo una emoción, sino que mezcla sensaciones físicas, lo que pensamos y los vínculos que tenemos con los demás.

### **Manejo de Conflictos**

Saber resolver problemas con los demás es clave para llevarse bien y que los alumnos aprendan mejor. Esta habilidad sirve para enfrentar de forma positiva las diferencias con otras personas, tratando de que las cosas malas disminuyan y se aprovechen las oportunidades para mejorar la convivencia (Blanco et al., 2018). Fortalecer esta capacidad en la escuela es necesario para que los estudiantes aprendan a relacionarse con empatía y responsabilidad en cualquier lugar.

Los problemas en la escuela aparecen de forma natural debido a la convivencia diaria entre todas las personas que forman la comunidad educativa. El conflicto es una realidad que surge cuando lo que alguien hace causa molestia en otra persona, lo que activa una serie de reacciones entre los involucrados (Helena & Luis, 2024; Rivera et al., 2023; Solórzano et al., 2025). Entender que los problemas son parte de las relaciones humanas ayuda a buscar soluciones que permitan construir un ambiente escolar más respetuoso para todos.

### **6.8. HABILIDAD INTRAPERSONAL**

Estas capacidades sirven para que cada persona aprenda a conocer sus propias emociones, sepa controlarse, sea independiente y use el optimismo para enfrentar los problemas. Se trata de entender lo que sentimos para manejarlo bien, tomando decisiones que nos ayuden a estar mejor y a rendir más en lo que hacemos (Romero, 2024). Trabajar en estas habilidades es fundamental para que los alumnos se conozcan a sí mismos, sepan qué camino tomar y les vaya mejor tanto en la escuela como en su vida diaria.

#### **Autoconocimiento**

Entender lo que sentimos, lo que nos gusta y nuestras propias capacidades ayuda a manejar las emociones y a tomar decisiones con más claridad. Se trata de conocer nuestros estados internos e intuiciones, poniendo atención a lo que pasa en nuestro mundo mental y a los sentimientos justo cuando aparecen (Romero, 2024). Lograr esto es fundamental para crecer como persona y que nos vaya bien en los estudios, porque permite reconocer en qué somos buenos y en qué cosas debemos mejorar.

Conocer nuestras cualidades es un proceso para darse cuenta de quién es uno mismo. Este camino incluye varias etapas, como observarse, recordar nuestra historia, quererse y aceptarse tal cual somos (Micó-Cebrián & Cava, 2014). Entenderse de esta forma tan profunda ayuda a relacionarse mejor con los demás, a aceptar los límites personales y a sentirse mucho mejor emocionalmente.

### **Manejo de Emociones**

Saber qué sentimos y cómo controlarlo es necesario para adaptarse a cualquier situación. Esto consiste en darse cuenta de las emociones y usar herramientas para manejarlas, respondiendo de la mejor forma según el lugar donde estemos (Preece et al., 2021; Varas et al., 2023). No solo se trata de saber qué nos pasa, sino de saber qué hacer con eso que sentimos para reaccionar con calma.

Esta capacidad ayuda a llevarse mejor con los demás en diferentes momentos. La regulación emocional permite manejar los sentimientos de forma apropiada, entendiendo cómo lo que pensamos influye en cómo nos portamos (Herrera et al., 2024). Al final, esto ayuda a que los estudiantes respondan de forma consciente ante los problemas y les vaya mucho mejor tanto en su vida personal como en la escuela.

## **6.9. HABILIDAD COGNITIVA**

Aprender sobre cómo funciona la mente se ha vuelto muy importante, sobre todo en la escuela y el trabajo, porque saber usar la información es clave para que a las personas les vaya bien. La psicología cognitiva estudia procesos básicos como la memoria, la forma de razonar, la atención y cómo resolvemos problemas, que son las principales habilidades de la mente (López, 2024). Entender y mejorar estas capacidades es fundamental para que los estudiantes se formen de manera completa.

### **Pensamiento Ético**

En la escuela, aprender a pensar de forma ética es clave para formar personas que actúen con responsabilidad. La educación de hoy no se trata solo de dar información, sino de ayudar a que los alumnos sean ciudadanos con valores morales. Esta capacidad permite que los niños unan lo que sienten con su sentido del bien y del mal, logrando que reflexionen sobre sus actos y tomen decisiones correctas basadas en su propia experiencia (Redondo-Corcobado & Fuentes,

2022; Urquijo & Domich, 2023). Aprender sobre ética no es solo estudiar teoría, sino vivir emociones que nos digan cómo actuar bien en las situaciones reales del día a día.

### **Pensamiento Crítico**

Aprender a pensar de forma crítica es una de las metas más importantes en la educación actual, ya que ayuda a los estudiantes a revisar la información, dudar de lo que se da por hecho y tomar decisiones basadas en la razón. Este proceso implica que cada persona analice y evalúe sus propias creencias e ideas para mejorarlas constantemente (Ilbay Guaña & Espinosa Cevallos, 2024). Lograr esto no depende solo de la lógica o de ser inteligente, sino que también necesita de habilidades emocionales que ayuden a controlar y dirigir los propios pensamientos.

### **Pensamiento Creativo**

La creatividad es clave para que los estudiantes aprendan a ser flexibles y resuelvan problemas de forma original en la escuela. No se trata solo de una capacidad intelectual, sino que está muy unida a las emociones. Por ejemplo, el pensamiento creativo depende mucho de cómo los alumnos controlan sus sentimientos; saber manejar la frustración o la alegría ayuda a que surjan ideas nuevas (Delgado, 2022).

Cuando los niños tienen un pensamiento flexible y diferente, les resulta más fácil expresar lo que sienten y encontrar soluciones ingeniosas a sus problemas, lo que ayuda mucho a su crecimiento personal. Todo esto demuestra que la creatividad funciona mucho mejor cuando los estudiantes tienen herramientas emocionales que refuerzan sus capacidades para aprender.

## **7. Preguntas Científicas o Hipótesis**

¿Qué fundamentos teóricos se relacionan con el desarrollo de las habilidades socioemocionales a través del juego de roles?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes y el desarrollo del juego de roles?

¿Qué argumentos han dado la investigación de las actividades basadas en el juego de roles que favorezcan la dimensión interpersonal, intrapersonal y cognitiva?

## **8. METODOLOGÍA**

### **8.1. Enfoque de la Investigación**

Este estudio usa un enfoque cualitativo para describir y entender lo que pasa con los estudiantes dentro de su propio ambiente escolar. La idea es analizar las situaciones reales que ocurren en la institución, yendo mucho más allá de una simple observación para comprender a fondo el entorno educativo. Este tipo de investigación busca conocer las bases y razones que explican cómo se comportan las personas en el mundo de la enseñanza (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Analizar estos fundamentos permite que el investigador entienda mejor la realidad de la escuela y cómo influye en los alumnos.

### **8.2. Diseño de la Investigación**

En este trabajo se usa un diseño descriptivo para identificar y analizar cómo funcionan las experiencias de aprendizaje cooperativo en clase y qué tanta confianza tiene los estudiantes en sí mismos. Este tipo de diseño sirve para detallar las características y rasgos más importantes de un problema, permitiendo entenderlo tal como ocurre en su ambiente natural (Chamba-Sacapi et al., 2025; Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). De esta forma, el diseño ayuda a recoger y organizar la información necesaria para explicar la realidad educativa que se está estudiando.

### **8.3. Tipos de la investigación**

#### **8.3.1. Investigación de Campo**

Para conseguir información real, se usará la investigación de campo, que sirve para observar y conversar con los estudiantes en su propio salón. Este tipo de estudio se hace directamente donde ocurren las cosas, lo que permite tener un contacto verdadero con los alumnos y conocer de cerca lo que viven a diario (Sarango et al., 2023). Por eso, el trabajo se hará en la Unidad Educativa “Francesco Bernardone”, para describir cómo se aplican las estrategias de grupo y cómo se nota la confianza que tienen los estudiantes en sí mismos.

#### **8.3.2. Investigación Bibliográfica**

El sustento teórico de este estudio se fundamenta en una investigación documental que integra la revisión y el análisis crítico de fuentes especializadas. Este enfoque permite establecer los antecedentes y los pilares conceptuales necesarios para comprender el fenómeno educativo en su complejidad (Arias Gallegos et al., 2022; Flores, 2025; Sarango et al., 2023; Tamayo, 2019). La construcción del marco teórico sistematiza información proveniente de artículos científicos y literatura académica centrada en el aprendizaje cooperativo y la autoconfianza.

### **8.3.3. Métodos de Investigación**

Para entender los hallazgos de este estudio se usará el método inductivo, que sirve para crear conocimiento nuevo empezando por la observación de casos específicos. Este método funciona como un puente entre las teorías de educación y lo que realmente pasa en el salón de clases, ayudando a sacar conclusiones basadas en lo que se ve directamente en la práctica (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). El trabajo comenzará observando y analizando cómo se usa el juego de roles en el aula para comprender cómo los niños desarrollan sus habilidades sociales y emocionales.

### **8.4. Técnicas**

Para la recolección y formación se empleará dos técnicas e instrumentos:

La entrevista permite entender la realidad social, los valores y las experiencias de las personas a través de su propio relato, dándole un significado especial a lo que la otra cuenta (Sarango et al., 2023). Usar esta técnica es importante porque facilita la comunicación directa con los participantes y ayuda a obtener datos valiosos para conseguir buenos resultados.

Por otra parte, se aplicará la observación para analizar cómo se comportan los estudiantes de forma natural. En la educación, observar es un proceso organizado que sirve para recoger datos sobre temas específicos que interesan en la investigación (Hernández et al., 2022). Esta herramienta es muy útil en las escuelas para comprender los problemas que surgen en el día a día y ayudar a fortalecer los puntos débiles de la institución.

#### **8.4.1. Guía de Observación**

Se usará una guía de observación porque es una herramienta que sirve para recoger información sobre una persona o un hecho específico. Este instrumento ayudará a anotar de forma ordenada cómo se comportan los alumnos en clase, permitiendo identificar de qué manera el apoyo de la familia influye en sus hábitos escolares (Hernández et al., 2022; Sarango et al., 2023). En conclusión, la guía de observación es un instrumento adecuado para recopilar información organizada y directa sobre el comportamiento de los estudiantes en el aula. Su uso permite identificar cómo el apoyo familiar influye en sus hábitos escolares. Esto aporta evidencias valiosas para mejorar las estrategias educativas.

#### **8.4.2. Guía de Entrevista**

Se diseñará una guía de entrevista para los docentes, ya que este instrumento permite plantear una serie de preguntas para obtener información organizada de un grupo de personas (Troncoso-

Pantoja et al., 2017). A través de preguntas abiertas, se podrán conocer a fondo los detalles de la convivencia familiar y cómo esto influye en la creación de hábitos de estudio en los estudiantes.

#### **8.4.3. Métodos de Investigación Empírica**

Como técnica principal se utiliza la observación científica, ejecutada mediante una guía estructurada que registra de forma sistemática las actitudes y el manejo de sentimientos durante las dinámicas de juego de roles. Este registro directo es vital para identificar comportamientos reales, como el nerviosismo o la falta de empatía, que no podrían capturarse únicamente mediante la teoría. Complementariamente, se emplea la entrevista dirigida a los docentes a través de un cuestionario de preguntas abiertas para profundizar en su perspectiva sobre la efectividad de estas estrategias en el fortalecimiento socioemocional (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). En conclusión, la observación científica permitió identificar de manera directa y objetiva las actitudes y emociones manifestadas por los estudiantes durante el juego de roles. El uso de la guía estructurada facilitó el registro de comportamientos socioemocionales reales.

#### **8.5. Población**

La población objeto de estudio estará conformada por 14 estudiantes de educación básica y 2 docentes de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone”. Por tanto, nos permitirá una recolección de información significativa y valiosa para la comprensión del juego de roles y las habilidades socioemocionales.

### 8.6.MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN GUIA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EXTENSIÓN PUJILÍ CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA					
GUÍA DE OBSERVACIÓN					
<p><b>OBJETIVO :</b> Determinar la incidencia del Juego de Roles para el Desarrollo de las Habilidades Socioemocionales            Fecha: 28-11-2025            Institución: Unidad Educativa “Francesco Bernardone”            Ubicación : Cayapas y Puruhaes                      Provincia: Cotopaxi                      Cantón: Latacunga                      Parroquia: La Matriz            Tiempo de Observación : 45 minutos            Observadores: Alejandra Claudio y María José Villamarín            Curso: Quinto “A”            Área del conocimiento: Ciencias Sociales</p>					
EDUCACIÓN INCLUSIVA					
Nº	Indicadores	Descripción	Hallazgo	Sustento Teórico	Análisis/ Reflexión
1.	Los estudiantes muestran interés en participar en los juegos de roles	Se observó que hay dificultad en los estudiantes al participar en la dramatización, la disposición hubo pero la actitud no fue la adecuada. Al inicio se evidenció que la mayoría de los estudiantes no muestran interés ni disposición para dramatizar, generan un ambiente de poca interacción.	<b>Participación Actitud</b>	Una educación con enfoque transformador requiere promover en las personas una conciencia crítica orientada al logro de un desarrollo humano más equitativo y justo, priorizando la modificación de actitudes y prácticas educativas, así como el fomento de la participación y el diálogo entre todos los actores de la comunidad educativa	Es fundamental promover una conciencia crítica y modificar los procesos educativos para fomentar la interacción y el diálogo, lo cual fomentará una actitud positiva, incrementará la motivación y fortalecerá el compromiso de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades pedagógicas. Asimismo, se fortalece la convivencia escolar y se genera un ambiente de aprendizaje más dinámico, participativo y respetuoso.

				para construir espacios de aprendizaje significativos y objetivos compartidos (Hernández et al., 2022). La disposición mental con la que los estudiantes asumen el proceso de aprendizaje condiciona de manera directa su motivación, el nivel de esfuerzo que invierten y los resultados académicos que alcanzan, lo que evidencia la centralidad de la actitud en el desempeño educativo (Meli, 2006).	
2.	Los estudiantes aceptan el juego de roles y lo adopta con interés	No hubo compromiso ni interés por participar en los juegos de roles, más bien se observó que lo hicieron con mala gana y con una participación forzada por un incentivo No hubo interés ni hay voluntad esperada por parte de los estudiantes, se ve	<b>Participación forzada</b>	La participación del estudiante dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje supone un rol activo en la construcción de su aprendizaje, en el que deja de actuar como receptor pasivo para involucrarse de manera consciente en la toma de	Es de vital importancia comprender las causas del desinterés y la falta de compromiso de los estudiantes hacia las actividades propuestas, donde se fortalecerá la participación voluntaria dentro del juegos de roles favoreciendo un compromiso real con el desarrollo de sus propias competencias.

		forzada la inclusión en los juegos de roles		decisiones relacionadas con su formación académica (Hasanah et al., 2025; Maghsoodi et al., 2025).	
3.	Los estudiantes usan un lenguaje claro y respetuoso al exponer sus ideas frente al grupo	<p>Durante las dramatización se percibió un lenguaje claro y conciso a la hora de interactuar según su rol asignado.</p> <p>Durante el desarrollo de la actividad, en la mayoría de los estudiantes, se logró observar que pudieron expresar ideas claras en cada una de las interacciones .</p>	<b>Lenguaje claro</b> <b>Expresar ideas</b>	<p>El lenguaje constituye un recurso de carácter universal que posibilita múltiples formas de expresión y hace viable la comunicación entre las personas, lo que lo convierte en un elemento central dentro de los procesos educativos (Hernández et al., 2022). La capacidad de expresar ideas permite al estudiante vincular nuevos contenidos con los conocimientos que ya posee, favoreciendo la construcción de aprendizajes significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Ferrero et al., 2021).</p>	<p>El adecuado manejo del lenguaje y la capacidad de expresar ideas con asertividad contribuyen directamente a mejorar la convivencia y la calidad de la comunicación entre pares. La interacción continua y afectiva durante la etapa de reflexión permite que el estudiante vincule nuevos contenidos con sus conocimientos previos, consolidando el lenguaje como una herramienta central para el aprendizaje significativo.</p>

4.	Los estudiantes muestran consideración y sensibilidad antes de las emociones de sus compañeros	Dentro de la dramatización se pudo notar la falta de empatía, ya que se presentó un suceso (ciertos estudiantes se olvidaron sus diálogos), sin embargo sus compañeros no cooperaron o ayudaron a seguir con su participación . Se observó que dos estudiantes se olvidaron las líneas de sus diálogos, algunos estudiantes se burlaron y no hubo un apoyo entre ellos, lo cual denota una carencia de empatía en el aula.	<b>Empatía</b>	La competencia socio-emocional implica reconocer y expresar los propios sentimientos y los de los demás, así como regular las respuestas emocionales ante situaciones que generan insatisfacción, promoviendo actitudes empáticas en la interacción con los pares y favoreciendo el desarrollo de habilidades sociales en contextos educativos (Cevallos et al., 2024) .	El comprender y respetar las emociones y dificultades de los compañeros especialmente en situaciones de inseguridad favorece al desarrollo de las relaciones interpersonales creando así un ambiente escolar más seguro, inclusivo y armonioso, donde todos se sienten valorados y acompañados en su proceso de aprendizaje.
5.	Los estudiantes cooperan y respetan su interacción	Si presentan el rol asignado a cada uno en el tiempo indicado. Los estudiantes si respetan sus intervenciones en el tiempo establecido, cada alumno espera su turno para su participación y escuchan cuando sus compañeros están hablando.	<b>Escucha activa Diálogo</b>	La escucha activa enseña a pensar antes de hablar y actuar, lo cual permite el desarrollo de las relaciones personales y contribuye a descubrir los gustos, las necesidades e inquietudes de las otras personas, a ganar confianza y estrechar lazos de amistad (Águila	El priorizar la escucha activa y un diálogo respetuoso permite que los estudiantes emitan juicios de valor donde mantengan una interacción ordenada que brinde un apoyo constante durante la participación en clase, para que el estudiante logre analizar y relacionar la información de manera significativa, estrechando lazos de confianza que favorecen la

				<p>Carralero &amp; Linares Iza-guirre, 2020).</p> <p>El diálogo se configura como un proceso de intercambio entre personas mediante el lenguaje u otros sistemas simbólicos, en el que los participantes escuchan, se respetan y se alternan para expresar ideas, puntos de vista y emociones sin emitir juicios, integrando la puesta en común, la valoración compartida y la construcción de acuerdos (Nila et al., 2025).</p>	construcción colectiva del conocimiento.
6.	Los estudiantes identifican sus emociones y las expresan adecuadamente	<p>Al momento de interpretar sus roles no se pudo observar sus emociones porque se dejaron llevar por los nervios.</p> <p>Durante la dramatización “Animales en peligro de extinción de las áreas protegidas del Ecuador” los</p>	<b>Nerviosismo</b>	<p>El nerviosismo o la ansiedad frente a situaciones de evaluación genera conductas asociadas a la inseguridad y al temor, así como manifestaciones de inquietud psicomotora, lo que interfiere en procesos cognitivos</p>	<p>Es relevante que los estados de ánimo jueguen un rol primordial en el desempeño del estudiante. Donde resulta imprescindible atender ciertas necesidades que inciden directamente en los procesos de atención y memoria, por lo que, al implementar estrategias que brinden seguridad emocional, facilita una expresión</p>

		niños manifestaron nerviosismo en su rostro		como la atención y la memoria, indispensables para un desempeño adecuado (Fernández-Sogorb et al., 2022).	espontánea y un mejor desenvolvimiento en las actividades que se cumplen en el aula.
7.	Los estudiantes reconocen o identifican el problema central y proponen una solución para el conflicto	La mayoría de los niños si identifican el problema central sobre el daño que ocasiona las personas al destruir el hábitat de los animales y proponen una solución para los conflictos que suelen presentarse en la escuela. Lograron identificar el problema de la disminución de animales y al finalizar explicaron con sus propias palabras una reflexión que tanto como la tortuga, el cóndor, venado, etc. Son animales que deben cuidar a animales salvajes y no botar basura en los bosques y mares.	<b>Solución de conflictos</b>	La resolución de conflictos se centra en las cuestiones que son esenciales en el ámbito de las negociaciones a nivel social, lo que implica que se trata de diferencias asuntos que son importantes en su vida como son las necesidades humanas, los valores morales o los recursos básicos (Peñafiel Becerra & Rea López, 2025).	Al identificar el problema central relacionado con la conciencia ecológica, Este proceso favorece a que los niños adquieran mayor sensibilidad hacia el cuidado del medio ambiente y aprenden a trasladar estos aprendizajes a su vida cotidiana para su toma de decisiones sea mas asertiva.
8.	Los estudiantes explican que sintieron durante el juego de roles y que	Al final de la dramatización pudieron identificar las consecuencias que trae el no cuidar el hábitat de los	<b>Expresión emocional</b>	Las emociones se generan cuando la persona dirige su atención hacia una situación y la valora	Uno de los factores primordiales para el desarrollo del aprendizaje es permitiendo que los estudiantes reconozcan y expresen sus

	emociones experimentamos	animales, algunos mencionaron que se sintieron felices al momento de interpretar a los animales de la dramatización porque pudieron explorar su imaginación donde les pareció emocionante actuar como tales, donde ayudó a sensibilizar la situación tan agravante que vive la naturaleza.		como relevante para el logro de un objetivo concreto que se encuentra persiguiendo en ese momento (Hidalgo & Perines, 2018; Preece et al., 2021)	sentimientos frente a problemáticas reales, facilitando así que los sentimientos fluyan durante las actividades escolares donde los alumnos exploren sus habilidades interpersonales y ganen soltura para participar y opinar.
--	--------------------------	--	--	--	--

### 8.7.MATRIZ DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN GUÍA DE ENTREVISTA A DOCENTES

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI EXTENSIÓN PUJILÍ CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA GUÍA DE ENTREVISTA					
<p><b>OBJETIVO :</b> Determinar la incidencia del Juego de Roles para el Desarrollo de las Habilidades Socioemocionales  Fecha: 28-11-2025  Institución: Unidad Educativa “Francesco Bernardone”  Ubicación : Cayapas y Puruhaes                      Provincia: Cotopaxi                      Cantón: Latacunga                      Parroquia: La Matriz  Tiempo de Observación : 45 minutos  Observadores: Alejandra Claudio y María José Villamarín  Curso: Quinto “A”  Área del conocimiento: Ciencias Sociales</p>					
EDUCACIÓN INCLUSIVA					
Nº	Pregunta	Descripción	Hallazgo	Sustento teórico	Análisis / Reflexión
1	¿Cómo definiría usted el juego de roles en el contexto educativo?	Es una estrategia pedagógica que permite a los estudiantes asumir roles o situaciones para aprender de forma activa y colaborativa.	<b>Estrategia pedagógica</b>	Ascencio Urueña (2021) plantea que el aprendizaje se construye mediante la interacción social y la experiencia compartida, elementos presentes en el juego de roles como estrategia educativa.	La importancia del juego de los roles como estrategia pedagógica prioriza la participación activa, la expresión oral, la creatividad y el trabajo colaborativo. Esta visión docente permite operacionalizar prácticas inclusivas diseñadas para fortalecer habilidades socio-emocionales y su autonomía. En el contexto educativo esta estrategia es crucial para transformar el

					aula en un espacio de formación integral donde el estudiante protagoniza su propio aprendizaje.
2	¿Qué tipo de juego de roles considera más efectivo para promover la creatividad?	Los juegos de roles orientados a la resolución de conflictos, dramatizaciones y debates constituyen las herramientas más eficaces para estimular el pensamiento creativo. Estas actividades de creación colectiva exigen al estudiantado analizar escenarios complejos y estructurar soluciones autónomas mediante la interacción social y el desafío cognitivo.	<b>Resolución creativa de problemas</b>	El aprendizaje basado en la resolución de problemas favorece el pensamiento creativo y la participación activa del estudiante (Solórzano et al., 2025). Se sostiene que las actividades que implican interacción social y desafío cognitivo potencian el desarrollo de funciones superiores (Bernal Párraga et al., 2024).	Al trabajar la resolución de conflictos y los desafíos cognitivos en el aula radica en que permite a los estudiantes desarrollar el pensamiento creativo y aprender a buscar soluciones de manera autónoma y colaborativa. Estas actividades ayudan a los niños a analizar situaciones reales, tomar decisiones en grupo y expresar sus ideas con mayor seguridad. Como ayuda, las dramatizaciones y actividades basadas en problemas cotidianos fortalecen habilidades como el razonamiento, la reflexión y la convivencia.
3	En su opinión, ¿qué ventajas ofrece la inclusión de juegos de roles en la planificación micro curricular?	La integración del juego de roles en la planificación micro curricular garantiza un aprendizaje activo que fortalece la empatía y el trabajo colaborativo sin exclusión. Esta articulación técnica permite gestionar la diversidad en el aula, asegurando una participación equitativa y una implicación	<b>Aprendizaje inclusivo y activo</b>	Las prácticas pedagógicas inclusivas promueven la participación de todo el estudiantado y favorecen entornos de aprendizaje equitativos. Desde la planificación curricular, estas estrategias fortalecen la participación y el compromiso del alumnado (Ascencio Urueña, 2021).	La integración del juego de roles en la planificación microcurricular constituye una estrategia pedagógica clave para promover aprendizajes activos, significativos e inclusivos. Esta metodología favorece al desarrollo del trabajo colaborativo y la participación equitativa, respondiendo a la

		profunda del estudiantado en su proceso formativo.			diversidad presente en el aula. Es decir, una planificación bien organizada ayuda a que las actividades sean más dinámicas y significativas. Motivando a que los estudiantes se involucren activamente en ellas.
4	¿De qué forma acompaña o guía a los estudiantes mientras desarrollan sus juegos de roles?	Los docentes manifiestan que el acompañamiento se realiza antes y durante la actividad, mediante la explicación de reglas claras, la asignación de roles comprensibles y la guía constante durante el desarrollo del juego de roles.	<b>Acompañamiento docente</b>	El aprendizaje se potencia a través de la mediación del adulto, quien orienta y apoya al estudiante dentro de su zona de desarrollo próximo. Este acompañamiento favorece la construcción significativa del conocimiento (Bernal Párraga et al., 2024; Zapata Romero & Zaruma Pillamunga, 2025).	El acompañamiento del docente garantiza que la libertad de acción del estudiante se mantenga dentro de un marco de respeto y objetivos claros. Este proceso de guía continua transforma la dificultad en una oportunidad de mejora, fortaleciendo la confianza y la autorregulación como pilares del desarrollo socioemocional.
5	¿En qué medida considera que los juegos de roles pueden servir para el desarrollo de habilidades socioemocionales?	La mediación pedagógica se ejecuta mediante una intervención continua que integra a la orientación de normativas, la asignación estratégica de funciones y el monitoreo directo durante la actividad. Este proceso de guía sistemática garantiza la seguridad emocional del alumnado y supervisa el desempeño hacia los objetivos de aprendizaje previstos.	<b>Desarrollo socioemocional</b>	(Rangel, 2024) sostiene que las habilidades socioemocionales se desarrollan mediante experiencias que permiten reconocer, expresar y regular las emociones en contextos sociales significativos. El juego de roles ofrece escenarios propicios para este tipo de aprendizaje experiencial.	El juego de roles es importante porque ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales y emocionales en un ambiente seguro y guiado. A través de esta estrategia, los niños aprenden a reconocer y manejar sus emociones mientras asumen distintos roles y situaciones cercanas a la realidad. La mediación pedagógica del docente, mediante la

					orientación de normas, la asignación de funciones y el acompañamiento constante, permite que los estudiantes se sientan seguros y confiados para participar. De esta manera, el juego de roles no solo favorece la comprensión de diferentes puntos de vista, sino que también ayuda a alcanzar los objetivos de aprendizaje de forma organizada y significativa.
6	¿Qué entiende usted por habilidades socioemocionales?	Las habilidades socioemocionales constituyen la capacidad cognitiva y afectiva de los alumnos para identificar, gestionar y regular sus estados emocionales en diversos contextos escolares. Esta competencia resulta determinante para orientar el comportamiento individual y consolidar relaciones interpersonales saludables fundamentadas en la autorregulación emocional.	<b>Autorregulación emocional</b>	(González et al., 2025) plantea que las habilidades socioemocionales comprenden procesos de reconocimiento, comprensión y regulación de las emociones, fundamentales para el desarrollo integral del individuo.	Cabe considerar que desde esta perspectiva, las habilidades socioemocionales están orientadas al comportamiento del estudiante hacia la resolución pacífica de tensiones y el fortalecimiento de los vínculos interpersonales. Al priorizar el manejo emocional como base del aprendizaje, se reconoce que el éxito académico es inseparable del bienestar psicológico y la estabilidad afectiva del individuo.
7	¿Desde su experiencia, qué aspectos considera fundamentales o	El desarrollo socioemocional se fundamenta en la gestión emocional acompañada, que combina el reconocimiento y la regulación de	<b>Gestión emocional acompañada</b>	El desarrollo de habilidades socioemocionales requiere procesos sistemáticos de educación emocional, apoyados por el entorno	Este proceso requiere un acompañamiento integral y sistemático que facilite al estudiante el reconocimiento y la autorregulación

	importantes dentro de las habilidades socioemocionales?	las emociones con la participación de los actores educativos. El éxito de este proceso depende de un acompañamiento integral que integre a la familia y al contexto áulico para garantizar la maduración emocional y la resiliencia del alumno.		educativo y social del estudiante. El acompañamiento favorece la consolidación de estas competencias (González et al., 2025; Rangel, 2024; Zapata Romero & Zaruma Pillamunga, 2025).	de sus emociones frente a situaciones de conflicto o vulnerabilidad. El acompañamiento de los actores educativos garantiza un crecimiento emocional progresivo. De este modo, estas habilidades se consolidan como un aprendizaje continuo que favorece la adaptación del estudiante al adaptarse a su contexto social y educativo.
8	¿Qué habilidades socioemocionales ha observado en sus estudiantes cuando ejecutan juegos de roles?	La ejecución del juego de roles permite identificar la consolidación de la empatía, el liderazgo colaborativo y la resolución pacífica de conflictos en los estudiantes. Esta práctica fomenta la toma de decisiones asertiva, la inclusión y la iniciativa, reflejando una interacción grupal más consciente, participativa y emocionalmente regulada.	<b>Desarrollo de habilidades socioemocionales</b>	Las habilidades socioemocionales se fortalecen mediante experiencias educativas que favorecen la interacción, la expresión emocional y la convivencia. El juego de roles constituye un escenario propicio para el desarrollo de estas competencias en contextos escolares (González et al., 2025; Rangel, 2024).	El juego de roles permite que los estudiantes pongan en práctica la toma de decisiones y la inclusión de manera espontánea, reflejando un aprendizaje interiorizado que trasciende la teoría permitiendo que los estudiantes aprendan a interactuar de manera respetuosa, a tomar decisiones asertivas y a asumir responsabilidades dentro del grupo.



## 9. INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

### **Interpretación de los resultados obtenidos a través de la guía de observación a estudiantes del Quinto año de Educación General Básica paralelo “A”**

La guía de observación aplicada a los estudiantes del quinto año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone” se estructuró para determinar el desarrollo del proceso de aprendizaje mediante la implementación del juego de roles como estrategia pedagógica, permitiendo observar de manera sistemática la actitud, el interés y la participación de los estudiantes, así como las formas de comunicación, interacción social y manifestación de habilidades socioemocionales durante las distintas fases de la actividad; en el inicio se identificó la disposición de los estudiantes para integrarse a la dinámica propuesta, durante el desarrollo se analizaron el uso del lenguaje, la empatía, la cooperación, la identificación y expresión de emociones y la capacidad para reconocer problemas y proponer soluciones, mientras que en el cierre se valoró la reflexión de los estudiantes sobre las emociones experimentadas, lo que permitió diagnosticar las fortalezas y debilidades en el desarrollo socioemocional y determinar la incidencia del juego de roles en la participación y convivencia escolar dentro de un contexto educativo inclusivo.

#### **Los estudiantes muestran interés en participar en los juegos de roles**

Tener una actitud proactiva será clave para que los estudiantes se motiven desde dentro y puedan aprender de manera significativa. No se trata solo de cumplir con las consignas que da el docente, sino de involucrarse de verdad en las actividades y tomar un papel activo en su propio aprendizaje. La participación trascienda el cumplimiento de consignas para asegurar espacios de desarrollo humano equitativo donde el alumno sea constructor de su aprendizaje (Hernández et al., 2022). Es necesario que los estudiantes no solo sigan órdenes, sino que se sientan libres de crear su propio saber en un ambiente donde todos sean tratados por igual. Mejorar esta actitud permitirá que cada niño se esfuerce más, lo que asegurará que les vaya mucho mejor en sus clases y en el manejo de sus sentimientos (Meli, 2006). Este cambio logrará que, en el futuro, las actividades grupales sean vistas como una oportunidad para crecer juntos y no como una tarea aburrida.

#### **Los estudiantes aceptan el juego de roles y lo adoptan con interés**

Lograr que los niños pasen de solo obedecer reglas a decidir cómo quieren aprender hará que se sientan dueños de su progreso. Es vital que los alumnos dejen de ser espectadores que solo siguen órdenes para que sientan que la forma de aprender les pertenece. Si logramos que se involucren de corazón su compromiso con las tareas será mucho más fuerte y aprenderán a valerse por sí mismos (Maghsoodi et al., 2025). Este cambio en la forma de participar asegurará que en el futuro los estudiantes construyan su propio camino con total seguridad.

### **Los estudiantes usan un lenguaje claro y respetuoso al exponer sus ideas frente al grupo**

La propiedad en la comunicación constituirá un elemento central para garantizar la convivencia y la efectividad de los procesos de enseñanza-aprendizaje. El fortalecimiento de una expresión verbal asertiva permitirá al estudiante establecer vínculos afectivos entre nuevos contenidos y sus conocimientos previos, asegurando la construcción de aprendizajes significativos en entornos inclusivos (Hernández et al., 2022; Ferrero et al., 2021). En consecuencia, fomentar un lenguaje claro y respetuoso viabilizará una interacción fluida que trascenderá la mera ejecución escolar para consolidar la comunicación como un recurso universal de formación integral.

### **Los estudiantes muestran consideración y sensibilidad ante las emociones de sus compañeros**

La empatía favorece al desarrollo de las relaciones interpersonales creando así un ambiente escolar más seguro, inclusivo y armonioso, donde todos se sienten valorados y acompañados en su proceso de aprendizaje donde se comprenderá los sentimientos propios y ajenos ante situaciones de insatisfacción en el aula (Cevallos et al., 2024). Entender lo que sienten los otros garantizará que el grupo se apoye mutuamente logrando que todos desarrollen mejores habilidades para llevarse bien y convivir con respeto. Este cambio positivo en el trato diario permitirá que el salón se convierta en un lugar seguro donde la amistad y la ayuda mutua crezcan constantemente.

### **Los estudiantes cooperan y respetan su interacción**

La consolidación de un diálogo respetuoso y sistemático permitirá al estudiante alternar ideas sin emitir juicios de valor, facilitando la construcción de acuerdos y la valoración compartida de contenidos. La escucha activa potenciará el desarrollo de las relaciones interpersonales y fortalecerá la confianza dentro del entorno escolar, permitiendo comprender y relacionar información de manera significativa (Águila Carralero & Linares Izaguirre, 2020). Mantener un ambiente ordenado y apoyarse siempre durante las tareas asegurará que todos construyan el

conocimiento juntos respetando las opiniones de los demás (Nila et al., 2025). Esta forma de trabajar unidos logrará que en el futuro el salón sea un espacio de apoyo total donde cada punto de vista ayude a crecer al grupo.

### **Los estudiantes identifican sus emociones y las expresan adecuadamente**

La atención sistemática o continua a los estados de ánimo como el nerviosismo de los estudiantes incidirá positivamente en su desempeño académico y socioemocional. La implementación de estrategias orientadas a la seguridad emocional permitirá fortalecer los procesos de atención y memoria, favoreciendo una participación más activa y una expresión espontánea en el aula (Fernández-Sogorb et al., 2022). Saber reconocer y decir qué se siente de forma clara facilitará que los estudiantes se lleven mejor y actúen con mucha más seguridad frente a sus compañeros. Este control sobre los sentimientos asegurará que en el futuro el aprendizaje sea más relajado y cada niño sepa reaccionar con calma ante cualquier desafío.

### **Los estudiantes reconocen o identifican el problema central y proponen una solución para el conflicto**

La identificación de problemas estructurales vinculados a la realidad inmediata permitirá a los estudiantes proyectar soluciones orientadas al bienestar común y al cuidado del entorno. Esta capacidad analítica resultará fundamental para fortalecer la resolución de conflictos, asegurando que el alumno formule alternativas de acción basadas en valores y necesidades humanas (Peñafiel Becerra & Rea López, 2025). La integración de estas competencias en el aula consolidará un entorno respetuoso donde la participación activa servirá como herramienta determinante para la convivencia armónica.

### **Los estudiantes explican qué sintieron durante el juego de roles y qué emociones experimentaron**

Permitir que los estudiantes expresen libremente sus sentimientos u emociones ayudará a que se sientan más seguros y confiados al participar en clase dándole un sentido personal a lo vivido, evaluando si la situación es importante para su propio desarrollo, donde favorecerá un ambiente de aula más participativo y respetuoso para convivir y aprender juntos (Preece et al., 2021; Hidalgo & Perines, 2018). Crear espacios para expresar sentimientos facilitará que los estudiantes pierdan el miedo a comunicarse y fortalezcan su capacidad de dar opiniones con criterio. Este proceso de confianza asegurará que entender las emociones sea el motor principal para resolver problemas y mejorar como personas.

### **Interpretación de los resultados obtenidos a través de la guía de entrevista dirigida a docentes de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone”**

La entrevista aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Francesco Bernardone” se diseñó para conocer su visión profesional sobre el uso del juego de roles como una herramienta para enseñar y mejorar la convivencia en clase. A través de este diálogo, se analizó cómo los maestros definen esta estrategia y de qué manera la utilizan para despertar la creatividad, organizar sus planes de estudio y acompañar a los alumnos en sus actividades diarias. Las respuestas permitieron entender la importancia de las habilidades socioemocionales desde la experiencia del educador, enfocándose en cómo el apoyo constante y la guía del adulto ayudan a que los niños aprendan a controlar lo que sienten. Este análisis facilitó identificar el impacto real de las dinámicas de grupo como la dramatización dentro de la clasificación del juego de roles en la formación de los estudiantes, asegurando que el trabajo en el aula sea más humano, unido y preparado para enfrentar los retos del futuro.

#### **¿Cómo definiría usted el juego de roles en el contexto educativo?**

El juego de roles como estrategia pedagógica permitirá transformar el aula en un espacio donde el aprendizaje nazca de la experiencia y el trabajo con los demás. Asumir personajes a través de una dramatización facilitará que los estudiantes construyan sus propios conocimientos mediante la interacción social y la práctica vivencial (Ascencio Urueña, 2021). El uso de esta herramienta garantizará una participación activa y significativa, asegurando que la enseñanza sea inclusiva y responda a las necesidades reales del entorno educativo.

#### **¿Qué tipo de juego de roles considera más efectivo para promover la creatividad?**

La implementación de juegos de roles centrados en la resolución de problemas y desafíos cognitivos funcionará como un motor para el desarrollo del pensamiento creativo y crítico. El uso de dramatizaciones y reflexiones colectivos facilitará que los estudiantes analicen situaciones reales y construyan soluciones conjuntas (Solórzano et al., 2025). Estas actividades mejorarán la forma de pensar y asegurarán que los estudiantes participen activamente tomando sus propias decisiones en clase. Integrar estos desafíos logrará que la creatividad se transforme en una habilidad práctica que ayude a los niños a llevarse mejor con los demás (Bernal Párraga et al., 2024). Este camino garantiza que el aprendizaje sea un proceso de descubrimiento constante donde el alumno domina su entorno con soluciones totalmente originales.

**En su opinión, ¿qué ventajas ofrece la inclusión de juegos de roles en la planificación microcurricular?**

La integración del juego de roles en la planificación microcurricular permitirá transformar el currículo en una herramienta viva que garantice el aprendizaje activo. Esta estrategia facilitará el trabajo colaborativo y la participación sin exclusiones, asegurando que se atienda la diversidad de los estudiantes dentro del aula. Una planificación bien organizada promoverá entornos equitativos donde todos los alumnos se involucren directamente en su formación académica (Ascencio Urueña, 2021). En consecuencia, esta estrategia fortalecerá las habilidades socioemocionales y consolidará una educación que responda a las necesidades reales del grupo.

**¿De qué forma acompaña o guía a los estudiantes mientras desarrollan sus juegos de roles?**

El acompañamiento continuo por parte del docente asegurará que la explicación de reglas y la asignación de roles se transformen en una guía que brinde seguridad a los alumnos. Este acompañamiento potenciará el aprendizaje en un marco de autonomía y autorregulación del estudiante, facilitando la construcción de conocimientos y el fortalecimiento de la confianza y la autorregulación centrado en sus emociones (Bernal Párraga et al., 2024; Zapata Romero & Zaruma Pillamunga, 2025). La intervención técnica del adulto permitirá orientar la cooperación grupal, garantizando que el juego de roles sea un proceso ordenado que favorezca la maduración socioemocional de cada alumno.

**¿En qué medida considera que los juegos de roles pueden servir para el desarrollo de habilidades socioemocionales?**

La implementación continua de juegos de roles permitirá que el estudiante reconozca y regule sus emociones dentro de situaciones sociales significativas. Esta estrategia favorecerá el desenvolvimiento personal y la expresión afectiva en diversos contextos escolares, garantizando que el alumno aprenda a interactuar de forma equilibrada con su entorno (Rangel, 2024). El uso de estas experiencias vivenciales potenciará la maduración socioemocional, asegurando que el aula se convierta en un espacio de entrenamiento práctico para la vida en comunidad.

**¿Qué entiende usted por habilidades socioemocionales?**

El desarrollo de habilidades socioemocionales constituirá la base para que el estudiante logre reconocer, manejar y regular sus emociones en diversos contextos de la vida escolar. Estos procesos de comprensión y regulación emocional resultarán fundamentales para orientar el

comportamiento y fortalecer el desarrollo integral del individuo (González et al., 2025). Este dominio personal asegura que cada niño tenga las herramientas necesarias para llevarse bien con los demás bajo cualquier circunstancia. Este aprendizaje emocional es el cimiento inamovible que garantiza la formación de seres humanos íntegros capaces de transformar su entorno con respeto y armonía total.

**¿Desde su experiencia, qué aspectos considera fundamentales o importantes dentro de las habilidades socioemocionales?**

En el contexto educativo, este proceso requiere un acompañamiento integral, que permitirá consolidar competencias afectivas como la autorregulación que no se desarrollarán de forma aislada, sino mediante un proceso de guía continuo consolidándose un aprendizaje (González et al., 2025; Rangel, 2024; Zapata Romero & Zaruma Pillamunga, 2025). El fortalecimiento de estos vínculos garantizará que el alumno adquiera herramientas para convivir en comunidad, asegurando que el soporte del entorno sea el motor principal de su maduración personal.

**¿Qué habilidades socioemocionales ha observado en sus estudiantes cuando ejecutan juegos de roles?**

La ejecución de juegos de roles influirá el fortalecimiento de la empatía, el trabajo en equipo, liderazgo y la resolución de conflictos mediante la interacción en su entorno. Estas experiencias educativas propiciarán la expresión emocional y la toma de decisiones, asegurando que el estudiante desarrolle una iniciativa consciente en sus actividades cotidianas (González et al., 2025; Rangel, 2024). El uso de este escenario pedagógico garantizará una convivencia armónica y potenciará el desarrollo integral, transformando el aula en un espacio práctico para consolidar habilidades fundamentales en la vida en sociedad.

## **10. RESULTADOS DE LA INTERPRETACION Y REFLEXIÓN DE LA GUIA DE OBSERVACION Y LA ENTREVISTA**

Los hallazgos obtenidos mediante la aplicación de la guía de observación y la entrevista permiten realizar un diagnóstico claro sobre la realidad del aula en relación al juego de roles para el desarrollo de las habilidades socioemocionales. Ambos instrumentos posibilitan determinar cómo influye el juego de roles dentro del aula, tanto las habilidades intrapersonales interpersonales y cognitiva esto permitió evidenciar que el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes se encuentra en un proceso considerable, es decir que el objetivo planteado

no se cumplió de la manera esperada con avances significativos en algunos aspectos y limitaciones en otros. Si bien los estudiantes lograron comunicarse de manera clara, respetar turnos, escuchar a sus compañeros e identificar problemáticas y posibles soluciones, estos logros no siempre estuvieron acompañados de una actitud positiva ni de una participación genuina, ya que en varios momentos se observó desinterés y una participación condicionada por incentivos externos.

Desde esta perspectiva, el diagnóstico obtenido se convierte en una herramienta fundamental para orientar la reflexión docente. Asimismo, los entrevistados destacaron que la inclusión del juego de roles en la planificación microcurricular favorece un aprendizaje inclusivo y significativo, ya que permite atender la diversidad del aula, garantizar la participación equitativa y fortalecer el trabajo colaborativo. Desde esta perspectiva, el juego de roles no es una actividad aislada, sino una herramienta integrada de forma intencionada dentro de la planificación pedagógica. Sin embargo, la observación evidenció que su impacto se ve limitado cuando no existe una participación voluntaria y una adecuada actitud frente a la actividad. Desde la perspectiva docente, se reconoce su alto valor formativo siempre que exista una planificación intencionada y un acompañamiento constante. Por ello, la articulación entre la práctica en el aula y la mediación pedagógica resulta clave para potenciar aprendizajes significativos y una convivencia escolar positiva.

## 11. CONCLUSIONES

- Los fundamentos teóricos confirma que cuando los niños juegan a ser otra persona o representan situaciones de la vida real a través de una dramatización, aprenden mucho mejor que si solo escuchan al profesor. Este tipo de juegos ayuda a que los alumnos se sientan motivados y se conviertan en los protagonistas de su propio aprendizaje al practicar cómo resolver problemas en el momento.
- Los registros tanto de observación y de entrevista revelaron una contradicción importante: aunque existe disposición para participar, se evidenció una falta de compromiso inicial y una actitud inadecuada, donde la inclusión en la actividad fue percibida como forzada por incentivos externos.
- La interpretación de los hallazgos indica que el nerviosismo y la ansiedad ante situaciones de evaluación son factores que interfieren directamente en la atención y la memoria de los estudiantes. Si bien el lenguaje utilizado fue claro, la inseguridad emocional impidió que muchos alumnos expresaran sus sentimientos de forma espontánea, limitándose a seguir instrucciones sin una apropiación real del rol.
- El estudio determinó que el juego de roles es una herramienta con alto potencial para mejorar la comunicación y la resolución de conflictos, pero su efectividad actual en el grupo observado se ve limitada por el individualismo y la baja autoconfianza estudiantil. Se concluye que el desarrollo socioemocional no es automático por la simple ejecución del juego, sino que requiere una intervención docente sistemática que rompa las barreras de la desmotivación.

## 12. RECOMENDACIONES

- Es necesario que los maestros integren dinámicas de actuación como la dramatización en sus planes de estudio para que el aprendizaje deje de ser solo escuchar y se vuelva algo práctico. Se sugiere diseñar actividades que no solo sigan órdenes, sino que den libertad a los niños para crear sus propias respuestas y exploren soluciones.
- Se recomienda utilizar los resultados de las guías de observación para identificar qué niños necesitan más apoyo al expresar sus sentimientos. Es fundamental crear espacios seguros en el aula que protejan la atención de los alumnos y les permitan actuar sin miedo a ser juzgados.

- Se sugiere fortalecer la mediación pedagógica mediante el acompañamiento constante antes y durante el juego, brindando la seguridad emocional necesaria para reducir la incertidumbre de los alumnos.
- Se recomienda que el apoyo entre compañeros y el trabajo en equipo se practiquen siempre, no solo en una materia específica. Es muy importante que los profesores reciban capacitación sobre cómo manejar las emociones, para que así puedan enseñar a los alumnos a dejar de lado el egoísmo y a trabajar unidos.

### 13. BIBLIOGRAFÍAS - REFERENCIAS

- Acuña Santisteban, M. del P. (2019). *Propuesta de Estrategias de Habilidades Sociales Basadas en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura, para Mejorar las Relaciones Interpersonales en las Estudiantes Universitarias de la Especialidad de Educación Inicial – Lemm – Fachse-Unprg-2014*. <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6956>
- Águila Carralero, A., & Linares Izaguirre, D. (2020). Programa de superación para desarrollar la habilidad escuchar en los docentes de la educación superior. *Mendive, ISSN-e 1815-7696, Vol. 18, N°. 3, 2020 (Ejemplar Dedicado a: Julio-Septiembre), Págs. 588-598, 18(3), 588–598*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7568034&info=resumen&idioma=ENG>
- Arias Gallegos, W. L., Llorente Castro, C., & Rivera Calcina, C. (2022). Análisis psicométrico del inventario de estrategias metacognitivas en niños de 4to y 5to de primaria de Colombia. *Educación, 28(2), e2658–e2658*. <https://doi.org/10.33539/EDUCACION.2022.V28N2.2658>
- Ascencio Urueña, L. (2021). El juego de roles, estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo. *Herramientas Pedagógicas: Manual Para La Creación de Textos En El Aula, 2021, ISBN 978-628-7501-58-4, Págs. 67-90, 67–90*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9584121&info=resumen&idioma=ENG>
- Bernal Párraga, A. P., Toapanta Guonoquiza, M. J., Martínez Oviedo, M. Y., Correa Pardo, J. A., Ortiz Rosillo, A., Guerra Altamirano, I. del C., & Molina Ayala, R. E. (2024). Aprendizaje Basado en Role-Playing: Fomentando la Creatividad y el Pensamiento Crítico desde Temprana Edad. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(4), 1437–1461*. [https://doi.org/10.37811/CL\\_RCM.V8I4.12389](https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V8I4.12389)
- Blanco, M., Aratia, G., Arocutipa, L., Guzmán, L., & Blanco, E. (2018). Habilidades sociales y resolución de conflictos en el contexto de la educación secundaria. *Http://Revista.San-gregorio.Edu.Ec/Index.Php/REVISTASANGREGORIO, 1(Especial\_1), 51–59*. [https://doi.org/10.36097/RSAN.V11ESPECIAL\\_1.2804](https://doi.org/10.36097/RSAN.V11ESPECIAL_1.2804)
- Bonifaz, N., Gabriela, N., Bucay, R., Gisell, K., Alfredo, M., & Figueroa Oquendo, E. (2024). *Estrategias para fortalecer el vínculo docente-alumno y mejorar el aprendizaje significativo*. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14291>
- Bouw, E., Zitter, I., & de Bruijn, E. (2019). Characteristics of learning environments at the boundary between school and work – A literature review. *Educational Research Review, 26, 1–15*. <https://doi.org/10.1016/J.EDUREV.2018.12.002>
- Bustamante, F., Troya, B., Barboto, C., Hernández, A., Martínez, M., Valencia, G., & Bernal, A. (2024). El Impacto del Juego en el Desarrollo Cognitivo y Socioemocional en la Educación Inicial Estrategias Pedagógicas para Fomentar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(5), 4201–4217*. [https://doi.org/10.37811/CL\\_RCM.V8I5.13886](https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V8I5.13886)
- Cevallos, M. C., Chávez, S., Fernanda, P., Caiza, E., Pontón, C., Richar, V., Pacheco, P., Peñaherrera, F. R., Romero, N., Corrección De Estilo, A., Espin, F., Diseño, D., German, D.,

- & Criollo, F. (2024). *Equipo Técnico Mineduc de la Inserción Curricular de Educación Socioemocional*. [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)
- Chamba-Sacapi, S. M., Juelas-Guarnizo, L. A., & Hodelin-Amable, N. (2025). Estrategia metodológica multisensorial para la atención de estudiantes con dislexia de séptimo grado de Educación Básica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 8, 18–29. <https://doi.org/10.62452/258tf717>
- Cuje-Cevallos, M. L., & García-Zambrano, B. E. (2025). La participación activa mediante actividades lúdicas en estudiantes de primero de básica. *Noesis. Revista Electrónica de Investigación*, 7(14), 619–637. <https://doi.org/10.35381/NOESISIN.V7I14.426>
- Delgado, C. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico. *Revista Innova Educación, ISSN-e 2664-1488, ISSN 2664-1496, Vol. 4, N°. 1, 2022, Págs. 51-64, 4(1), 51–64*. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.004>
- Espinoza Coraizaca, A. M., & Espinoza Coraizaca, F. L. (2022). *El aprendizaje basado en proyectos como estrategia metodológica para fortalecer la participación protagónica estudiantil en el proceso de enseñanza aprendizaje del quinto grado, en la asignatura Estudios Sociales*. Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2743>
- Fernández-Sogorb, A., Sanmartín, R., Vicent, M., González, C., Ruiz-Esteban, C., & García-Fernández, J. M. (2022). School anxiety profiles in Spanish adolescents and their differences in psychopathological symptoms. *PLOS ONE*, 17(1), e0262280. <https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0262280>
- Ferrero, M., Vadillo, M. A., & León, S. P. (2021). Is project-based learning effective among kindergarten and elementary students? A systematic review. *PLOS ONE*, 16(4), e0249627. <https://doi.org/10.1371/JOURNAL.PONE.0249627>
- Flores, K. J. R. (2025). La influencia de las metodologías activas en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en estudiantes de bachillerato fiscal. *Revista Multidisciplinaria Epistemología de Las Ciencias*, 2(2), 801–817. <https://doi.org/10.71112/4Y7RZ565>
- Gaete-Ouezada, R. A. (1997). Educación y educadores. *Educación y Educadores*, 14(2), 289–307. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-12942011000200004&lng=en&nrm=iso&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942011000200004&lng=en&nrm=iso&tlng=es)
- Garay Capcha, G. M., Gastello Mathews, W., & Cervera Cajo, L. E. (2023). Dramatización en las habilidades comunicativas en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7, 2608–2615. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.688>
- González, R., Ramírez, K., Angel, J., Villao, S., & Flores, E. (2025). Juegos de roles para el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial. *Revista Multidisciplinaria de Estudios Generales*, 4(4), 616–640. <https://doi.org/10.70577/REG.V4I4.323>
- Hasanah, A., Eliza, D., Rakimahwati, R., & Yeni, I. (2025). Integrating Local Cultural Heritage into Early Childhood Education through Role-Playing Games: A Quasi-Experimental

- Study on Rendang Literacy. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1346–1357. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V9I5.7062>
- Helena, G. C. L., & Luis, C. N. E. (2024). *Conflicto escolar: el arte como herramienta para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes de grado 9° de la jornada matutina del colegio Promoción Social de Cartagena, año 2024*. Universidad de Cartagena. <https://hdl.handle.net/11227/19654>
- Hernández, A. S. J., Arboleda, M. V., Pereira, E. M. R., Pinilla, R. S. C., Ramírez, C. J. C., Sánchez, M. Á. M., Muñoz, J. C., Vallejo, A. P., Torres, L. H., & González, T. P. (2022). Participación, innovación y emprendimiento en la escuela. *Participación, Innovación y Emprendimiento En La Escuela*, 1175–1181. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=874751>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *Revista Universitaria Digital de Ciencias Sociales (RUDICS)*, 10(18). <https://doi.org/10.22201/FESC.20072236E.2019.10.18.6>
- Herrera, E., Pastrana, L., & Redón, I. (2024). La autonomía emocional en la primera infancia como una habilidad para la vida. *Sinergia Académica*, 7(Especial 1), 168–195. <https://doi.org/10.51736/ST108X46>
- Hevia, R., & Kaluf, C. (2005). Diversidad cultural: materiales para la formación docente y el trabajo de aula; volumen 3. *Using Spanish Vocabulary*, 491–524. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000151226>
- Hidalgo, N., & Perines, H. (2018). Dar voz a los protagonistas: La participación estudiantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Educación*, 42(2), 438–464. <https://doi.org/10.15517/REVEDU.V42I2.27567>
- Ilbay Guaña, E. L., & Espinosa Cevallos, P. A. (2024). La importancia del pensamiento crítico y la resolución de problemas en la educación contemporánea. *Revista Científica Kosmos*, 3(1), 4–18. <https://doi.org/10.62943/RCK.V3N1.2024.50>
- Lara, A. D. P., García, M. A. N., Heredia, F. I. A., & García, S. P. T. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. *Revista Social Fronteriza*, 3(5), 192–206. [https://doi.org/10.59814/RE-SOFRO.2023.3\(5\)192-206](https://doi.org/10.59814/RE-SOFRO.2023.3(5)192-206)
- López, G. P. J. (2024). Impacto de la Inteligencia artificial en habilidades cognitivas y socio-emocionales en niños de Educación Inicial en Ecuador. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 5(4), 01–13. <https://doi.org/10.61368/R.S.D.H.V5I4.427>
- Maghsoodi, E., Alikhah, H., Ghavipankeh Rezaiy, S., Partash, N., & Hosseinian, E. (2025). Exploring the impact of role-playing in enhancing nursing education: A systematic review of pedagogical outcomes and student competency development. *Nurse Education Today*, 152, 106763. <https://doi.org/10.1016/J.NEDT.2025.106763>
- Meli, P. (2006). *Mindset La actitud del éxito. Carol Dweck*. [https://www.academia.edu/127960117/Mindset\\_La\\_actitud\\_del\\_exit\\_Carol\\_Dweck](https://www.academia.edu/127960117/Mindset_La_actitud_del_exit_Carol_Dweck)

- Mena, I., Cortese, I., & Subercaseux, J. (2019). *Un mundo preparado para aprender* | UNICEF. <https://www.unicef.org/es/informes/un-mundo-preparado-para-aprender-2019>
- Mendez Cuevas, C., & Medina Perez, W. M. (2025). *Programa de juegos colaborativos para fortalecer habilidades de resolución de conflictos en niños del nivel inicial en una institución educativa del Municipio de Jimaní*. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/16604>
- Micó-Cebrián, P., & Cava, M. J. (2014). Sensibilidad intercultural, empatía, autoconcepto y satisfacción con la vida en alumnos de educación primaria. *Infancia y Aprendizaje*, 37(2), 342–367. <https://doi.org/10.1080/02103702.2014.918819>;CTYPE:STRING:JOURNAL
- Nila, S., Rivera, Y., Fabián, E., Alvarado, C., & Zambrano Vélez, W. A. (2025). Prosocial Education: An Intercultural Perspective and School Coexistence in Ecuadorian Adolescents. *Journal of Posthumanism*, 5(7), 107–122. <https://doi.org/10.63332/joph.v5i7.2734>
- Noroña, D., & Vega Falcón, V. (2024). Analysis Of Mental Health in A Technological University Institute in Quito, Ecuador. *Psychology and Mental Health Care*, 8(3), 01–06. <https://doi.org/10.31579/2637-8892/246>
- Peñafiel Becerra, A. G., & Rea López, M. de J. (2025). *Educación en valores y su impacto en la convivencia escolar de los estudiantes de básica media en las Unidades Educativas Isidro Ayora Cueva y Adolfo Jurado González, Cantón Ventanas, periodo 2024-2025*. BAHUHOYO: UTB, 2025. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/18311>
- Pérez de Cabrera, L. B. (2014). *El rol del docente en el aprendizaje autónomo: la perspectiva del estudiante y la relación con su rendimiento académico*. <http://www.redicces.org.sv/jspui/handle/10972/2090>
- Preece, D. A., Goldenberg, A., Becerra, R., Boyes, M., Hasking, P., & Gross, J. J. (2021). Loneliness and emotion regulation. *Personality and Individual Differences*, 180. <https://doi.org/10.1016/J.PAID.2021.110974>
- Ramalho, C. M. R. (2021). Sociodrama and role-play: theories and interventions. *Revista Brasileira de Psicodrama*, 29(1), 26–35. <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20814>
- Rangel, J. A. V. (2024). Efectos de la neguentropía educativa sobre los desafíos de inclusión en la escuela rural. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 4(1), 368–389. <https://doi.org/10.61384/R.C.A..V4I1.104>
- Redondo-Corcobado, P., & Fuentes, J. L. (2022). Desarrollo ético-cívico en el Aprendizaje-Servicio: un análisis desde la filosofía de la educación a través del pensamiento comunitarista de Amitai Etzioni. *Estudios Sobre Educación*, 43, 29–46. <https://doi.org/10.15581/004.43.002>
- Rivera, M.-J., Matute, R., Rivera, M.-J., & Matute, R. (2023). Resolución de conflictos para estudiantes de psicología: Una propuesta de Cultura de Paz. *Psicoperspectivas*, 22(1), 31–45. <https://doi.org/10.5027/PSICOPERSPECTIVAS-VOL22-ISSUE1-FULLTEXT-2769>
- Rodríguez Buitrago, A. G., & Sandoval-Estupiñán, L. Y. (2022). The value of confidence in the school. *Revista de Investigacion En Educacion*, 20(1), 40–57. <https://doi.org/10.35869/REINED.V20I1.3966>

- Rodríguez-Herrera, J., & Yela-Narvaez, S. C. (2024). Fortalecimiento de la escritura académica: exploración de la dimensión socioafectiva. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, ISSN-e 1814-4152, ISSN 1814-4144, Vol. 21, N°. 42, 2024 (Ejemplar Dedicado a: Cuaderno de Pedagogía Universitaria), Págs. 45-69, 21(42), 45–69. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9805929&info=resumen&idioma=ENG>
- Romero, N. (2024). *Autoconocimiento , autorreflexión e introspección : Matriz DOFA personal y académica*. (July 2022).
- Sánchez, T., & Martínez, A. (2025). Juego de roles para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en Educación Inicial. *Revista Social Fronteriza*, 5(1). [https://doi.org/10.59814/RESOFRO.2025.5\(1\)573](https://doi.org/10.59814/RESOFRO.2025.5(1)573)
- Sarango, A. H., Pallmay, E. R. C., Sarzosa, J. P. R., & Pozo, J. E. C. (2023). *Tipos y clasificación de las investigaciones*. <https://Dialnet.Unirioja.Es/Servlet/Articulo?Codigo=9541046>.
- Solórzano, N. V. A., Ruiz, A. L. M., Tiglla, R. E. Y., & Córdor, E. F. G. (2025). Estrategias de aprendizaje activo para la enseñanza de conflictos mundiales en la Educación Básica Superior de Ecuador: revisión de experiencias. *Reincisol.*, 4(7), 2946–2962. [https://doi.org/10.59282/REINCISOL.V4\(7\)2946-2962](https://doi.org/10.59282/REINCISOL.V4(7)2946-2962)
- Tamayo, T. M. (2019). El sistema educativo de Ecuador: un sistema, dos mundos. *Revista Andina de Educación*, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.2>
- Troncoso-Pantoja, C., Amaya-Placencia, A., Troncoso-Pantoja, C., & Amaya-Placencia, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Revista de La Facultad de Medicina*, 65(2), 329–332. <https://doi.org/10.15446/REVFACMED.V65N2.60235>
- Urquijo, D. M. G., & Domich, M. A. A. (2023). La escuela como potenciadora del pensamiento crítico y desarrollo de la autonomía en las nuevas subjetividades. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1094–1111. [https://doi.org/10.37811/CL\\_RCM.V7I2.5385](https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V7I2.5385)
- Valdez, P. E. Y., Camones, E. F. H., Malaver, N. E. B., Magallanes, M. C. R., Valdez, P. E. Y., Camones, E. F. H., Malaver, N. E. B., & Magallanes, M. C. R. (2022). Competencias socioemocionales en los docentes de instituciones educativas de educación básica regular. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(26), 2105–2116. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V6I26.477>
- Valencia, A. M. P., Hidrovo, O. E. I., Rodríguez, A. N. C., & Caballero, G. A. R. (2025). El desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de tercer año de educación básica elemental. *Revista Social Fronteriza*, 5(2). [https://doi.org/10.59814/RESOFRO.2025.5\(2\)669](https://doi.org/10.59814/RESOFRO.2025.5(2)669)
- Varas, M. A. Q., Alcivar, L. R. Z., Alcívar, E. E. S., & Ruiz, M. F. R. (2023). Inclusión educativa y diversidad: desarrollo de habilidades sociales y emocionales en estudiantes de educación básica. *Conocimiento Global*, 8(2), 68–81. <https://doi.org/10.70165/CGLOBAL.V8I2.322>

- Vargas Moya, S. (2023). *Estrategias didácticas constructivistas en el aula de ciencias de educación media: oportunidades de integración disciplinar de los escolares*. <https://doi.org/10.58011/7CXH-K307>
- Vera Rubio, P. E., & Arteaga Garófalo, A. A. (2024). *Rol docente en el desarrollo emocional de los estudiantes del Subnivel de Educación Básica Media [UNACH]*. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13985>
- Zapata Romero, M., & Zaruma Pillamunga, O. (2025). El juego dirigido como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades creativas en niños de 3-4 años | Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR. ISSN 2737-6354. *Revista Científica Arbitrada De Investigación En Comunicación, Marketing Y Empresa REICOMUNICAR*, 8(15), 725–739. <https://doi.org/10.46296/rc.v8i15.0353>