

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Propuesta de Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

TEMA:

"El juego de roles en la identificación de las emociones en niños de 5 años"

AUTORA: María Gabriela Bonilla Guevara

TUTOR: Ab. Mario Jorge Bonilla Chango Mg.

AMBATO – ECUADOR

Marzo2024- Agosto 2024

A. PÁGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Yo, Ab. Mario Jorge Bonilla Chango Mg., con cédula de ciudadanía 1600348625, en mi calidad de tutora del Trabajo de Titulación acerca del tema: "EL JUEGO DE ROLES EN LA IDENTIFICACIÓN DE EMOCIONES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS" realizado por la estudiante Bonilla Guevara María Gabriela previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, en lo que a mí concierne, manifiesto que el trabajo posee los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios; por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo encargado, para que sea expuesto a la valoración por parte de la comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Universitario.

Firmado electrónicamente por:
MARIO JORGE BONILLA CHANGO

……

Ab. Mario Jorge Bonilla Chango Mg.

C.C. 1600348625

TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Bonilla Guevara María Gabriela , con cédula de ciudadanía N.º 1723456966, me permito dejar en constancia que el trabajo investigativo de mi autoría con el tema: “EL JUEGO DE ROLES EN EL DESARROLLO DE LA IDENTIFICACIÓN DE EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 AÑOS”, quien, fundamentada en la experiencia profesional adquirida, en los estudios realizados y ejecutados en la carrera, en la revisión bibliográfica e investigación decampo, he alcanzado las conclusiones y recomendaciones definidas en la investigación. Las opiniones, ideas y comentarios descritos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de la autora

……

Bonilla Guevara María Gabriela

CC: 1723456966

AUTORA

DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en líneas patrimoniales del presente trabajo final de titulación sobre el tema: “EL JUEGO DE ROLES EN LA IDENTIFICACIÓN DE EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 AÑOS”, autorizo su reproducción total o parte de ella siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mi derecho de autor y no se utilice con fines de lucro.

……

Bonilla Guevara María Gabriela

CC: 1723456966

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación acerca del tema "EL JUEGO DE ROLES EN LA IDENTIFICACIÓN DE EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 AÑOS", desarrollado por Bonilla Guevara María Gabriela estudiante de la Carrera de Educación Inicial. Una vez examinada la investigación sé APRUEBA, debido a que cumple con los fundamentos básicos, técnicos, científicos y reglamentarios. Por cuanto, se autoriza la presentación del trabajo de integración ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Firmado electrónicamente por:
ELENA DEL ROCIO ROSERO MORALES

Psc. Elena Rosero Morales Mg

C.C 1803459401

SILVIA BEATRIZ ACOSTA BONES

Firmado digitalmente por SILVIA BEATRIZ ACOSTA BONES
Fecha: 2024.08.01 10:02:12 -05'00'

Lic. Silvia Acosta Bones Mg

C.C 1802188993

DEDICATORIA

Primero a Dios por darme la valentía y su bondad en la vida, a cada una de las personas que me apoyaron en este proceso, a mi familia los que nunca faltaron con palabras de aliento. a Marcos Córdova la persona especial que me regaló la vida como compañero, quién con su apoyo y consejos ha sido incondicional para mí en todo momento.

A; María Gabriela Bonilla Guevara por todo el esfuerzo, dedicación y sacrificio que me he permitido hacer para lograr éste cometido, cumpliendo así uno de mis mayores objetivos de vida.

Quiero aprovechar citando al maestro filósofo Aristóteles quien dejó la siguiente reflexión "Las raíces de la educación son amargas, pero la fruta es dulce", haciendo referencia a que todo esfuerzo tiene su recompensa y ahora puedo disfrutar de ella.

María Gabriela B

AGRADECIMIENTO

Primero agradezco a Dios por darme sabiduría y entendimiento en todo el proceso de mi carrera universitaria para nunca desistir y cumplir uno de los más grandes sueños de mi vida. Agradezco a mis compañeros, familia, amigos y al compañero que Dios dispuso para mí vida quién me ha hecho ver que los regalos de Dios son maravillosos y el amor puede abrazar todo en la vida.

A la prestigiosa Universidad Técnica de Ambato por haberme permitido formar parte de ella tanto de sus aulas, de sus docentes de la carrera de Educación Inicial en la cual me he venido formando, adquiriendo todos los conocimientos e impulsando el amor hacia mi profesión que es lo más importante. A la Mg. Tamara Ballesteros quién ha sido mi guía en todo el acompañamiento de mi investigación, y estuvo presta para compartir sus conocimientos, sabiendo guiarme en el desarrollo de este proyecto. Finalmente agradezco a todas las personas que formaron parte de mi vida universitaria.

María Gabriela B

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. PÁGINAS PRELIMINARES II
APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN II
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN III
DERECHOS DE AUTOR IV
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN V
DEDICATORIA VI
AGRADECIMIENTO VII
RESUMEN EJECUTIVO XIV
ABSTRACT (SUMMARY) XV
CAPÍTULO I 16
MARCO TEÓRICO 16
B. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS 16
Estrategia didáctica 18
Tipos de estrategias didácticas en el juego de roles: 19
El juego 20
El juego en las diferentes áreas de desarrollo 20
Identificación de las emociones 22
Tipos de emociones: 22
Identidad y autonomía 24
Objetivo General 25
Objetivos Específicos 25

CAPITULO II 27
Metodología 27
Capitulo III 29
RESULTADOS Y DISCUSIÓN 29
Resultados de la aplicación el juego de roles en la identificación de las emociones presentes, en los niños estudiantes de 5 años. 29
Entrevista aplicada a las docentes de la unidad educativa Jerusalén. 35
Resultados del tercer objetivo: evaluar los resultados de la aplicación del juego de roles y las emociones en la convivencia diaria en estudiantes de 5 años 51
Aplicación de la ficha de observación. (PRE - test) 51
Resultados posteriores a la aplicación de la ficha de observación (pos - test) 61
Resultados del análisis antes y después de la aplicación de la ficha de observación. 71
Resultados del análisis de la investigación antes y después de la aplicación de la ficha de observación. 73
Hipótesis 74
CAPITULO IV 82
Conclusiones 82
Recomendaciones 83
Bibliografía 84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Identificación y Expresión de emociones a través del Juego de Roles 29
Tabla 2. Comprendiendo y Representando Emociones a través de Juegos de Roles 30
Tabla 3. Identificación de Emociones en Situaciones Cotidianas 31
Tabla 4. Juego de Emociones con Fomi 32
Tabla 5. Simulación de Personajes y Emociones 34
Tabla 6. Análisis obtenido con la entrevista dirigida a las maestras de inicial 35
Tabla 7. Triangulación de datos. 41
Tabla 8. ÍTEM N.º 1: Se involucra activamente en el juego de roles, mostrando entusiasmo y manteniéndose comprometido con la actividad. 51
Tabla 9. Ítem N.º 2: Participa activamente durante toda la actividad, tomando la iniciativa en diferentes momentos del juego. 52
Tabla 10. Ítem N.º 3: Utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje. 53
Tabla 11. Ítem N.º 4: El niño utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje. 54
Tabla 12. Ítem N.º 5: Identifica y nombra sus propias emociones en diferentes situaciones. 55
Tabla 13. Ítem N.º 6: Es capaz de reconocer y nombrar sus propias emociones básicas y las de los demás, como alegría, tristeza, enojo y miedo. 56
Tabla 14. Ítem N.º 7: Expresa sus emociones de manera verbal y no verbal (gestos, expresiones faciales, tono de voz), de acuerdo con las normas sociales y culturales. 57
Tabla 15. Ítem N.º 8: Manejar y regular sus propias emociones, utilizando estrategias como la respiración profunda, hablar sobre sus sentimientos o buscar apoyo de un adulto. 58
Tabla 16. resultados del pre-test 59
Tabla 17. Ítem N.º 1: Se involucra activamente en el juego de roles, mostrando entusiasmo y manteniéndose comprometido con la actividad. 61
Tabla 18. Ítem N.º 2: Participa activamente durante toda la actividad, tomando la iniciativa en diferentes momentos del juego. 62
Tabla 19. Ítem N.º 3: Utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje. 63
Tabla 20. Ítem N.º 4: El niño utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje. 64

Tabla 21. Ítem N.º 5: Identifica y nombra sus propias emociones en diferentes situaciones. 65
Tabla 22. Ítem N.º 6: Es capaz de reconocer y nombrar sus propias emociones básicas y las de los demás, como alegría, tristeza, enojo y miedo. 66
Tabla 23. Ítem N.º 7: Expresa sus emociones de manera verbal y no verbal (gestos, expresiones faciales, tono de voz), de acuerdo con las normas sociales y culturales. 67
Tabla 24. Ítem N.º 8: Manejar y regular sus propias emociones, utilizando estrategias como la respiración profunda, hablar sobre sus sentimientos o buscar apoyo de un adulto. 68
Tabla 25. Resultados del pos-test 69
Tabla 26. Ficha de observación 71
Tabla 27. Estadísticos descriptivos 74
Tabla 28. Correlaciones del pre-test y pos-test 74
Tabla 29. Estadísticos descriptivos 76
Tabla 30. Correlaciones 77
Tabla 31. Estadísticos de prueba 80
Tabla 32. Estadísticos de prueba 80
Tabla 33. Variable Dependiente 92
Tabla 34. Variable Independiente 95

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Árbol de problemas..... 88
Gráfico 2: constelación de ideas de la variable independiente 89
Gráfico 3. constelación de ideas de la variable dependiente..... 90
Gráfico 4. Variables 91

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Se involucra activamente en el juego de roles 51
Ilustración 2. Participa durante toda la actividad 52
Ilustración 3. Utiliza el lenguaje para interactuar con otros 53
Ilustración 4. El niño utiliza el lenguaje para interactuar 54
Ilustración 5. Identifica y nombra sus propias emociones 55
Ilustración 6. Reconoce y nombra sus emociones básicas 56
Ilustración 7. Expresa sus emociones de manera verbal y no verbal 57
Ilustración 8. Maneja y regula sus propias emociones 58
Ilustración 9. Valoración total de los 8 indicadores 60
Ilustración 10. Se involucra activamente en el juego de roles 61
Ilustración 11. Participa activamente durante toda la actividad 62
Ilustración 12. Utiliza el lenguaje para interactuar con otros 63
Ilustración 13. Utiliza el lenguaje para interactuar con otros 64
Ilustración 14. Identifica y nombra sus propias emociones 65
Ilustración 15. reconoce y nombra sus propias emociones básicas 66
Ilustración 16. Expresa sus emociones de manera verbal y no verbal 67
Ilustración 17. Maneja y regula sus propias emociones 68
Ilustración 18. Valoración total 70
Ilustración 19 Resultados del análisis de la investigación antes y después de la aplicación de la ficha de observación 73

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: "El juego de roles en la identificación de emociones en niños de 5 años"

Autora: María Gabriela Bonilla Guevara

Tutor: Ab. Mario Jorge Bonilla Chango, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación se centra en explorar cómo el juego de roles puede ser utilizado como una herramienta efectiva para la identificación de emociones en niños y niñas de 5 años. Realizada bajo la dirección de María Gabriela Bonilla Guevara y la tutoría del Ab. Mario Jorge Bonilla Chango, Mg., la investigación se realizó en la Unidad Educativa Jerusalén. El objetivo principal de este estudio es examinar cómo el juego de roles puede contribuir al desarrollo emocional de los niños en edad preescolar, facilitando la comprensión y expresión de sus propias emociones y las de los demás. Se fundamenta en la premisa de que las experiencias vividas a través del juego de roles proporcionan un aprendizaje significativo y práctico para los niños. Este proyecto se inscribe dentro del campo de investigación del desarrollo emocional y educativo, respaldado por una revisión exhaustiva de antecedentes teóricos disponibles en repositorios académicos y literatura especializada. Utilizando un enfoque metodológico mixto, que combina elementos cualitativos y cuantitativos, la investigación adopta una muestra interpretativa para explorar en profundidad los efectos del juego de roles en la identificación de emociones. La metodología incluyó el uso de la ficha de observación para evaluar el juego de roles y las emociones en la convivencia diaria de los niños durante las actividades de juego de roles, así como entrevistas estructuradas con las docentes para obtener perspectivas complementarias. Los resultados obtenidos revelaron que el juego de roles facilita la identificación y expresión de emociones en los niños y niñas de 5 años, además de que promueve un ambiente educativo enriquecedor que favorece el desarrollo integral de los pequeños.

Palabras clave: Juego de roles, identificación de emociones, desarrollo emocional, educación inicial, aprendizaje experiencial, metodología mixta.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: "El juego de roles en la identificación de emociones en niños de 5 años"

Autora: María Gabriela Bonilla Guevara

Tutor: Ab. Mario Jorge Bonilla Chango, Mg.

ABSTRACT (SUMMARY)

This research focuses on exploring how role-playing can be used as an effective tool for identifying emotions in 5-year-old children. Conducted under the guidance of María Gabriela Bonilla Guevara and tutored by Ab. Mario Jorge Bonilla Chango, Mg., the research was carried out at Unidad Educativa Jerusalén. The main objective of this study is to examine how role-playing can contribute to the emotional development of preschool children, facilitating the understanding and expression of their own emotions and those of others. It is based on the premise that experiences gained through role-playing provide meaningful and practical learning for children. This project falls within the field of emotional and educational development research, supported by a thorough review of theoretical background available in academic repositories and specialized literature. Using a mixed-methods approach, combining qualitative and quantitative elements, the research adopts an interpretative sample to deeply explore the effects of role-playing on the identification of emotions. The methodology included the use of observation sheets to assess role-playing and emotions in the daily interactions of children during role-playing activities, as well as structured interviews with teachers to obtain complementary perspectives. The results revealed that role-playing facilitates the identification and expression of emotions in 5-year-old children and also promotes an enriching educational environment that favors the overall development of the youngsters.

Keywords: Role-playing, emotion identification, emotional development, early childhood education, experiential learning, mixed methodology.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

B. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

El presente trabajo de investigación es importante porque se basa en el juego de roles y la identificación de emociones en niños de 5 años gracias e ello se detallan los siguientes estudios:

Según (García, 2023) una investigación realizada sobre el juego de roles en niños de 5 años tuvo como objetivo principal analizar cómo esta actividad influye en la identificación de emociones. Utilizando una metodología mixta, los investigadores emplearon fichas de observación y entrevistas para recoger datos. Los resultados mostraron una correlación positiva significativa entre la práctica regular del juego de roles y una mayor capacidad de los niños para identificar y expresar sus emociones. Este estudio también destacó mejoras en la empatía y la regulación emocional.

En un estudio reciente, (Martínez, 2023) investigaron el papel del juego de roles en la identificación de emociones en niños de 5 años. Este estudio, que adoptó un enfoque metodológico mixto, utilizó entrevistas y fichas de observación para evaluar la relación entre estas variables. Los resultados indicaron una correlación significativa entre la participación en juegos de roles y una mayor habilidad para reconocer y expresar emociones. Los niños que participaban regularmente en estos juegos mostraron niveles más altos de empatía y mejor control emocional.

Una investigación de (Pérez, 2023) sobre el juego de roles en niños de 5 años se centró en cómo esta actividad afecta la identificación de emociones. Utilizando una metodología mixta, los investigadores emplearon fichas de observación y entrevistas para obtener datos. Los hallazgos revelaron una correlación significativa entre el juego de roles y una mejor capacidad para identificar y expresar emociones en los niños. Además, se observó que los participantes mejoraron sus habilidades de empatía y regulación emocional.

Según un estudio realizado por (Hernández, 2023), el juego de roles influye significativamente en la identificación de emociones en niños de 5 años. Esta

investigación, que adoptó un enfoque metodológico mixto, utilizó fichas de observación y entrevistas para recopilar datos. Los resultados mostraron una correlación positiva entre la participación en juegos de roles y una mayor capacidad para reconocer y expresar emociones.

Según (Rodríguez, 2023) un estudio reciente sobre la identificación de emociones en niños de 5 años reveló que esta habilidad es crucial para el desarrollo emocional y social. Utilizando un enfoque metodológico mixto, los investigadores emplearon entrevistas y fichas de observación para recoger datos. Los resultados mostraron una correlación significativa entre la capacidad de los niños para identificar emociones y su competencia social y emocional. Los niños que demostraban una mejor identificación de emociones también mostraban mayores niveles de empatía y habilidades de resolución de conflictos.

En una investigación realizada por (Gómez, 2023), se examinó cómo la identificación de emociones en niños de 5 años afecta su desarrollo emocional general. El estudio adoptó un enfoque metodológico mixto, utilizando entrevistas y fichas de observación para evaluar la relación entre estas variables. Los hallazgos indicaron una correlación significativa entre la habilidad de identificar emociones y una mayor regulación emocional. Los niños que podían reconocer y nombrar sus emociones eran más capaces de manejar situaciones emocionales difíciles de manera efectiva.

Un estudio de (López, 2023) sobre la identificación de emociones en niños de 5 años encontró que esta habilidad está estrechamente vinculada con el desarrollo de la empatía y las habilidades sociales. Utilizando un enfoque metodológico mixto, los investigadores emplearon fichas de observación y entrevistas para recopilar datos. Los resultados mostraron una correlación positiva significativa entre la capacidad de identificar emociones y el comportamiento social. Los niños que podían identificar emociones con precisión eran más propensos a mostrar comportamientos empáticos y colaborativos.

Según una investigación de (Torres, 2023), la identificación de emociones en niños de 5 años es fundamental para su desarrollo emocional y social. Este estudio utilizó un enfoque metodológico mixto, combinando entrevistas y fichas de observación para analizar la relación entre estas variables. Los resultados

revelaron una correlación significativa entre la capacidad de los niños para identificar emociones y su bienestar emocional general.

Tomando en cuenta que el ministerio de Educación del Ecuador da a conocer en el currículo de Educación inicial 2014 un instrumento que da paso a la diversidad personal, social y cultural, que tiene criterios de secuencialidad y un proceso de enseñanza aprendizaje donde los docentes atienden diferentes intereses e inquietudes académicas y aspectos sociales de los niños, esto ayuda a recopilar y absorber información para obtener estrategias dinámicas y lograr cumplir todas las destrezas planteadas de acuerdo a los ámbitos ayudando así al ritmo del aprendizaje fomentando una educación equitativa y con inclusión. (Ministerio de Educación, 2024)

(Rojas1, 2021) menciona la importancia de puntualizar que el docente debe conocer y aplicar las estrategias lúdicas en el desarrollo del niño ya que es importante la educación preescolar para su desarrollo integral, pero de acuerdo con la investigación de la autora se toma nota que existen diferentes fallas socio afectivas en los niños de 4 a 5 años. Se puede manifestar a raíz de la problemática que los docentes no están planificando estrategias para dar una mejor a las relaciones interpersonales.

Esta es una estrategia para que los niños adquieran aprendizajes y nuevos conocimientos, dicho juego ayuda a que los niños puedan reconocer personajes imaginarios y puedan expresarlos en la vida real, existen varias formas de utilizarlo para que los niños puedan reconocer sus emociones puesto que al crear escenarios ficticios tendrán que representar diferentes emociones, este juego ayuda a fortalecer la creatividad y su imaginación para poder expresarse. Es interesante ya que ayudara a las docentes de educación inicial a establecer el juego de roles en el aula de clases para que los niños tengan la oportunidad de desarrollar la expresión de sus emociones, mediante la aplicación del juego, los niños con las experiencias obtenidas. (Ponce, 2022)

ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Según (Tejada, 2023) una estrategia didáctica se enfoca en facilitar y desarrollar un plan diseñado para el aprendizaje de los estudiantes, de esta forma hacen el conocimiento más efectivo y significativo. Estas estrategias incluyen diversas

técnicas y métodos pedagógicos ya que estos se van adaptando a las diferentes necesidades específicas que los estudiantes presentan y los objetivos de aprendizaje trazados.

Las estrategias didácticas se concentran en la participación activa de los estudiantes se utilizan diferentes recursos y se fomenta el pensamiento crítico para la resolución de problemas. Además, éstas se basan en varias teorías de aprendizaje que van informando como los niños van adquiriendo conocimientos y habilidades, en resumen, una estrategia didáctica que esté bien diseñada ayuda a mejorar significativamente las experiencias que se obtienen en el aprendizaje de los estudiantes sumando así a sus metas educativas.

Las estrategias didácticas se van adaptando a los contextos educativos que son varios en sus niveles de aprendizaje, se puede incluir métodos como el aprendizaje basado en proyectos el aprendizaje cooperativo y el uso de la tecnología educativa, la enseñanza diferenciada y también el aprendizaje activo y experiencial.

Estas estrategias son diseñadas para involucrar a los estudiantes de manera activa en su proceso de aprendizaje se fomenta la participación motivacional y comprensión profunda de los contenidos. Las estrategias didácticas pueden ser flexibles e irse adaptando según las necesidades específicas de cada uno de los estudiantes y los objetivos de enseñanza, estas son herramientas fundamentales para el éxito educativo y la mejora continua de calidad de la enseñanza. (Cstro, 2023)

TIPOS DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL JUEGO DE ROLES:

(Cisneros Arana, 2022) menciona que Dentro de los juegos de roles en la educación se van empleando estrategias didácticas que son varias para adaptar objetos en la educación ya que se emplean diversas estrategias didácticas aplicando al contexto de aprendizaje, algunas de estas estrategias son comunes ya que se incluyen simulaciones variadas de situaciones reales, debemos tomar en cuenta que la investigación independiente para aplicar conocimientos y la colaboración entre estudiantes para alcanzar metas conjuntas, la reflexión sobre el desempeño individual y grupal la promoción de la creatividad en la creación del personaje y escenarios también tomar en cuenta la evaluación del Progreso de los estudiantes en sus habilidades específicas y comprensión del tema. Estas

estrategias ayudan al ajuste de las necesidades y preferencias del educador permitiendo una enseñanza más efectiva y enriquecedora.

Otras estrategias didácticas en los juegos de roles son la implementación de desafíos que fomentan el pensamiento crítico y la toma de decisiones, el tomar en cuenta el uso de recursos de multimedia para enriquecer las diferentes experiencias de aprendizaje, el crear escenarios interactivos haciendo que los estudiantes exploren diferentes perspectivas y soluciones, también la integración de elementos de la evaluación formativa para tener en cuenta la retroalimentación y el aprendizaje durante el juego. Proporcionando una variedad de enfoques para involucrar a los estudiantes mejorando su comprensión y habilidades.

EL JUEGO

El juego en la educación de los niños es fundamental ya que les permite explorar y experimentar diferentes momentos para desarrollar habilidades de manera natural y divertida. A través del juego los niños obtienen conocimiento y resuelven problemas, también aprenden a socializar a ser creativos y desarrollan habilidades motoras cognitivas importantes para su desarrollo integral. De esta forma comprenden el mundo que les rodea y van construyendo relaciones significativas con los demás. Ésta es una herramienta poderosa para el aprendizaje y el desarrollo de los niños. (Andrae, 2020)

EL JUEGO EN LAS DIFERENTES ÁREAS DE DESARROLLO

1. Desarrollo físico: El juego activo, como correr, saltar y trepar, contribuye al desarrollo de la coordinación, la fuerza muscular y la salud cardiovascular de los niños.

2. Desarrollo cognitivo: A través del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la planificación, la toma de decisiones y la atención. También aprenden conceptos como colores, formas, números y letras de manera lúdica.

3.Desarrollo emocional: El juego les permite a los niños expresar sus emociones, explorar roles y enfrentarse a situaciones que pueden encontrar en la vida real, lo que les ayuda a desarrollar habilidades emocionales como la empatía, la resiliencia y el autocontrol.

4. Desarrollo social: Al jugar con otros niños, los niños aprenden a compartir, cooperar, negociar y resolver conflictos, lo que contribuye al desarrollo de habilidades sociales y de comunicación importantes para su vida en sociedad.

5. Creatividad: El juego fomenta la imaginación y la creatividad, ya que los niños pueden inventar historias, crear mundos imaginarios y experimentar con diferentes roles y escenarios.

El juego es esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que contribuye a su crecimiento físico, cognitivo, emocional, social y creativo de manera integral. (Ojeda, 2020)

Juego de roles

Según (Educativos, 2020) el juego de roles es una actividad en la que los participantes van asumiendo diferentes cargos específicos o roles y actúan de acuerdo con estos en los escenarios o situaciones determinadas que se les van presentando. Es una herramienta educativa de desarrollo personal que se utiliza en diversos contextos de la educación como la enseñanza, la terapia, el entrenamiento entre estudiantes para fomentar la empatía y la resolución de conflictos.

Los estudiantes pueden participar representando diferentes personajes como clientes, vendedores, empleados y empleadores, profesiones, o incluso figuras históricas o ficticias. Tiene como objetivo principal explorar diferentes campos y perspectivas, practicar habilidades de comunicación y resolución de problemas para fomentar la comunicación intrapersonal.

Según (Sepúlve, 2020) el juego de roles es una técnica muy dinámica que permite que los niños experimenten y comprendan situaciones desde diferentes puntos de vista, interpretan roles específicos exploran sus propias emociones así como pueden observar las de los demás y practican habilidades sociales y comunicativas de esta forma identificando sus emociones y la de sus compañeros.

En el campo educativo es una herramienta eficaz que aborda conflictos interpersonales y permite que los participantes practiquen la resolución de problemas puesto que están en un entorno en el que van a sentir comodidad. Se promueve un aprendizaje activo y participativo. Es una herramienta poderosa se

usa para desarrollar habilidades de liderazgo y toma de decisiones al asumir el rol dentro de un escenario simulado los participantes pueden practicar la comunicación efectiva la delegación de tareas y la gestión de tiempo

El juego de roles puede ser utilizado para explorar temas sociales y culturales puesto que participan, comprenden y mejoran sus experiencias, ampliando las perspectivas de los personajes que van desarrollando, teniendo en cuenta diferentes trasfondos. Una técnica versátil y efectiva que se va adaptando de una manera amplia planteando objetivos educativos terapéuticos y de desarrollo personal.

IDENTIFICACIÓN DE LAS EMOCIONES

La identificación de las emociones implica reconocer y comprender primero las emociones propias y las de los demás en las diferentes circunstancias o situaciones que se presenten. En el proceso es fundamental el desarrollo de la inteligencia emocional y descubrir la habilidad para manejar de forma adecuada las emociones, esto puede incluir la capacidad de reconocer expresiones faciales, el lenguaje corporal y el tono de voz y otros signos que indican los estados emocionales.

(Morán, 2023) resume que la etiqueta de las emociones con precisión son lo que facilita la comunicación y la conexión emocional con los demás, la identificación de las emociones es componer una clave de desarrollo personal y de las diferentes habilidades sociales que va permitiendo una mayor comprensión sobre el cómo los niños van gestionando sus emociones en su vida cotidiana.

Al identificar emociones es esencial comprender y manejar adecuadamente que los niños manejen bien sus propios pensamientos y los de sus compañeros ya que implica reconocer las señales físicas las expresiones faciales y gestos y el tono de voz que Acompaña a los diferentes estados emocionales, tienen que desarrollar la habilidad para mostrar capacidad de comunicarse, los niños de esta forma podrán obtener una identificación precisa de sus emociones lo cual permitirá regular y tomar decisiones informadas en diversas situaciones

TIPOS DE EMOCIONES:

Existen múltiples tipos de emociones que los niños experimentan en su vida diaria, cada una con características y manifestaciones únicas. Estas emociones

pueden clasificarse en categorías amplias que abarcan una amplia gama de estados emocionales:

1. Emociones básicas: Estas son respuestas emocionales innatas y universales que comparten los seres humanos, como el miedo, la alegría, la tristeza, la ira, la sorpresa y el disgusto. Estas emociones suelen ser primarias y fácilmente reconocibles.

2. Emociones complejas: Son estados emocionales más elaborados y sutiles, que pueden surgir de la combinación o modulación de las emociones básicas. Ejemplos de emociones complejas incluyen el amor, la gratitud, la vergüenza, la culpa, la envidia y la nostalgia.

3.Emociones sociales: Estas emociones se relacionan con nuestras interacciones sociales y relaciones con los demás, como la empatía, la simpatía, la vergüenza social, la humillación y la admiración.

4. Emociones autoconscientes: Estas emociones están relacionadas con nuestra percepción de nosotros mismos y nuestro sentido de identidad, como la autoestima, el orgullo, la vergüenza autoconsciente y la culpa.

5. Emociones mixtas: Son estados emocionales que implican una combinación de dos o más emociones diferentes. Por ejemplo, sentirse feliz y triste al mismo tiempo (melancolía), o experimentar amor y miedo simultáneamente (apego ambivalente). (Bejarano, 2023)

En la categoría de emociones presentadas se puede observar y comprender la complejidad de diversidad de las experiencias emocionales, así como se identifican y se expresan los sentimientos de manera más precisa, las emociones básicas en niños son respuestas emocionales fundamentales que comparten con los adultos y se van manifestando de una manera específica en diferentes contextos de su desarrollo. Los niños según van experimentando las emociones en función a sus experiencias y su entorno en el que se desarrollan van mostrando la capacidad para comprender y expresarse.

Es importante que los adultos, como padres y educadores, ayuden a los niños a reconocer y gestionar estas emociones de manera saludable, brindándoles apoyo emocional, enseñándoles estrategias de regulación emocional y validando sus

sentimientos. Al hacerlo, se promueve el desarrollo emocional y el bienestar general de los niños.

IDENTIDAD Y AUTONOMÍA

En educación inicial el ámbito de identidad y autonomía da referencia al desarrollo de la propia identidad y capacidad de los niños que obtienen para la toma de decisiones y el actuar de manera independiente. Es importante tomar en cuenta que implica que los niños se reconocen a sí mismo como individuos únicos con características e intereses con sus respectivas emociones propias, ya que promueve que los niños vayan adquiriendo habilidades para cuidar de sí mismos, él cómo deben vestirse, cómo deben comer y mantener una higiene personal. En este ámbito se presenta el desarrollo de la autoestima y la confianza en sí mismos y el cómo se manifiesta el respeto por las diferencias individuales y culturales de los demás. En el ámbito de identidad y autonomía se fomenta el desarrollo integral de los niños y se puede formar personas seguras, autónomas y respetuosas de sí mismas y de los demás. (Almeida, 2021)

(Ministerio de Educaciòn, 2014) contribuye con que el ámbito de identidad y autonomía se enfoca mucho en promover la autoexploración y el autoconocimiento de los niños permitiéndose explorar sus intereses habilidades y emociones, se integra la toma de decisiones gradual, se brinda a los niños diferentes oportunidades para elegir dentro de un entorno seguro y estructurado, es importante animar a desarrollar habilidades de resolución de problemas.

La enseñanza de asumir responsabilidades apropiadas para su edad, contribuyendo de esta forma al fortalecimiento de su sentido de competencia y autoeficacia. Se tiene como objetivo final que los niños adquieran una base sólida de identidad personal y confianza en sí mismos así enfrentarán los desafíos de manera positiva con sus compañeros o en cualquier ambiente que se vaya presentando a lo largo de su vida.

OBJETIVO GENERAL

- Analizar la influencia del juego de roles en la identificación de las emociones en niños de 5 años.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. **Fundamentar teóricamente el juego de roles en la identificación para las emociones**

   Para cumplir este objetivo se realizó una revisión exhaustiva en diferentes Fuentes sobre el juego de roles y el impacto que tiene la identificación emocional en los niños y niñas de 4 y 5 años, se analizaron teoría psicológicas y pedagógicas que dan un significativo aporte a el uso del juego de roles como una estrategia didáctica y efectiva para el desarrollo emocional infantil, las fuentes que están incluidas son investigaciones académicas, libros especializados y artículos científicos.

2. **Aplicar el juego de roles en la identificación de las emociones presentes, en los niños estudiantes de 5 años**

   En el segundo objetivo, se implementaron sesiones de juego de roles con los niños de nivel inicial. Estas actividades fueron diseñadas para que los niños representaran diferentes emociones. A través de este juego, se utilizó material didáctico y cuentos, lo que permitió que los niños pudieran expresar y reconocer personajes y emociones como la alegría, la tristeza, el enojo y el miedo. Las actividades se llevaron a cabo en un ambiente controlado y supervisado por la docente para asegurar el bienestar y la seguridad de los niños.

   Posteriormente, se aplicó una entrevista a las docentes para obtener su perspectiva sobre el impacto del juego de roles en la identificación de las emociones por parte de los niños. La entrevista constaba de 8 ítems con preguntas abiertas sobre el juego de roles en la identificación de emociones. Estas preguntas fueron diseñadas para ayudar a la investigación con el conocimiento y las observaciones de las docentes.

3. **Evaluar los resultados de la aplicación del juego de roles y las emociones en la convivencia diaria en estudiantes de 5 años**

   Cumpliendo con el tercer objetivo se realiza una evaluación antes y después de la intervención del juego de roles, se utilizó la ficha de observación para los niños para medir los cambios en la identificación y expresión de emociones por parte de los niños. Se dieron a conocer las diferentes interacciones diarias de los niños para determinar si el juego de roles había tenido un impacto positivo en la capacidad de reconocer y manejar sus emociones en las situaciones que se vayan presentando en su vida cotidiana. Los resultados fueron analizados y tabulados utilizando la herramienta de Excel y PSP dando así la interpretación precisa de los datos recopilados.

CAPITULO II

METODOLOGÍA

Materiales y Métodos

Materiales

Para llevar a cabo la investigación, se seleccionaron materiales que facilitaron el desarrollo del trabajo. Primero, se recopiló información bibliográfica de diversas fuentes confiables, como libros, artículos científicos y revistas, lo cual permitió construir la fundamentación teórica de las variables planteadas y cumplir con los objetivos específicos. Además, se elaboró una ficha de observación y una entrevista como instrumentos para la recolección de información, la cual fue validada por expertos, asegurando así que la información proviniera de fuentes fiables.

Métodos

Enfoque de Investigación

La investigación tiene un enfoque mixto, integrando métodos cuantitativos y cualitativos. Se busca analizar datos numéricos y cualitativos, utilizando programas estadísticos como SPSS para medir la fiabilidad de los datos y validar la hipótesis con sustento teórico y estadístico.

Modalidad de la Investigación

La modalidad de la investigación es básica y documental bibliográfica, con un enfoque de campo. Se recopiló información de fuentes confiables como repositorios, revistas, libros y artículos científicos, además de documentos físicos y en línea que apoyaron el sustento teórico del trabajo.

Tipo de Investigación

La investigación es de tipo descriptivo y cuasi-experimental de corte longitudinal, lo que permite medir las variables a lo largo del tiempo y evaluar su relación e influencia. Según (Velázquez, 2022), este tipo de investigación no experimental permite medir dos variables y evaluar su relación estadística.

Población y Muestra

La población de estudio está conformada por niños de 5 años y dos docentes de la Unidad Educativa Jerusalén. La muestra se centrará en 20 niños de esta institución educativa.

Técnicas e Instrumentos de Investigación

Se utilizaron como técnicas la entrevista y la observación. El instrumento principal fue una ficha de observación, compuesta por 8 ítems basados en el Currículo de Educación Inicial, específicamente en el ámbito de. Estos indicadores fueron validados por expertos.

CAPITULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultados de la aplicación el juego de roles en la identificación de las emociones presentes, en los niños estudiantes de 5 años.

Planificación de Actividades

TABLA 1. IDENTIFICACIÓN Y EXPRESIÓN DE EMOCIONES A TRAVÉS DEL JUEGO DE ROLES

Experiencia de aprendizaje	Identificación y Expresión de Emociones a través del Juego de Roles			
Grupo de edad	5 años			
Tiempo estimado	15 a 20 minutos			
Descripción general de la experiencia	La experiencia consiste en ayudar a los niños a identificar y expresar sus emociones a través de cuentos con títeres y actividades interactivas.			
Elemento integrador: La actividad integra el cuento "El monstruo de colores" utilizando títeres de caja de confíes. Los niños identificarán y expresarán sus emociones mediante actividades con caritas de fomi.				
Ámbito	**Destreza**	**Actividades**	**Recursos y materiales**	**Indicadores para evaluar**
Identidad	Identificar y expresar emociones básicas como alegría, tristeza, miedo, sorpresa, enojo y calma	**Experiencia concreta:** **Experiencia concreta:** Presentación del cuento "El monstruo de colores" con títeres de caja de confíes. **Observación reflexiva:** Preguntar a los niños:	• Títeres de caja de confíes. • Cuento "El monstruo de colores" • Caritas de fomi con diferentes emociones	Identifica y expresa emociones básicas mediante el uso de títeres y materiales de fomi.

		¿Qué emociones mostró el monstruo de colores? ¿Cómo se sintió el monstruo con cada emoción? **Conceptualización:** Mostrar a los niños los diferentes títeres con caras que representan emociones (hechos de fomi) y pegar estas caras en un cuerpo de fomi. **Aplicación:** Los niños elegirán una carita de fomi que represente cómo se sienten y la pegarán en el cuerpo de fomi.	• Cuerpo de fomi	

Elaborado por: Bonilla Gabriela

TABLA 2. COMPRENDIENDO Y REPRESENTANDO EMOCIONES A TRAVÉS DE JUEGOS DE ROLES

Experiencia de aprendizaje	Comprendiendo y Representando Emociones a través de Juegos de Roles			
Grupo de edad	5 años			
Tiempo estimado	10 a 15 minutos			
Descripción general de la experiencia	La experiencia consiste en comprender y representar emociones propias y ajenas mediante el cuento "Cuando estoy enfadado" con títeres.			
Elemento integrador: El cuento "Cuando estoy enfadado"				
Ámbito	**Destreza**	**Actividades**	**Recursos y materiales**	**Indicadores para evaluar**

Identidad	Comprender y representar emociones propias y ajenas.	**Experiencia concreta:** Presentación del cuento "Cuando estoy enfadado" con títeres. **Observación reflexiva:** Preguntar a los niños: ¿Por qué se enfadó el personaje principal? ¿Qué hizo para sentirse mejor? **Conceptualización:** Usar títeres para representar cómo se siente cada personaje del cuento. **Aplicación:** Los niños representarán una escena del cuento usando los títeres y explicarán cómo manejan sus propias emociones en situaciones similares.	• Títeres • Cuento "Cuando estoy enfadado	Comprende y representa emociones propias y ajenas mediante el uso de títeres y juegos de roles.

Elaborado por: Bonilla Gabriela

TABLA 3. IDENTIFICACIÓN DE EMOCIONES EN SITUACIONES COTIDIANAS

Experiencia de aprendizaje	Identificación de Emociones en Situaciones Cotidianas
Grupo de edad	5 años
Tiempo estimado	10 a 15 minutos
Descripción general de la experiencia	La experiencia consiste en identificar y expresar emociones en situaciones cotidianas a través del cuento "El día que el Sol no quiso salir"
Elemento integrador: El cuento "El día que el Sol no quiso salir".	

Ámbito	Destreza	Actividades	Recursos y materiales	Indicadores para evaluar
Identidad	Identificar y expresar emociones en situaciones cotidianas	**Experiencia concreta:** Presentación del cuento "El día que el Sol no quiso salir" con títeres. **Observación reflexiva:** Preguntar a los niños: ¿Qué emociones sintieron los personajes cuando el sol no salió? ¿Cómo solucionaron su problema? **Conceptualización:** Los niños crearán títeres de papel representando diferentes emociones de los personajes del cuento. **Aplicación:** Los niños contarán una parte del cuento con sus títeres, expresando las emociones que sintieron los personajes en cada situación.	• Títeres de papel • Cuento "El día que el Sol no quiso salir" • Materiales para hacer títeres (papel, colores, pegamento)	Identifica y expresa emociones en situaciones cotidianas mediante la creación y uso de títeres.

Elaborado por: Bonilla Gabriela

TABLA 4. JUEGO DE EMOCIONES CON FOMI

Experiencia de aprendizaje	Juego de Emociones con Fomi
Grupo de edad	5 años

Tiempo estimado		10 a 15 minutos		
Descripción general de la experiencia		La experiencia consiste en reconocer y expresar emociones propias en diferentes contextos utilizando un juego de emociones con caritas de fomi.		
Elemento integrador: El juego de emociones con caritas de fomi.				
Ámbito	**Destreza**	**Actividades**	**Recursos y materiales**	**Indicadores para evaluar**
Identidad	Reconocer y expresar emociones propias en diferentes contextos	**Experiencia concreta:** Presentación del juego de emociones con caritas de fomi. **Observación reflexiva:** Preguntar a los niños: ¿Cómo se sienten hoy? ¿Qué les hace sentir felices, tristes, enojados, etc.? **Conceptualización:** Mostrar a los niños un cuerpo de fomi y caritas con diferentes emociones. Los niños elegirán una carita y la pegarán en el cuerpo de fomi según cómo se sientan. **Aplicación:** Los niños contarán a sus compañeros por qué eligieron esa carita y compartirán una	• Cuerpo de fomi • Caritas de fomi con diferentes emociones	Reconoce y expresa emociones propias en diferentes contextos mediante el juego de emociones con fomi.

		experiencia en la que se sintieron así.		

Elaborado por: Bonilla Gabriela

TABLA 5. SIMULACIÓN DE PERSONAJES Y EMOCIONES

Experiencia de aprendizaje	Simulación de Personajes y Emociones			
Grupo de edad	5 años			
Tiempo estimado	10 a 15 minutos			
Descripción general de la experiencia	La experiencia consiste en reconocer y expresar emociones propias simulando a los personajes del cuento "El gran gigante bonachón".			
Elemento integrador: El cuento "El gran gigante bonachón".				
Ámbito	**Destreza**	**Actividades**	**Recursos y materiales**	**Indicadores para evaluar**
Identidad	Reconocer y expresar emociones propias en diferentes contextos armónico con sus pares	**Experiencia concreta:** Presentación del cuento "El gran gigante bonachón" con títeres. **Observación reflexiva:** Preguntar a los niños: ¿Cómo se sintió el gran gigante en diferentes partes del cuento? ¿Qué hizo para sentirse mejor? **Conceptualización:** Usar títeres para representar cómo se siente cada personaje del cuento. **Aplicación:**	• Títeres Cuento "El gran gigante bonachón"	Reconoce y expresa emociones propias simulando a los personajes del cuento y mediante el uso de títeres.

		Los niños simularán ser los personajes del cuento, expresando las emociones de los personajes y explicando cómo manejan sus propias emociones en situaciones similares.		

Elaborado por: Bonilla Gabriela

Entrevista aplicada a las docentes de la unidad educativa Jerusalén.

Objetivo. - Diagnosticar el juego de roles en la identificación de las emociones en niños y niñas de 4 a 5 años en la unidad educativa Jerusalén.

TABLA 6. ANÁLISIS OBTENIDO CON LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DE INICIAL

Pregunta 1	Maestra 1	Maestra 2	Análisis
1. ¿Cómo integraría el juego de roles en sus lecciones para fomentar el aprendizaje activo de los estudiantes?	Haciendo grupos de cinco para interactuar por ejemplo en el papel de las profesiones algunos saben otros no saben y depende esto se utilizan herramientas e instrumentos ya que es mejor el grupo para que interactúen poco a poco.	Incluiría escenarios simples y cotidianos en nuestras lecciones, como jugar a ser doctores, maestros, o ir de compras. Así, los niños pueden explorar diferentes roles y aprender a través de la experiencia y la imaginación.	Las dos docentes destacan la importancia de proporcionar experiencias prácticas y colaborativas para el aprendizaje de los niños, ya sea a través de escenarios cotidianos o de trabajo en grupo en roles profesionales, fomentando así su desarrollo integral.
Pregunta 2	Maestra 1	Maestra 2	Análisis

2. ¿Qué beneficios cree que ofrece el juego de roles en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales de los niños 4 a 5 años?	Ellos reconocen sus las responsabilidades que tienen y las consecuencias que van teniendo, por ejemplo juegan al policía y capturan erróneamente a una persona entonces ellos van a saber qué consecuencias son las que tienen.	El juego de roles ayuda a los niños a desarrollar empatía, entender las perspectivas de los demás y mejorar sus habilidades de comunicación. También les permite explorar y expresar sus emociones en un ambiente seguro.	La docentes subrayan la importancia del juego de roles en el desarrollo integral de los niños, tanto en el aprendizaje de responsabilidades y consecuencias como en el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y comunicativas.
Pregunta 3	Maestra 1	Maestra 2	Análisis
3. ¿Qué estrategias utilizaría para asegurarse de que todos los estudiantes participen de manera equitativa en las actividades de juego de roles?	Trabajo en grupos se les pide que vengan disfrazados de lo que quieren ser de grandes han venido de médicos enfermeras bomberos y hasta un niño llegó de winchero y son profesiones que no conocían algunos niños y se trabaja bajo la dramatización.	Crearía roles variados para que todos tengan una oportunidad de participar y rotaría los roles con regularidad. También fomentaría un ambiente inclusivo donde todos se sientan cómodos y valorados.	Las docentes ofrecen estrategias efectivas para promover el aprendizaje y la participación activa de los niños, ya sea a través de la dramatización de profesiones desconocidas o mediante la creación de roles variados y la promoción de un ambiente inclusivo

			en el trabajo en grupo.
Pregunta 4	Maestra 1	Maestra 2	Análisis
4. ¿Cómo evaluaría el aprendizaje y el progreso de los estudiantes durante las actividades de juego de roles en el aula?	Se trabajó con grupos de policías y grupos de enfermeras y grupos de bomberos y se hacía un cambio de roles y los otros niños que observaban tenían que interactuar con sus compañeros.	Observaría y anotaría la participación de cada niño, su capacidad para interactuar con sus compañeros y su habilidad para asumir y representar diferentes roles. También podría usar pequeñas evaluaciones orales o dibujos para reflejar sus experiencias.	Las docentes ofrecen enfoques complementarios para fomentar el aprendizaje activo y la evaluación formativa en el contexto del juego de roles, ya sea a través de la interacción entre grupos con roles específicos o mediante la observación individualizada y la retroalimentación personalizada.
Pregunta 5	Maestra 1	Maestra 2	Análisis
¿Qué actividades o recursos utilizaría para enseñar a los niños y niñas a identificar y expresar sus emociones de manera saludable?	Los recursos que se utilizan son pictogramas se miran videos y se le reparte hojas para el dibujo libre donde expresan sus sentimientos ideas y todo lo que abarca emociones.	Utilizaría cuentos, canciones y juegos que hablen sobre emociones. También emplearía muñecos o títeres para representar diferentes sentimientos y enseñarles a los niños a reconocer y	Las docentes mencionan la importancia de utilizar recursos variados y adaptados para trabajar con las emociones de los niños, ya sea a través de actividades visuales

		nombrar sus emociones.	y creativas o mediante la narración de historias y el uso de elementos lúdicos como los muñecos o títeres.
Pregunta 6	Maestra 1	Maestra 2	Análisis
6. ¿Cómo adaptaría sus métodos de enseñanza para abordar las diferencias individuales de los niños y niñas para reconocer y comprender las emociones?	Se trabaja bajo planificaciones y la educación es flexible y se hace cambios bajo las necesidades de cada estudiante y se suele preguntar a los niños que desean hacer ya que mediante el juego ellos expresan y reflejan sus emociones.	Ofrecería diferentes actividades que se adapten a diversas necesidades y estilos de aprendizaje. Por ejemplo, algunos niños pueden preferir actividades más visuales, mientras que otros pueden beneficiarse de actividades más kinestésicas o auditivas.	Las docentes resaltan la importancia de adaptar la educación a las necesidades individuales de los estudiantes y ofrecer una variedad de actividades que permitan expresar y desarrollar diferentes estilos de aprendizaje, ya sea a través de la flexibilidad en la planificación o mediante la diversificación de las actividades propuestas.
Pregunta 7	Maestra 1	Maestra 2	Análisis
7. ¿Cuáles son algunas	La falta de comunicación	Podría observar comportamientos	Las docentes enfatizan la

características clave que indican que un niño o niña puede estar experimentando dificultades para identificar o expresar sus emociones?	puesto que muchos niños tienen vergüenza en bailar y no se les puede exigir entonces a veces es complicado puesto que se ponen a llorar y toca buscar otras alternativas donde ellos disfruten y se desenvuelvan libremente.	como retraimiento, agresividad, llanto frecuente o incapacidad para comunicar lo que sienten. También pueden mostrar frustración constante o dificultades para relacionarse con otros niños.	importancia de estar atento a las necesidades emocionales de los niños y adaptar las actividades en consecuencia. Ya sea reconociendo la vergüenza y la falta de comunicación al bailar, o identificando comportamientos que podrían indicar dificultades emocionales, es fundamental buscar alternativas que promuevan un ambiente seguro y de apoyo para todos los niños.
Pregunta 8	Maestra 1	Maestra 2	Análisis
8. ¿Qué estrategias educativas implementaría para crear un entorno escolar que promueva la empatía y la comprensión entre los niños y niñas en	Lo que se implementaría es espacios más adecuados para trabajar en dramatización crear títeres es lo que hace falta en la institución.	Fomentaría actividades de grupo donde los niños tengan que trabajar juntos y apoyarse mutuamente. Además, implementaría discusiones guiadas	Las docentes ofrecen estrategias valiosas para enriquecer el ambiente educativo y promover el desarrollo integral de los niños. Mientras que la primera se centra en

relación con las emociones de los demás?		sobre emociones y situaciones cotidianas, así como ejercicios de "ponerse en el lugar del otro".	mejorar los recursos disponibles para la dramatización y la creatividad, la segunda resalta la importancia de promover la colaboración y el desarrollo de habilidades socioemocionales a través de actividades grupales y reflexiones guiadas.

Elaborado por: Bonilla Gabriela

Cuadro 2: Triangulación de datos.

TABLA 7. TRIANGULACIÓN DE DATOS.

Variable Dependiente: El juego de roles				
Categorías	**Entrevista**	**Ficha de Observación**	**Argumento Teórico**	**Resultados por las Variables Generales**
Estrategia metodológica	**¿Cómo integraría el juego de roles en sus lecciones para fomentar el aprendizaje activo de los estudiantes?** Las dos docentes enfatizan la importancia de proporcionar experiencias prácticas y colaborativas para el aprendizaje infantil. Utilizando situaciones cotidianas o roles	**con la actividad Se involucra activamente en el juego de roles, mostrando entusiasmo y manteniéndose comprometido.** Se observa el 95% ha adquirido esta habilidad, mostrando entusiasmo y compromiso con la actividad. Además, solo el 5% está en proceso de desarrollo.	La implementación del juego de roles en la educación infantil es fundamental para promover el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en niños de 4 a 5 años (Vygotsky, 1978; Piaget, 1962). Es esencial aplicar estrategias que aseguren una participación equitativa y permitan	El juego de roles es crucial en la educación infantil para fomentar el aprendizaje activo y el desarrollo integral de niños de 4 a 5 años. Las docentes destacan la importancia de experiencias prácticas y colaborativas, y proponen estrategias para asegurar una participación equitativa

Representación	profesionales en grupo, fomentan el desarrollo integral de los niños, promoviendo habilidades sociales, emocionales y cognitivas clave. **¿Qué beneficios cree que ofrece el juego de roles en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales de los niños 4 a 5 años?** Las docentes subrayan la importancia del juego de roles en el desarrollo integral de los niños, facilitando el aprendizaje de	**Participa activamente durante toda la actividad, tomando la iniciativa en diferentes momentos del juego.** El gráfico muestra que la gran mayoría de los niños y niñas, el 95%, han adquirido la habilidad de participar activamente durante toda la actividad, solo un pequeño porcentaje, el 5%, está en proceso de aprender esta habilidad. **Utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje.**	evaluar el progreso durante estas actividades. Además, utilizar recursos específicos para enseñar a los niños a identificar y expresar sus emociones, y adaptar los métodos educativos para atender las diferencias individuales, es crucial para lograr una educación inclusiva. (Taro, 2023)	y evaluar el progreso, como la dramatización de roles y la observación individualizada. Adaptar métodos educativos y enseñar a los niños a expresar emociones son esenciales para lograr una educación inclusiva y efectiva, alineándose con teorías de desarrollo infantil de Vygotsky y Piaget.

Relación Interpersonal	responsabilidades y consecuencias, así como el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y comunicativas. **¿Qué estrategias utilizaría para asegurarse de que todos los estudiantes participen de manera equitativa en las actividades de juego de roles?** Las docentes ofrecen estrategias efectivas para promover el aprendizaje y la participación activa de los niños, mediante la	Todos los niños y niñas han adquirido la habilidad de utilizar el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje. **El niño utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje.** Todos los niños y niñas han adquirido la habilidad de utilizar el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su		

Comunicación	dramatización de profesiones desconocidas, la creación de roles variados y la promoción de un ambiente inclusivo en el trabajo en grupo **¿Cómo evaluaría el aprendizaje y el progreso de los estudiantes durante las actividades de juego de roles en el aula?** Las docentes ofrecen enfoques complementarios para fomentar el aprendizaje activo y la evaluación formativa en el juego de	personaje. Esto significa que todos están capacitados para comunicarse de manera efectiva y jugar roles en las actividades propuestas.		

	roles. Esto se logra mediante la interacción entre grupos con roles específicos y la observación individualizada, que permite proporcionar retroalimentación personalizada.			
Variable Independiente: Identificación de emociones				
Categorías	**Entrevista**	**Ficha de Observación**	**Argumento Teórico**	**Resultados por las Variables Generales**
Expresión de Emociones	**¿Qué actividades o recursos utilizaría para enseñar a los niños y niñas a identificar y expresar sus emociones de manera saludable?**	**Identifica y nombra sus propias emociones en diferentes situaciones del juego.** El 85% de los niños y niñas han adquirido la habilidad de identificar y	La importancia de usar actividades creativas y lúdicas, como muñecos y títeres, para enseñar a los niños a expresar sus emociones. Adaptar la enseñanza a las	Las docentes enfatizan la importancia de emplear recursos creativos y variados, como muñecos y actividades visuales, para ayudar a los niños a expresar sus emociones

Expresión de Emociones	Las docentes resaltan la importancia de emplear recursos diversos y adaptados para abordar las emociones de los niños. Esto incluye actividades visuales y creativas, así como la narración de historias y el uso de elementos lúdicos como muñecos o títeres. **¿Cómo adaptaría sus métodos de enseñanza para abordar las diferencias individuales de los niños y niñas para reconocer y**	nombrar sus propias emociones en diferentes situaciones, el 15% está en proceso de desarrollar esta habilidad. **Es capaz de reconocer y nombrar sus propias emociones básicas y las de los demás, como alegría, tristeza, enojo y miedo.** El 90% de los niños y niñas han adquirido la habilidad de reconocer y nombrar sus propias emociones básicas y las de los demás, como alegría, tristeza, enojo y miedo, el 10% está en	necesidades individuales y ofrecer diversas actividades es crucial. También destacan la necesidad de crear un entorno seguro y empático, mejorando recursos para la dramatización y promoviendo la colaboración. Estos enfoques están respaldados por teorías de Vygotsky, Gardner. (Ninacuri, 2023)	de manera saludable. Además, adaptan sus métodos de enseñanza para atender las diferencias individuales de los estudiantes, ofreciendo una gama diversa de actividades que se ajustan a diferentes estilos de aprendizaje. También resaltan la necesidad de estar atentos a las señales que podrían indicar dificultades emocionales en los niños, como reconocer la vergüenza, y proporcionar un entorno seguro y de apoyo para todos. Estas

Comunicación	**comprender las emociones?** Las docentes destacan adaptar la educación a las necesidades de los estudiantes, ofreciendo diversas actividades que aborden diferentes estilos de aprendizaje mediante flexibilidad en la planificación y diversificación de las propuestas. **¿Cuáles son algunas características clave que indican que un niño o niña puede estar experimentando dificultades para**	proceso de desarrollar esta habilidad. **Expresa sus emociones de manera verbal y no verbal (gestos, expresiones faciales, tono de voz), de acuerdo con las normas sociales y culturales.** El 95% de los niños y niñas han adquirido la habilidad de expresar sus emociones de manera verbal y no verbal, como a través de gestos, expresiones faciales y tono de voz, de acuerdo con las normas sociales y culturales, Solo un 5% está en proceso de		estrategias, centradas en la creatividad, la adaptación y la empatía, contribuyen a enriquecer el ambiente educativo y promover el desarrollo integral de los niños.

Inteligencia Emocional	**identificar o expresar sus emociones?** Las docentes subrayan la importancia de adaptar las actividades según las necesidades emocionales de los niños, como reconocer la vergüenza al bailar, y buscar alternativas que promuevan un ambiente seguro y de apoyo para todos. **¿Qué estrategias educativas implementaría para crear un entorno escolar que promueva la empatía y la comprensión entre los**	desarrollar esta habilidad, **Maneja y regula sus propias emociones, utilizando estrategias como la respiración profunda, hablar sobre sus sentimientos o buscar apoyo de un adulto.** Todos los niños y niñas, el 100%, han adquirido la habilidad de manejar y regular sus propias emociones utilizando estrategias como la respiración profunda, hablar sobre sus sentimientos o buscar apoyo de un adulto.		

	niños y niñas en relación con las emociones de los demás? Las estrategias de las docentes enriquecen el ambiente educativo y promueven el desarrollo integral de los niños. La primera mejora recursos para la dramatización y creatividad, la segunda fomenta la colaboración y habilidades socioemocionales mediante actividades grupales y reflexiones guiadas.			

Elaborado por: Bonilla Gabriela

En el análisis de la entrevista se confirma que el uso del juego de roles y actividades interactivas es altamente efectivo para promover la identificación y expresión de emociones en niños de 5 años. La integración de cuentos y títeres como herramientas pedagógicas permite a los niños explorar y representar emociones de manera significativa. Estas actividades no solo facilitan el reconocimiento de emociones básicas como alegría, tristeza y enojo, sino que también fomentan habilidades de comunicación y empatía en un entorno lúdico y seguro.

Los resultados obtenidos destacan la importancia de emplear estrategias metodológicas que aseguren la participación equitativa de todos los niños, así como la necesidad de adaptar las actividades a sus necesidades individuales. Las docentes han subrayado que el juego de roles, al ser una técnica inclusiva y dinámica, ayuda a los niños a desarrollar competencias emocionales y sociales esenciales. La observación de los niños durante estas actividades confirma que la mayoría ha adquirido habilidades para expresar y regular sus emociones de manera efectiva.

Finalmente, la triangulación de datos muestra que la implementación de estas estrategias está alineada con las teorías del desarrollo infantil, como las propuestas por Vygotsky y Piaget. Los datos indican que las actividades propuestas han sido exitosas en el fomento de la inteligencia emocional y la participación activa de los niños. Adaptar los métodos educativos para atender las diferencias individuales y utilizar recursos creativos es crucial para lograr una educación inclusiva y efectiva, promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes.

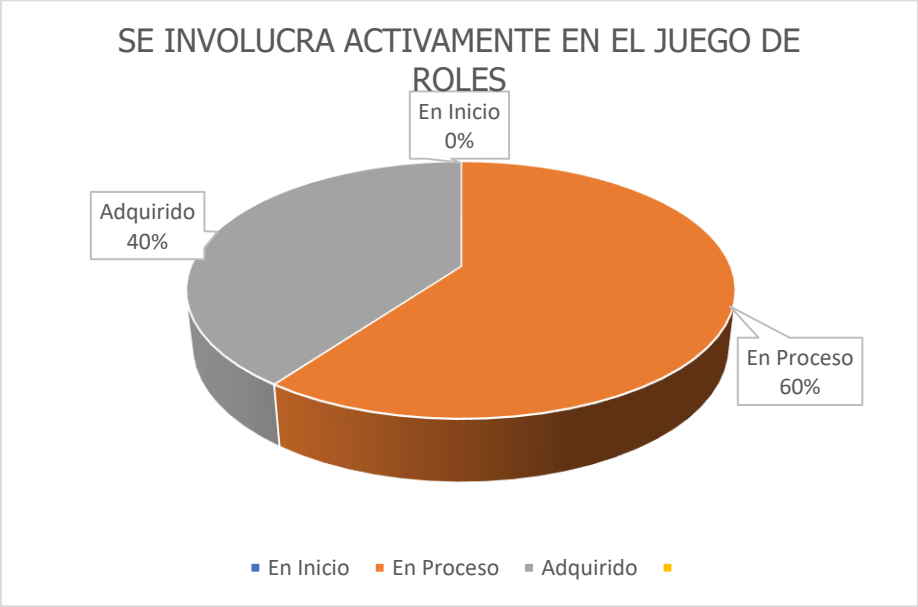
Resultados del tercer objetivo: evaluar los resultados de la aplicación del juego de roles y las emociones en la convivencia diaria en estudiantes de 5 años

Aplicación de la ficha de observación. (PRE - TEST)

TABLA 8. ÍTEM N.º 1: SE INVOLUCRA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO DE ROLES, MOSTRANDO ENTUSIASMO Y MANTENIÉNDOSE COMPROMETIDO CON LA ACTIVIDAD.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	12	60%
Adquirido	8	40%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 1. SE INVOLUCRA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO DE ROLES



Elaborado por: Bonilla Gabriela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

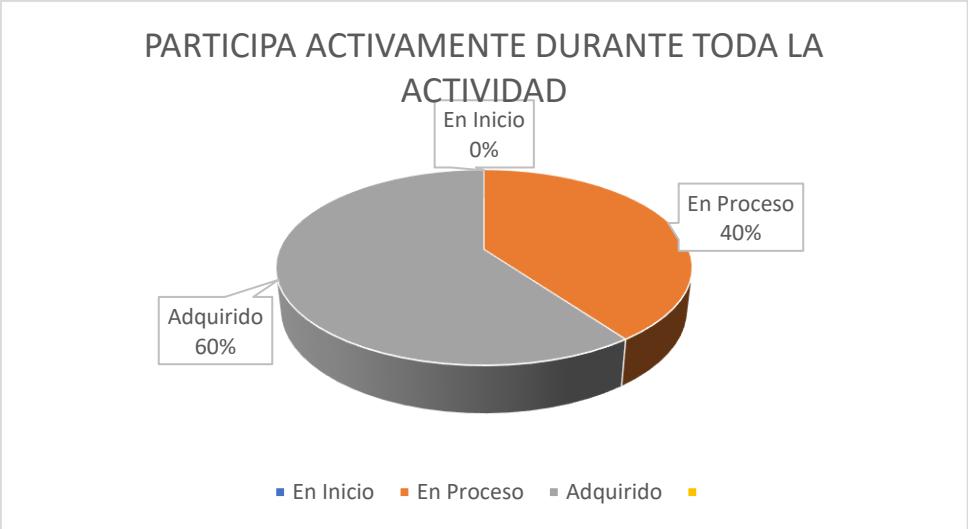
De un total de 20 niños observados, correspondiente al 100%, se analiza que la mayoría de los niños y niñas, alrededor del 60%, están aprendiendo a involucrarse activamente en el juego de roles, mostrando entusiasmo y compromiso. Alrededor del 40% ya son buenos en esto. Nadie está empezando desde cero.

Esto significa que la mayoría está en camino de aprender esta habilidad, pero podrían necesitar más ayuda y práctica para mejorar. Los que ya son buenos en esto, alrededor del 40%, están haciendo un buen progreso, pero aún pueden seguir aprendiendo y mejorando.

TABLA 9. ÍTEM N.º 2: PARTICIPA ACTIVAMENTE DURANTE TODA LA ACTIVIDAD, TOMANDO LA INICIATIVA EN DIFERENTES MOMENTOS DEL JUEGO.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	8	40%
Adquirido	12	60%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 2. PARTICIPA DURANTE TODA LA ACTIVIDAD



Elaborado por: Bonilla Gabriela

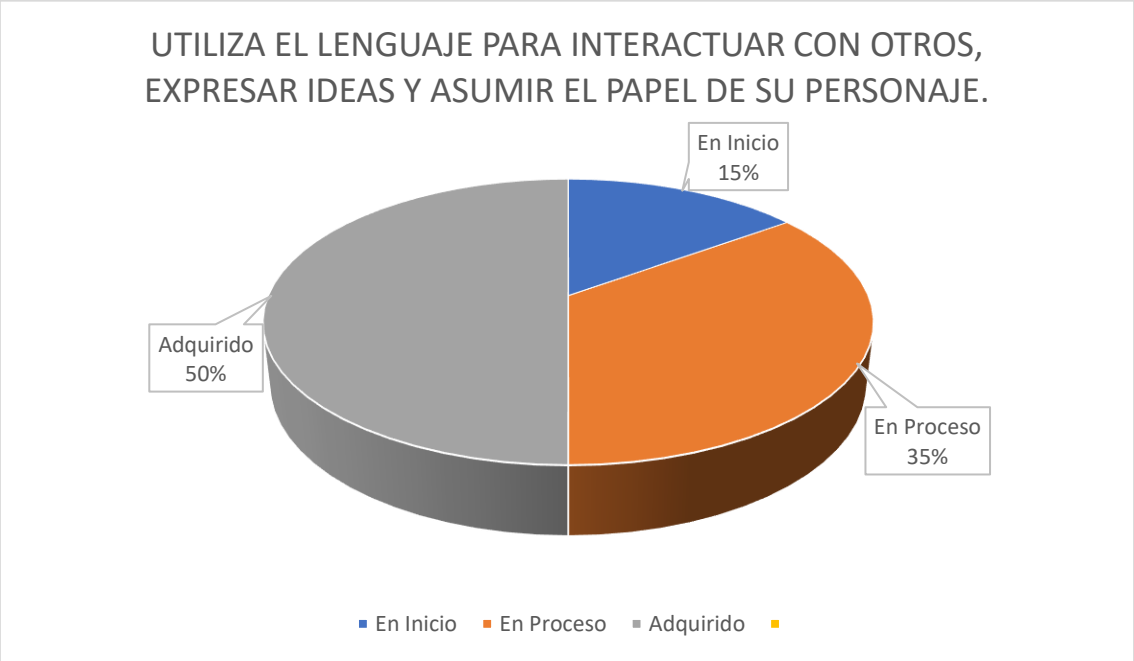
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De un total de 20 niños observados, correspondiente al 100%, podemos analizar que la mayoría de los niños y niñas, alrededor del 60%, ya participan activamente durante toda la actividad, tomando la iniciativa en diferentes momentos del juego. Un 40% están en proceso de mejorar en esto, pero ninguno está empezando desde cero. Esto sugiere que la mayoría está progresando en tomar la iniciativa durante el juego, pero aún hay algunos que pueden necesitar más práctica y apoyo para mejorar su participación activa.

TABLA 10. ÍTEM N.º 3: UTILIZA EL LENGUAJE PARA INTERACTUAR CON OTROS, EXPRESAR IDEAS Y ASUMIR EL PAPEL DE SU PERSONAJE.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	3	15%
En Proceso	7	35%
Adquirido	10	50%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 3. UTILIZA EL LENGUAJE PARA INTERACTUAR CON OTROS



Elaborado por: Bonilla Gabriela

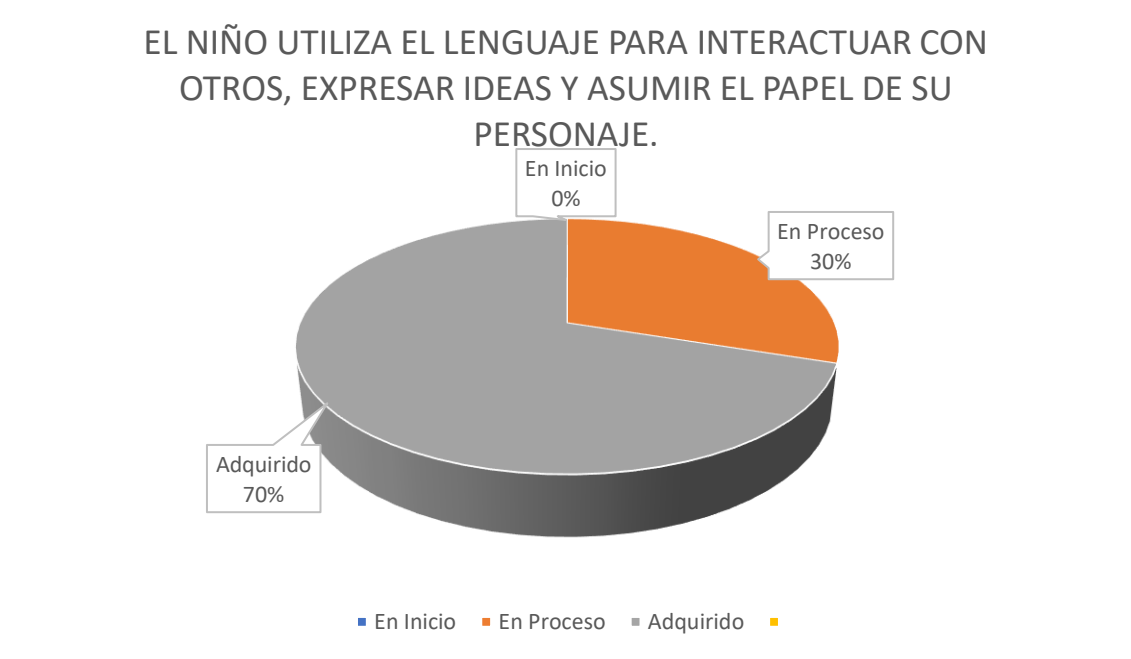
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De un total de 20 niños observados, correspondiente al 100%, podemos analizar que la mayoría de los niños y niñas, alrededor del 50%, ya utilizan el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje. Un 35% están en proceso de mejorar en esto, mientras que un 15% están comenzando desde cero. Esto sugiere que la mayoría está progresando en el uso del lenguaje en el juego de roles, pero aún hay algunos que pueden necesitar más práctica y apoyo para mejorar sus habilidades lingüística.

TABLA 11. ÍTEM N.º 4: EL NIÑO UTILIZA EL LENGUAJE PARA INTERACTUAR CON OTROS, EXPRESAR IDEAS Y ASUMIR EL PAPEL DE SU PERSONAJE.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	6	30%
Adquirido	14	70%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 4. EL NIÑO UTILIZA EL LENGUAJE PARA INTERACTUAR



Elaborado por: Bonilla Gabriela

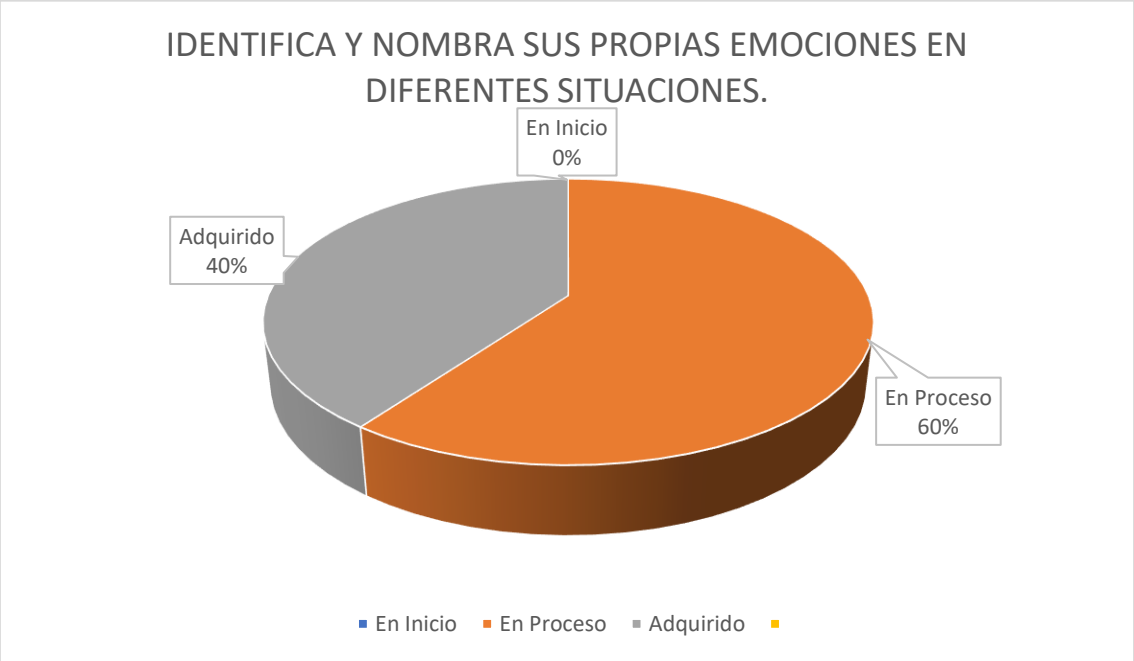
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De un total de 20 niños observados, correspondiente al 100%, podemos analizar que la mayoría de los niños y niñas, aproximadamente el 70%, ya utilizan el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje. Un 30% están en proceso de mejorar en esto, pero ninguno está empezando desde cero. Esto sugiere que la mayoría está progresando en el uso del lenguaje en el juego de roles, pero aún hay algunos que pueden necesitar más práctica y apoyo para mejorar sus habilidades lingüísticas en este contexto.

TABLA 12. ÍTEM N.º 5: IDENTIFICA Y NOMBRA SUS PROPIAS EMOCIONES EN DIFERENTES SITUACIONES.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	12	60%
Adquirido	8	40%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 5. IDENTIFICA Y NOMBRA SUS PROPIAS EMOCIONES



Elaborado por: Bonilla Gabriela

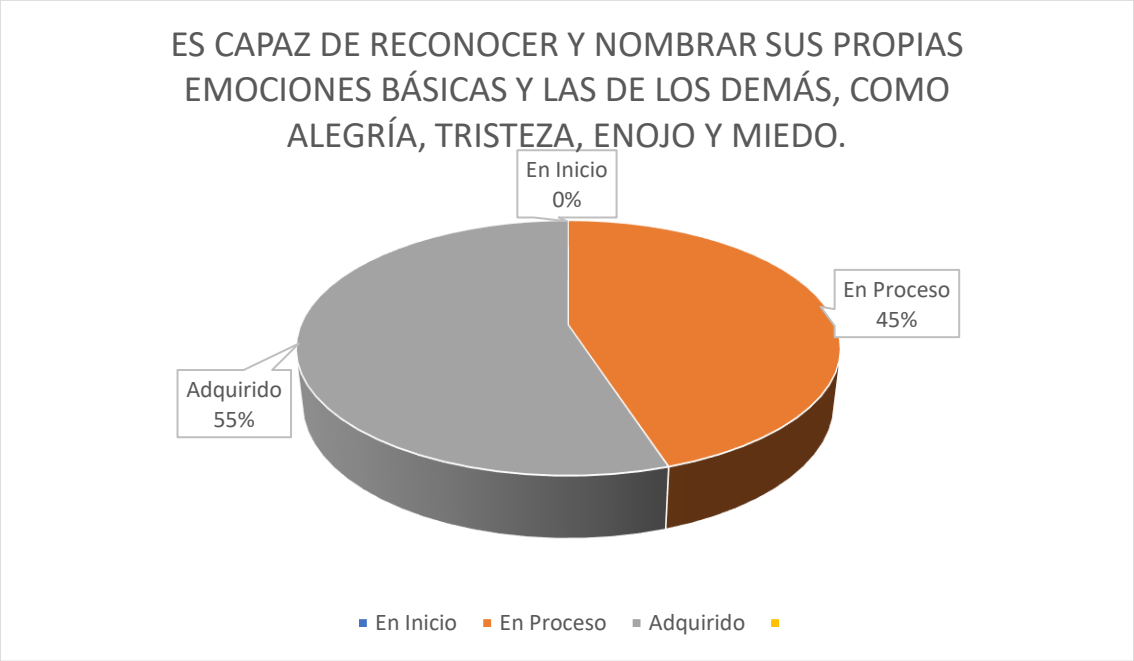
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De un total de 20 niños observados, correspondiente al 100%, podemos analizar que la mayoría de los niños y niñas, alrededor del 60%, están en proceso de identificar y nombrar sus propias emociones en diferentes situaciones. Mientras que aproximadamente el 40% ya han adquirido esta habilidad. Ninguno está empezando desde cero. Esto sugiere que la mayoría está progresando en reconocer y nombrar sus emociones, pero aún hay algunos que pueden necesitar más práctica y apoyo para desarrollar esta habilidad por completo.

TABLA 13. ÍTEM N.º 6: ES CAPAZ DE RECONOCER Y NOMBRAR SUS PROPIAS EMOCIONES BÁSICAS Y LAS DE LOS DEMÁS, COMO ALEGRÍA, TRISTEZA, ENOJO Y MIEDO.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	9	45%
Adquirido	11	55%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 6. RECONOCE Y NOMBRA SUS EMOCIONES BÁSICAS



Elaborado por: Bonilla Gabriela

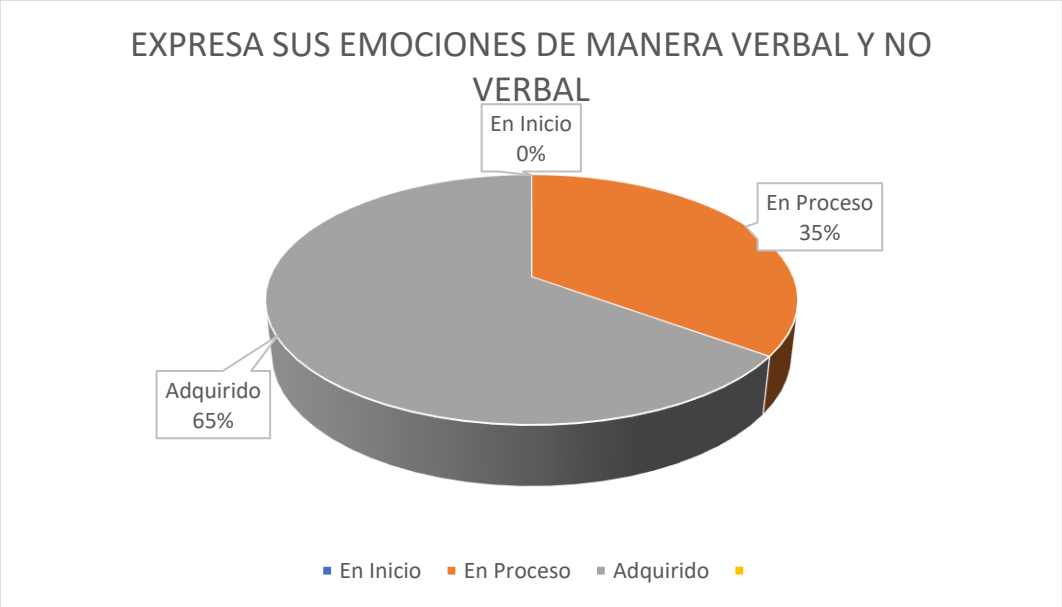
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De un total de 20 niños observados, correspondiente al 100%, podemos analizar que la mayoría de los niños y niñas, alrededor del 55%, ya son capaces de reconocer y nombrar sus propias emociones básicas y las de los demás, como alegría, tristeza, enojo y miedo. Un 45% están en proceso de desarrollar esta habilidad, pero ninguno está empezando desde cero. Esto sugiere que la mayoría está progresando en la identificación y el nombramiento de emociones básicas, pero aún hay algunos que pueden necesitar más práctica y apoyo para dominar completamente esta habilidad.

TABLA 14. ÍTEM N.º 7: EXPRESA SUS EMOCIONES DE MANERA VERBAL Y NO VERBAL (GESTOS, EXPRESIONES FACIALES, TONO DE VOZ), DE ACUERDO CON LAS NORMAS SOCIALES Y CULTURALES.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	7	35%
Adquirido	13	65%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 7. EXPRESA SUS EMOCIONES DE MANERA VERBAL Y NO VERBAL



Elaborado por: Bonilla Gabriela

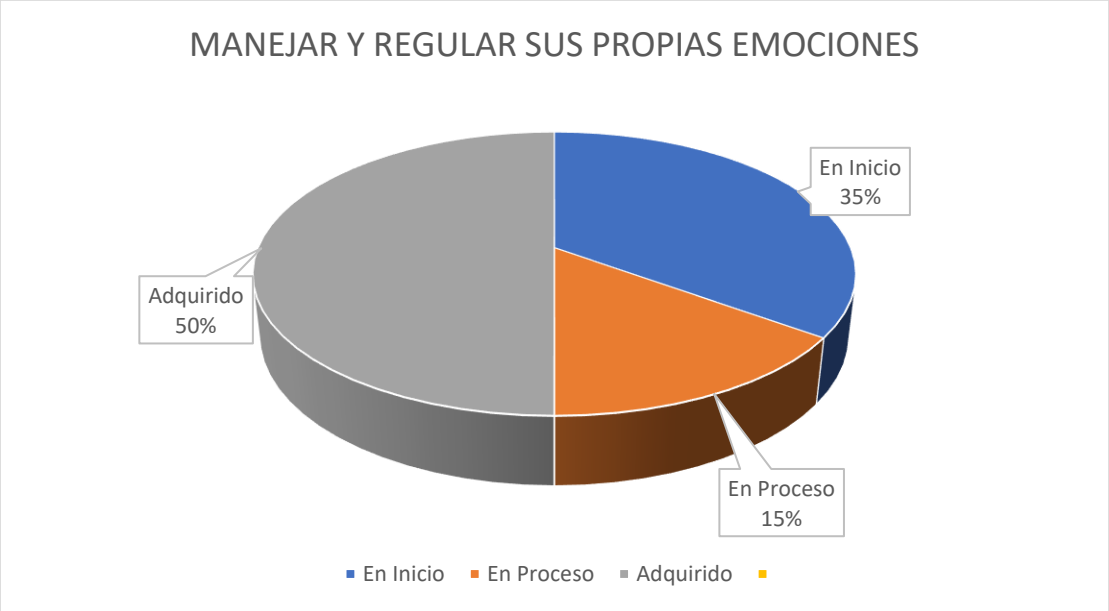
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De un total de 20 niños observados, correspondiente al 100%, podemos analizar que la mayoría de los niños y niñas, aproximadamente el 65%, ya expresan sus emociones de manera verbal y no verbal, como mediante gestos, expresiones faciales y tono de voz, de acuerdo con las normas sociales y culturales. Un 35% están en proceso de desarrollar esta habilidad, pero ninguno está empezando desde cero. Esto sugiere que la mayoría está progresando en la expresión de emociones de manera adecuada, pero aún hay algunos que pueden necesitar más práctica y apoyo para dominar completamente esta habilidad.

TABLA 15. ÍTEM N.º 8: MANEJAR Y REGULAR SUS PROPIAS EMOCIONES, UTILIZANDO ESTRATEGIAS COMO LA RESPIRACIÓN PROFUNDA, HABLAR SOBRE SUS SENTIMIENTOS O BUSCAR APOYO DE UN ADULTO.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	7	35%
En Proceso	3	15%
Adquirido	10	50%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 8. MANEJA Y REGULA SUS PROPIAS EMOCIONES



Elaborado por: Bonilla Gabriela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

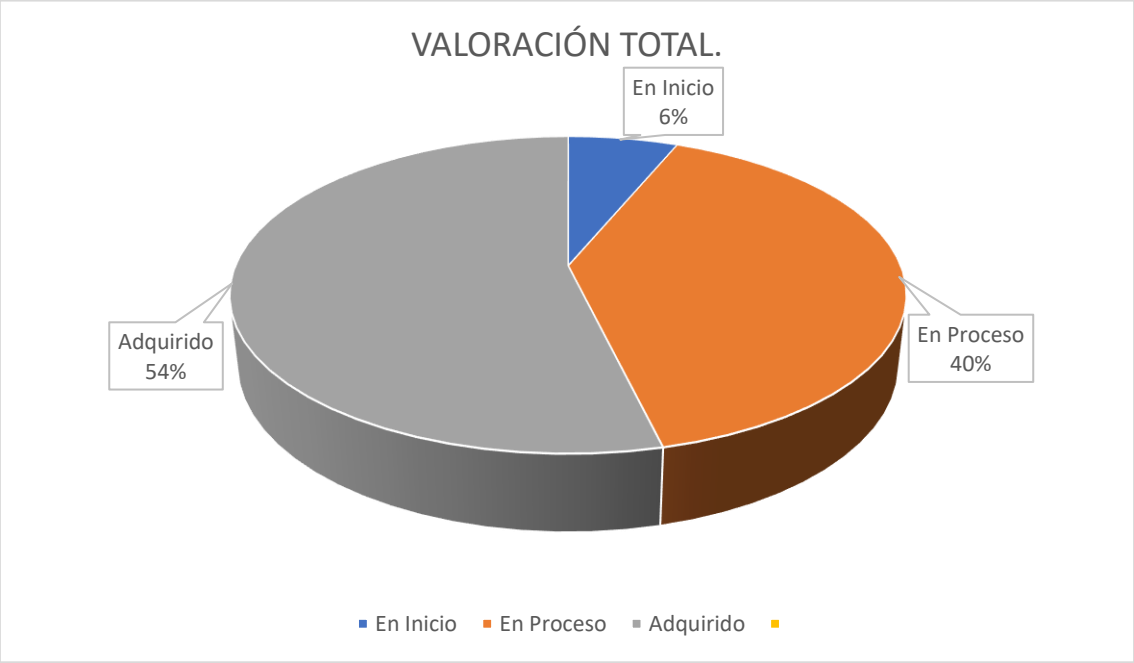
De un total de 20 niños observados, correspondiente al 100%, podemos analizar que la mayoría de los niños y niñas, alrededor del 50%, ya son capaces de manejar y regular sus propias emociones, utilizando estrategias como la respiración profunda, hablar sobre sus sentimientos o buscar apoyo de un adulto. Un 35% están en proceso de desarrollar esta habilidad, mientras que un 15% están empezando desde cero. Esto sugiere que la mayoría está progresando en el manejo de sus emociones, pero aún hay algunos que pueden necesitar más práctica y apoyo para dominar completamente estas estrategias de regulación emocional.

TABLA 16. RESULTADOS DEL PRE-TEST

INDICADOR	EN INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	TOTAL
1	0	12	8	20
	0%	60%	40%	100%
2	0	8	12	20
	0%	40%	60%	100%
3	3	7	10	20
	15%	35%	50%	100%
4	0	6	14	20
	0%	30%	70%	100%
5	0	12	8	20
	0%	60%	40%	100%
6	0	9	11	20
	0%	45%	55%	100%
7	0	7	13	20
	0%	35%	65%	100%
8	7	3	10	20
	35%	15%	50%	100%
TOTAL	6%	40%	54%	100%

Elaborado por: Bonilla Gabriela

ILUSTRACIÓN 9. VALORACIÓN TOTAL DE LOS 8 INDICADORES



Elaborado por: Bonilla Gabriela

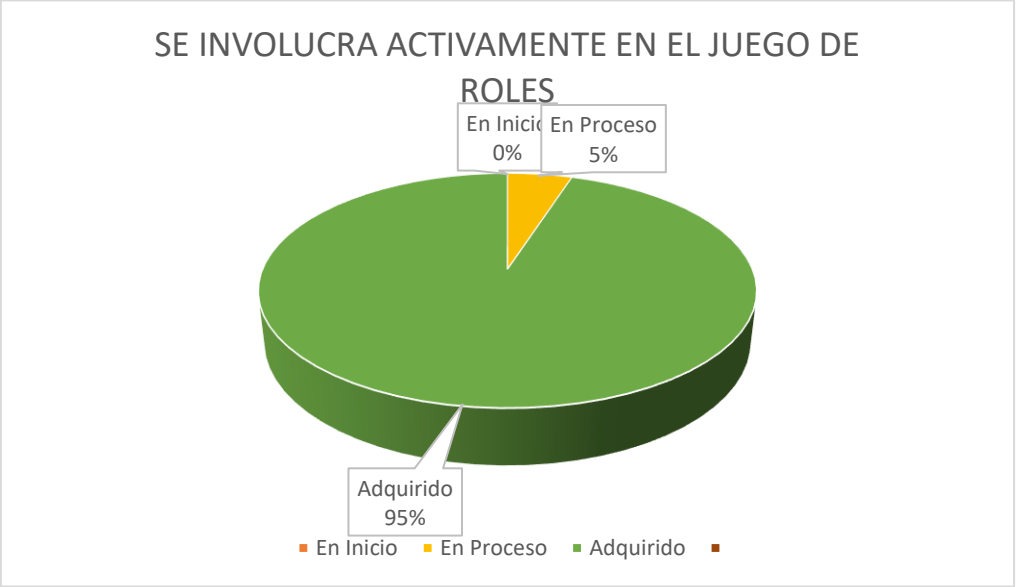
De acuerdo con el gráfico refleja un progreso significativo en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños y niñas. Se observa que el 54% ha adquirido habilidades como reconocer y nombrar emociones básicas, expresar emociones de manera adecuada y regular sus propias emociones. Además, el 40% está en proceso de desarrollo, lo que sugiere que están trabajando activamente en adquirir estas habilidades. Es alentador ver que ninguno de los niños y niñas se encuentra en la etapa inicial, lo que indica que todos están avanzando en su desarrollo socioemocional. En general, estos resultados indican un buen progreso en el desarrollo de habilidades socioemocionales en el grupo de niños y niñas evaluados.

Resultados posteriores a la aplicación de la ficha de observación (pos - test)

TABLA 17. ÍTEM N.º 1: SE INVOLUCRA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO DE ROLES, MOSTRANDO ENTUSIASMO Y MANTENIÉNDOSE COMPROMETIDO CON LA ACTIVIDAD.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	1	5%
Adquirido	19	95%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 10. SE INVOLUCRA ACTIVAMENTE EN EL JUEGO DE ROLES



Elaborado por: Bonilla Gabriela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El gráfico refleja un progreso destacado en el desarrollo de la habilidad de involucrarse activamente en el juego de roles en los niños y niñas evaluados. Es alentador observar que el 95% ha adquirido esta habilidad, mostrando entusiasmo y compromiso con la actividad. Además, solo el 5% está en proceso de desarrollo, lo que indica que la gran mayoría de los niños y niñas están participando activamente en el juego de roles de manera efectiva. Es notable que ninguno se encuentre en la etapa inicial, lo que sugiere

un compromiso generalizado con la actividad. En resumen, estos resultados indican un progreso muy positivo en esta área del desarrollo socioemocional en el grupo evaluado.

TABLA 18. ÍTEM N.º 2: PARTICIPA ACTIVAMENTE DURANTE TODA LA ACTIVIDAD, TOMANDO LA INICIATIVA EN DIFERENTES MOMENTOS DEL JUEGO.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	1	5%
Adquirido	19	95%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 11. PARTICIPA ACTIVAMENTE DURANTE TODA LA ACTIVIDAD



Elaborado por: Bonilla Gabriela

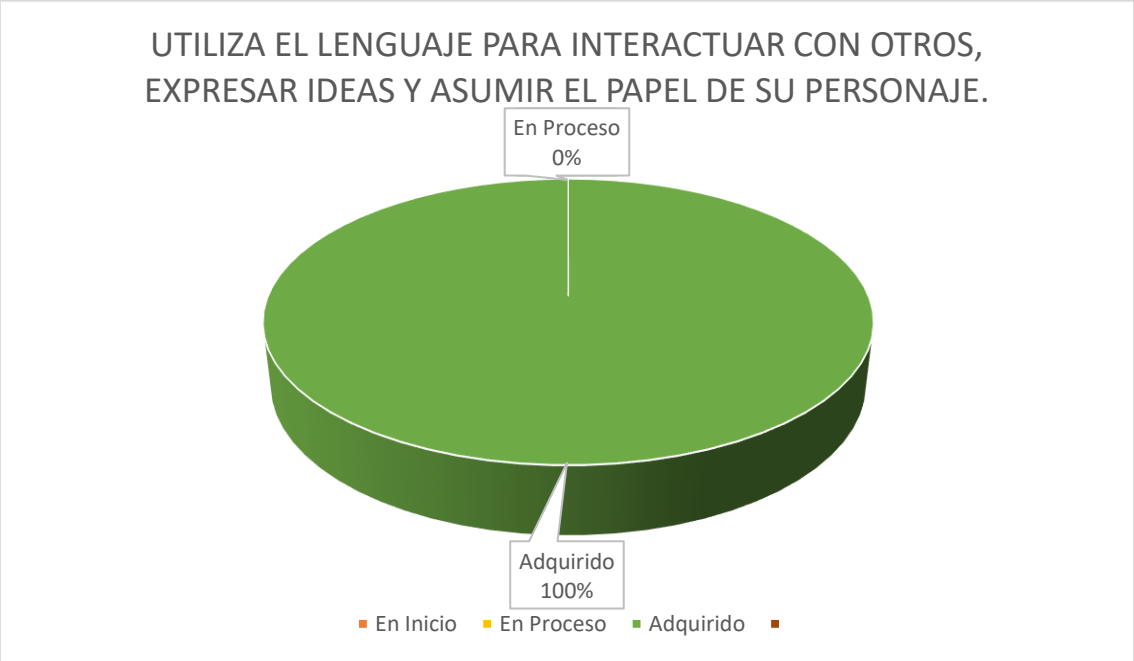
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El gráfico muestra que la gran mayoría de los niños y niñas, el 95%, han adquirido la habilidad de participar activamente durante toda la actividad, tomando la iniciativa en diferentes momentos del juego. Esto sugiere un alto nivel de compromiso y participación en el juego de roles por parte de los niños y niñas evaluados. Solo un pequeño porcentaje, el 5%, está en proceso de aprender esta habilidad, lo que indica que la mayoría ya ha desarrollado esta capacidad de manera efectiva. En resumen, estos resultados indican un progreso significativo en esta área del desarrollo socioemocional en el grupo evaluado.

TABLA 19. ÍTEM N.º 3: UTILIZA EL LENGUAJE PARA INTERACTUAR CON OTROS, EXPRESAR IDEAS Y ASUMIR EL PAPEL DE SU PERSONAJE.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	0	0%
Adquirido	20	100%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 12. UTILIZA EL LENGUAJE PARA INTERACTUAR CON OTROS



Elaborado por: Bonilla Gabriela

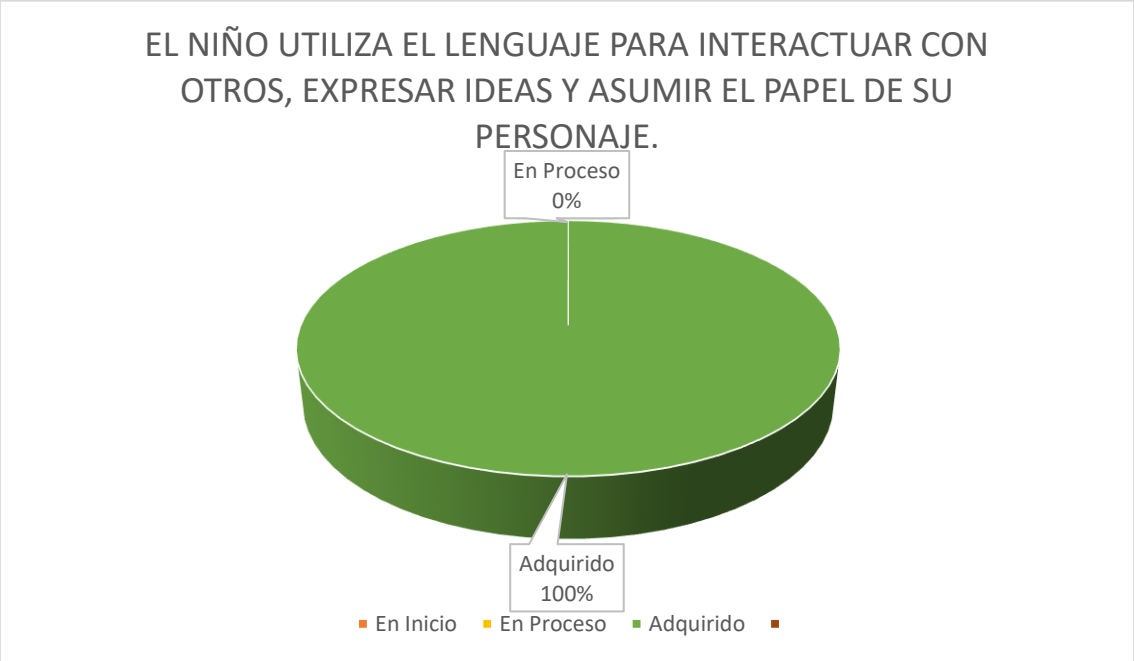
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el gráfico, todos los niños y niñas han adquirido la habilidad de utilizar el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje. Esto significa que todos están capacitados para comunicarse de manera efectiva y jugar roles en las actividades propuestas. Es alentador ver que ninguno está en proceso de aprendizaje en esta área, lo que indica un alto nivel de competencia lingüística y social en el grupo evaluado. En resumen, estos resultados sugieren un fuerte desarrollo de habilidades en el uso del lenguaje y la interacción social entre los niños y niñas.

TABLA 20. ÍTEM N.º 4: EL NIÑO UTILIZA EL LENGUAJE PARA INTERACTUAR CON OTROS, EXPRESAR IDEAS Y ASUMIR EL PAPEL DE SU PERSONAJE.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	0	0%
Adquirido	20	100%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 13. UTILIZA EL LENGUAJE PARA INTERACTUAR CON OTROS



Elaborado por: Bonilla Gabriela

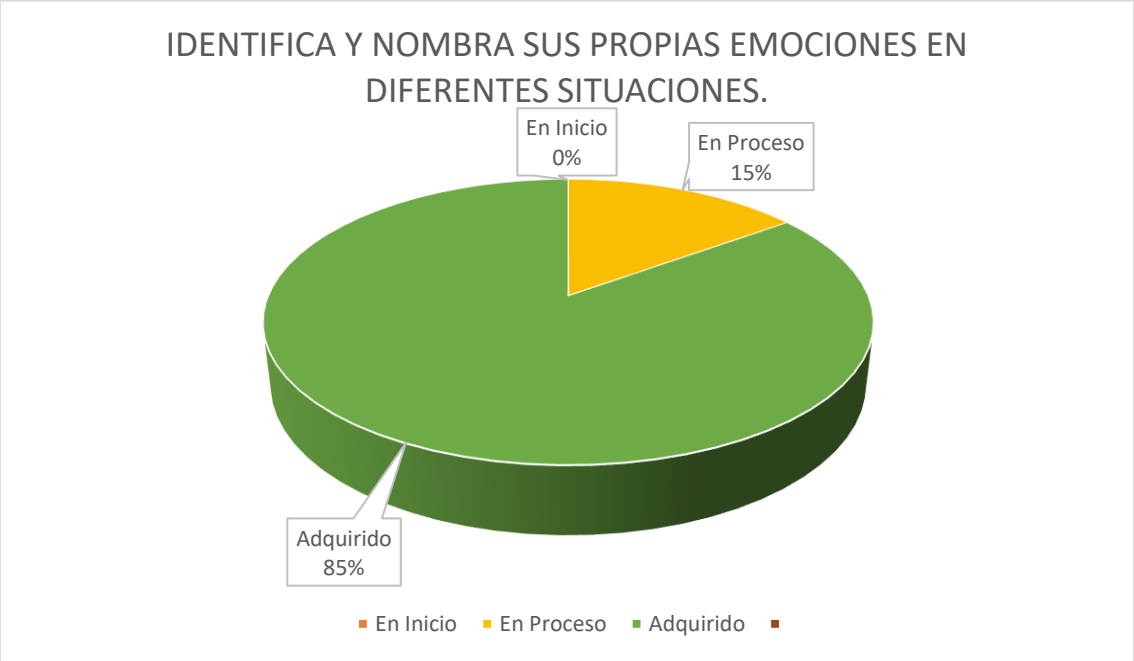
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo con el gráfico, todos los niños y niñas han adquirido la habilidad de utilizar el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje. Esto significa que todos están capacitados para comunicarse de manera efectiva y jugar roles en las actividades propuestas. Es alentador ver que ninguno está en proceso de aprendizaje en esta área, lo que indica un alto nivel de competencia lingüística y social en el grupo evaluado. En resumen, estos resultados sugieren un fuerte desarrollo de habilidades en el uso del lenguaje y la interacción social entre los niños y niñas.

TABLA 21. ÍTEM N.º 5: IDENTIFICA Y NOMBRA SUS PROPIAS EMOCIONES EN DIFERENTES SITUACIONES.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	3	15%
Adquirido	17	85%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 14. IDENTIFICA Y NOMBRA SUS PROPIAS EMOCIONES



Elaborado por: Bonilla Gabriela

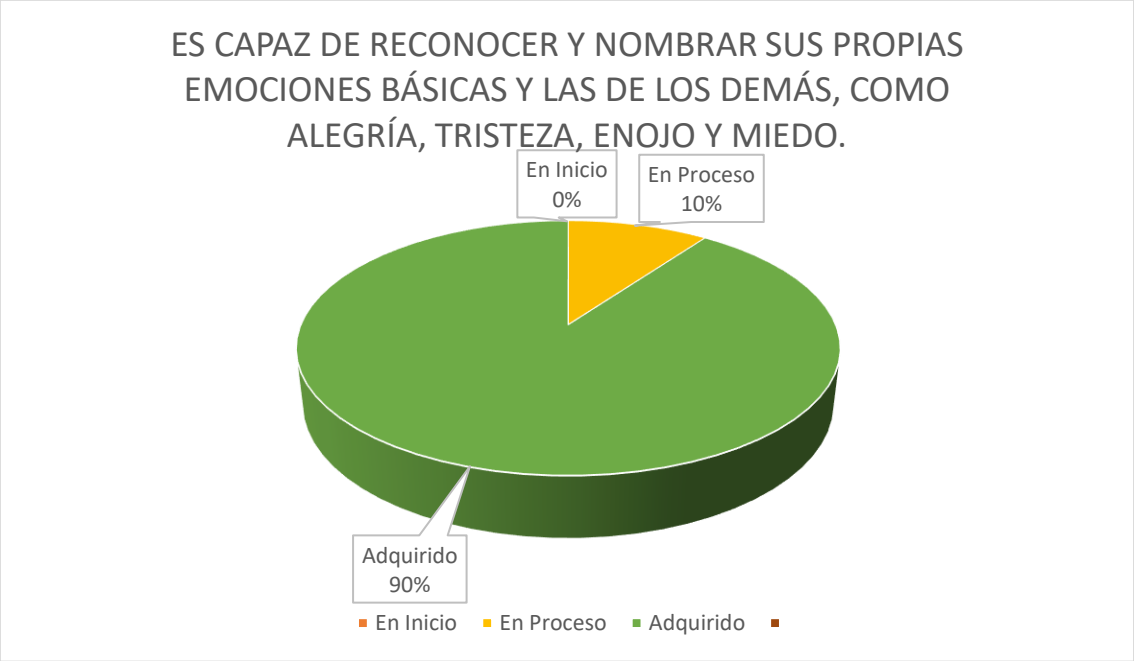
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el gráfico, el 85% de los niños y niñas han adquirido la habilidad de identificar y nombrar sus propias emociones en diferentes situaciones. Esto significa que la gran mayoría de ellos pueden reconocer y expresar cómo se sienten en diferentes circunstancias. Además, el 15% está en proceso de desarrollar esta habilidad, lo que indica que están trabajando en ello pero aún no la han dominado por completo. Es positivo ver que ninguno está empezando desde cero en esta área. En resumen, estos resultados sugieren un buen progreso en el desarrollo de la conciencia emocional en el grupo evaluado.

TABLA 22. ÍTEM N.º 6: ES CAPAZ DE RECONOCER Y NOMBRAR SUS PROPIAS EMOCIONES BÁSICAS Y LAS DE LOS DEMÁS, COMO ALEGRÍA, TRISTEZA, ENOJO Y MIEDO.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	2	10%
Adquirido	18	90%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 15. RECONOCE Y NOMBRA SUS PROPIAS EMOCIONES BÁSICAS



Elaborado por: Bonilla Gabriela

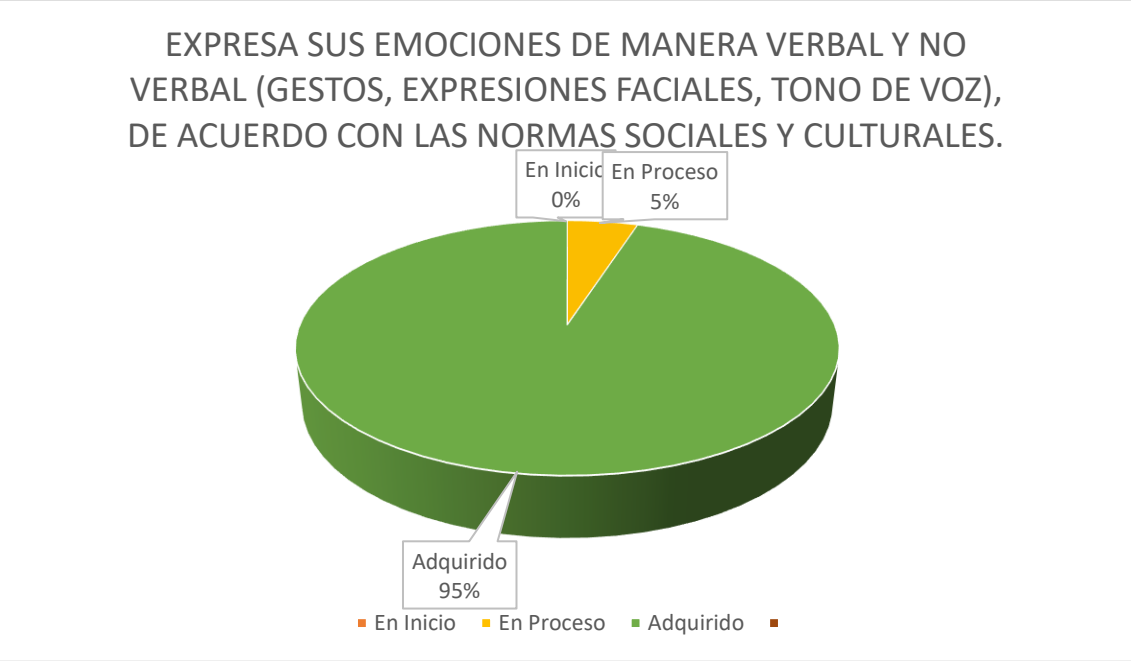
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo con el gráfico, el 90% de los niños y niñas han adquirido la habilidad de reconocer y nombrar sus propias emociones básicas y las de los demás, como alegría, tristeza, enojo y miedo. Esto indica que la gran mayoría puede identificar y expresar diferentes emociones en sí mismos y en los demás. Además, el 10% está en proceso de desarrollar esta habilidad, lo que sugiere que están trabajando en ello, pero aún no la han dominado por completo. Es positivo ver que ninguno está empezando desde cero en esta área.

TABLA 23. ÍTEM N.º 7: EXPRESA SUS EMOCIONES DE MANERA VERBAL Y NO VERBAL (GESTOS, EXPRESIONES FACIALES, TONO DE VOZ), DE ACUERDO CON LAS NORMAS SOCIALES Y CULTURALES.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	1	5%
Adquirido	19	95%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 16. EXPRESA SUS EMOCIONES DE MANERA VERBAL Y NO VERBAL



Elaborado por: Bonilla Gabriela

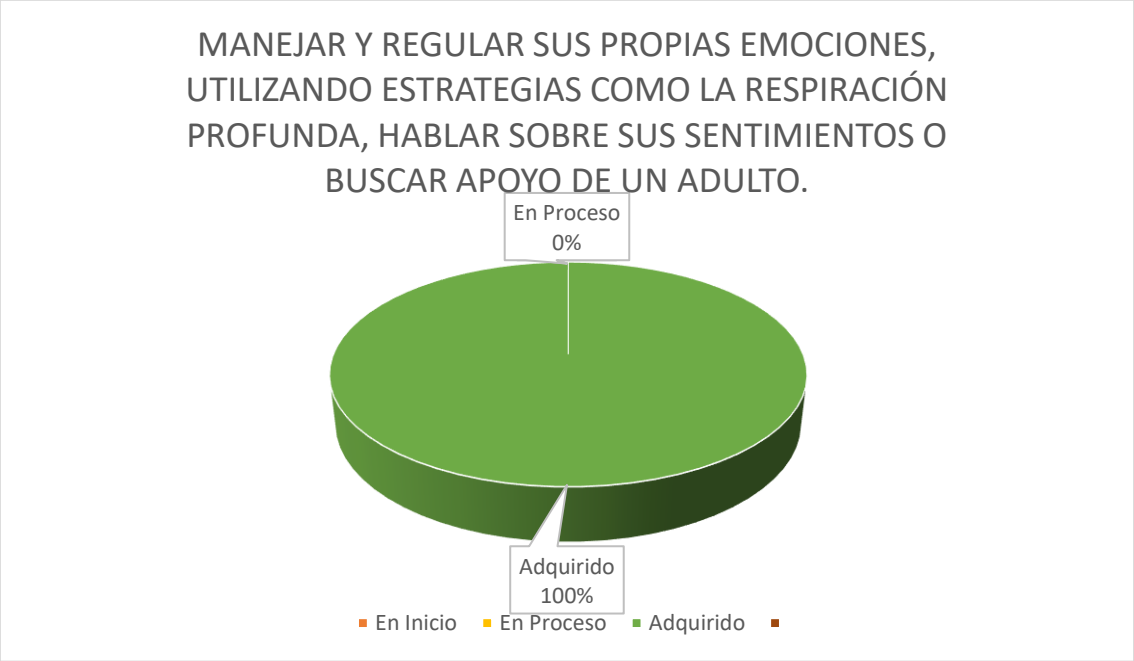
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Según el gráfico, el 95% de los niños y niñas han adquirido la habilidad de expresar sus emociones de manera verbal y no verbal, como a través de gestos, expresiones faciales y tono de voz, de acuerdo con las normas sociales y culturales. Esto significa que casi todos pueden comunicar sus emociones de manera apropiada. Solo un 5% está en proceso de desarrollar esta habilidad, lo que indica que la mayoría ya la domina bien.

TABLA 24. ÍTEM N.º 8: MANEJAR Y REGULAR SUS PROPIAS EMOCIONES, UTILIZANDO ESTRATEGIAS COMO LA RESPIRACIÓN PROFUNDA, HABLAR SOBRE SUS SENTIMIENTOS O BUSCAR APOYO DE UN ADULTO.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
En Inicio	0	0%
En Proceso	0	0%
Adquirido	20	100%
Total	20	100%

ILUSTRACIÓN 17. MANEJA Y REGULA SUS PROPIAS EMOCIONES



Elaborado por: Bonilla Gabriela

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De acuerdo con el gráfico, todos los niños y niñas, el 100%, han adquirido la habilidad de manejar y regular sus propias emociones utilizando estrategias como la respiración profunda, hablar sobre sus sentimientos o buscar apoyo de un adulto. Esto significa que todos los niños y niñas evaluados pueden controlar y gestionar sus emociones de manera efectiva. Es muy positivo ver que ninguno está en proceso de aprendizaje o en la etapa inicial.

TABLA 25. RESULTADOS DEL POS-TEST

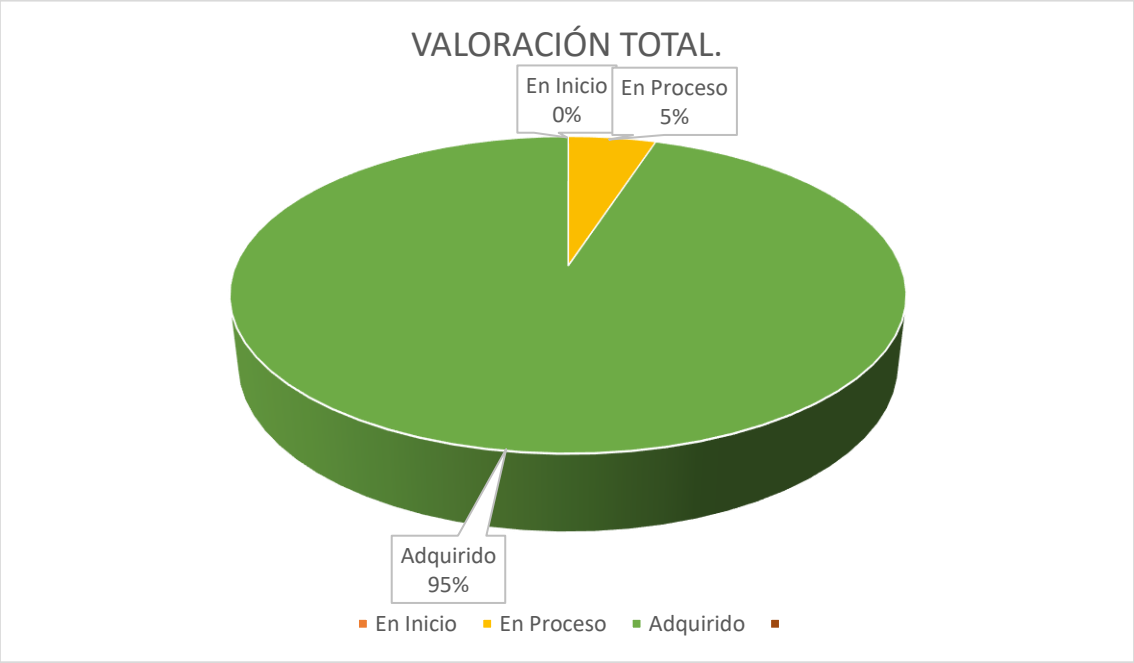
INDICADOR	EN INICIO	EN PROCESO	ADQUIRIDO	TOTAL
1	0	1	19	20
	0%	5%	95%	100%
2	0	1	19	20
	0%	5%	95%	100%
3	0	0	20	20
	0%	0%	100%	100%
4	0	0	20	20
	0%	0%	100%	100%
5	0	3	17	20
	0%	15%	85%	100%
6	0	2	18	20
	0%	10%	90%	100%
7	0	1	19	20
	0%	5%	95%	100%
8	0	0	20	20
	0%	0%	100%	100%
TOTAL	0%	5%	95%	100%

Elaborado por: Bonilla Gabriela

Nota:

Los resultados de la aplicación del juego de roles como estrategia didáctica revelan que la mayoría de los niños de 4 a 5 años han logrado identificar las emociones evaluadas. En particular, los indicadores 1, 2 y 7 muestran que el 95% de los niños han identificado completamente las emociones, con solo un 5% aún en proceso. Los indicadores 3, 4 y 8 reflejan una identificación total del 100%. Para el indicador 5, el 85% de los niños han identificado las emociones, mientras que el 15% está en proceso, y para el indicador 6, el 90% ha logrado la identificación, con un 10% en proceso. En resumen, el análisis demuestra una alta efectividad del juego de roles, con un 95% de las emociones identificadas y solo un 5% en proceso.

ILUSTRACIÓN 18. VALORACIÓN TOTAL



Elaborado por: Bonilla Gabriela

Nota:

Se puede analizar que, tras la aplicación de la ficha de observación, los resultados indican que el análisis del gráfico general muestra un progreso notable en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños y niñas evaluados. Un abrumador 95% ha adquirido estas habilidades, lo que indica que la gran mayoría puede manejarlas de manera efectiva. Solo un pequeño porcentaje, el 5%, está en proceso de desarrollo, mientras que ninguno está en la etapa inicial.

Estos resultados son muy positivos y sugieren que la mayoría de los niños y niñas han alcanzado un nivel avanzado en sus habilidades socioemocionales. La ausencia de niños en la etapa inicial demuestra que todos están al menos en algún punto del proceso de desarrollo, lo cual es alentador. En general, este gráfico indica un alto nivel de competencia y un excelente progreso en el grupo evaluado.

Resultados del análisis antes y después de la aplicación de la ficha de observación.

TABLA 26. FICHA DE OBSERVACIÓN

Ítems	Frecuencia			
	Alternativa	**Porcentaje**	**Alternativa**	**Porcentaje**
1. Se involucra activamente en el juego de roles, mostrando entusiasmo y manteniéndose comprometido con la actividad.	En Proceso	60%	Adquirido	95%
2. Participa activamente durante toda la actividad, tomando la iniciativa en diferentes momentos del juego.	Adquirido	60%	Adquirido	95%
3. Utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje.	Adquirido	50%	Adquirido	100%
4. El niño utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje.	Adquirido	70%	Adquirido	100%
5. Identifica y nombra sus propias emociones en diferentes situaciones.	En Proceso	60%	Adquirido	85%
6. Es capaz de reconocer y nombrar sus propias emociones básicas y las de los demás, como alegría, tristeza, enojo y miedo.	Adquirido	55%	Adquirido	90%

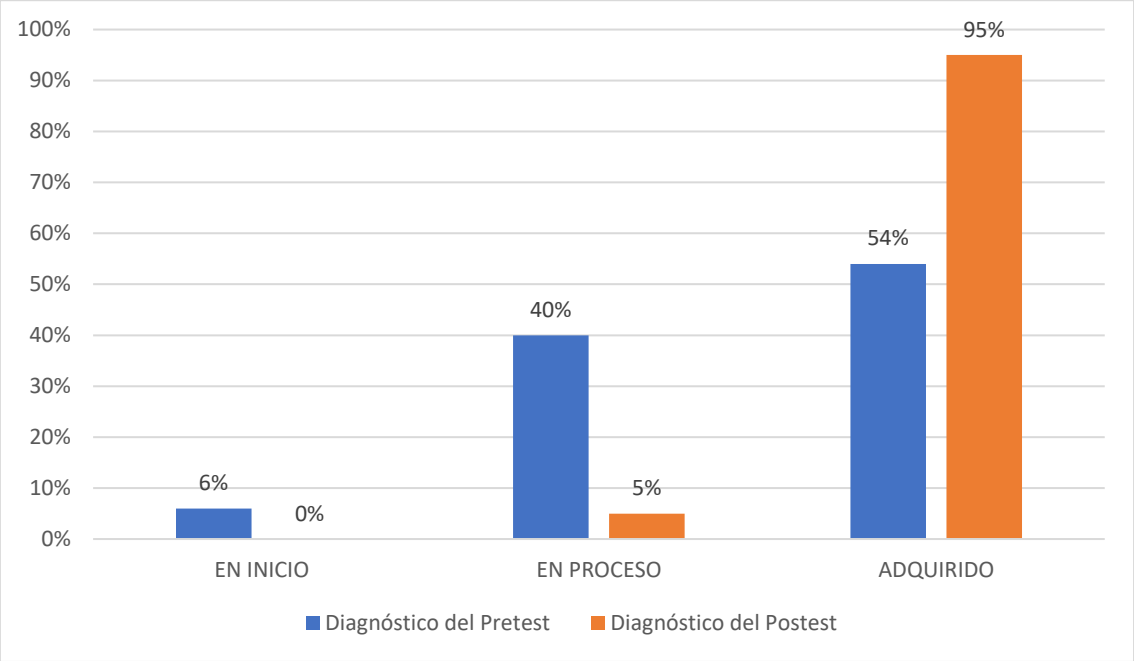
7. Expresa sus emociones de manera verbal y no verbal (gestos, expresiones faciales, tono de voz), de acuerdo con las normas sociales y culturales.	Adquirido	65%	Adquirido	95%
8. Manejar y regular sus propias emociones, utilizando estrategias como la respiración profunda, hablar sobre sus sentimientos o buscar apoyo de un adulto.	Adquirido	50%	Adquirido	100%

Nota. Los datos se sacaron de las fichas de observación tomada.

Elaborado por: Bonilla Gabriela

Resultados del análisis de la investigación antes y después de la aplicación de la ficha de observación.

ILUSTRACIÓN 19 RESULTADOS DEL ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN



Elaborado por: Bonilla Gabriela

Análisis e interpretación

El gráfico general muestra un progreso significativo en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños y niñas evaluados. En el pre test, el 6% estaba en la etapa inicial y el 40% en proceso de desarrollo. Después de la intervención, en el post test, se observa una mejora considerable: el 95% de los niños y niñas han adquirido estas habilidades, mientras que solo el 5% permanece en proceso. No hay niños y niñas en la etapa inicial. Estos resultados sugieren que la intervención fue altamente efectiva, logrando que la gran mayoría de los niños y niñas adquieran las habilidades socioemocionales evaluadas.

HIPÓTESIS

CORRELACIONES

TABLA 27. ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS

Estadísticos descriptivos

	Media	Desv. estándar	N
ITEM1	2,40	,503	20
ITEM2	2,60	,503	20
ITEM3	2,35	,745	20
ITEM4	2,70	,470	20
ITEM5	2,40	,503	20
ITEM6	2,55	,510	20
ITEM7	2,65	,489	20
ITEM8	2,15	,933	20

Elaborado por: Bonilla Gabriela

TABLA 28. CORRELACIONES DEL PRE-TEST Y POS-TEST

Correlaciones del pre-test y pos-test

		ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8
ITEM1	Correlación de Pearson	1	,667**	,731**	,535*	1,000**	,739**	,599**	,763**
	Sig. (bilateral)		,001	<,001	,015	<,001	<,001	,005	<,001
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	4,800	3,200	5,200	2,400	4,800	3,600	2,800	6,800
	Covarianza	,253	,168	,274	,126	,253	,189	,147	,358
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM2	Correlación de Pearson	,667**	1	,815**	,802**	,667**	,903**	,899**	,920**
	Sig. (bilateral)	,001		<,001	<,001	,001	<,001	<,001	<,001

	Suma de cuadrados y productos vectoriales	3,200	4,800	5,800	3,600	3,200	4,400	4,200	8,200
	Covarianza	,168	,253	,305	,189	,168	,232	,221	,432
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM3	Correlación de Pearson	,731**	,815**	1	,766**	,731**	,851**	,787**	,904**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001		<,001	<,001	<,001	<,001	<,001
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	5,200	5,800	10,550	5,100	5,200	6,150	5,450	11,950
	Covarianza	,274	,305	,555	,268	,274	,324	,287	,629
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM4	Correlación de Pearson	,535*	,802**	,766**	1	,535*	,724**	,892**	,828**
	Sig. (bilateral)	,015	<,001	<,001		,015	<,001	<,001	<,001
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	2,400	3,600	5,100	4,200	2,400	3,300	3,900	6,900
	Covarianza	,126	,189	,268	,221	,126	,174	,205	,363
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM5	Correlación de Pearson	1,000**	,667**	,731**	,535*	1	,739**	,599**	,763**
	Sig. (bilateral)	<,001	,001	<,001	,015		<,001	,005	<,001
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	4,800	3,200	5,200	2,400	4,800	3,600	2,800	6,800
	Covarianza	,253	,168	,274	,126	,253	,189	,147	,358
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM6	Correlación de Pearson	,739**	,903**	,851**	,724**	,739**	1	,811**	,923**
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001		<,001	<,001
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	3,600	4,400	6,150	3,300	3,600	4,950	3,850	8,350
	Covarianza	,189	,232	,324	,174	,189	,261	,203	,439

	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM7	Correlación de Pearson	,599**	,899**	,787**	,892**	,599**	,811**	1	,928**
	Sig. (bilateral)	,005	<,001	<,001	<,001	,005	<,001		<,001
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	2,800	4,200	5,450	3,900	2,800	3,850	4,550	8,050
	Covarianza	,147	,221	,287	,205	,147	,203	,239	,424
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM8	Correlación de Pearson	,763**	,920**	,904**	,828**	,763**	,923**	,928**	1
	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	<,001	
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	6,800	8,200	11,950	6,900	6,800	8,350	8,050	16,550
	Covarianza	,358	,432	,629	,363	,358	,439	,424	,871
	N	20	20	20	20	20	20	20	20

Elaborado por: Bonilla Gabriela

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Correlaciones

TABLA 29. ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS

Estadísticos descriptivos

	Media	Desv. estándar	N
ITEM1POST	2,95	,224	20
ITEM2POST	2,05	,224	20
ITEM3POST	3,00	,000	20

ITEM4POST	3,00	,000	20
ITEM5POST	2,85	,366	20
ITEM6POST	2,90	,308	20
ITEM7POST	2,95	,224	20
ITEM8POST	3,00	,000	20

Elaborado por: Bonilla Gabriela

TABLA 30. CORRELACIONES

Correlaciones

		ITEM1POST	ITEM2POST	ITEM3POST	ITEM4POST	ITEM5POST	ITEM6POST	ITEM7POST	ITEM8POST
ITEM1POST	Correlación de Pearson	1	,053	.[a]	.[a]	,546*	,688**	1,000**	.[a]
	Sig. (bilateral)		,826	.	.	,013	<,001	<,001	.
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	,950	,050	,000	,000	,850	,900	,950	,000
	Covarianza	,050	,003	,000	,000	,045	,047	,050	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM2POST	Correlación de Pearson	,053	1	.[a]	.[a]	-,546*	-,688**	,053	.[a]
	Sig. (bilateral)	,826		.	.	,013	<,001	,826	.
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	,050	,950	,000	,000	-,850	-,900	,050	,000

	Covarianza	,003	,050	,000	,000	-,045	-,047	,003	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM3POST	Correlación de Pearson	.[a]	.[a]	.[a]	.[a]	.[a]	.[a]	.[a]	.[a]
	Sig. (bilateral)	.	.		.	.	.	.	.
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	Covarianza	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM4POST	Correlación de Pearson	.[a]	.[a]	.[a]	.[a]	.[a]	.[a]	.[a]	.[a]
	Sig. (bilateral)	.	.	.		.	.	.	.
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	Covarianza	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM5POST	Correlación de Pearson	,546[*]	-,546[*]	.[a]	.[a]	1	,793[**]	,546[*]	.[a]
	Sig. (bilateral)	,013	,013	.	.		<,001	,013	.
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	,850	-,850	,000	,000	2,550	1,700	,850	,000
	Covarianza	,045	-,045	,000	,000	,134	,089	,045	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM6POST	Correlación de Pearson	,688[**]	-,688[**]	.[a]	.[a]	,793[**]	1	,688[**]	.[a]

	Sig. (bilateral)	<,001	<,001	.	.	<,001		<,001	.
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	,900	-,900	,000	,000	1,700	1,800	,900	,000
	Covarianza	,047	-,047	,000	,000	,089	,095	,047	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM7POST	Correlación de Pearson	1,000**	,053	.a	.a	,546*	,688**	1	.a
	Sig. (bilateral)	<,001	,826	.	.	,013	<,001		.
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	,950	,050	,000	,000	,850	,900	,950	,000
	Covarianza	,050	,003	,000	,000	,045	,047	,050	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20
ITEM8POST	Correlación de Pearson	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a
	Sig. (bilateral)	.	.	.	.	.	.	.	
	Suma de cuadrados y productos vectoriales	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	Covarianza	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20

Elaborado por: Bonilla Gabriela

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

a. No se puede calcular porque, como mínimo, una de las variables es constante.

Pruebas NPar

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

TABLA 31. ESTADÍSTICOS DE PRUEBA

Estadísticos de prueba[a]

	ITEM1POST - ITEM1	ITEM2POST - ITEM2	ITEM3POST - ITEM3	ITEM4POST - ITEM4	ITEM5POST - ITEM5
Z	-3,317[b]	-3,051[c]	-2,919[b]	-2,449[b]	-3,000[b]
Sig. asin. (bilateral)	<,001	,002	,004	,014	,003

Elaborado por: Bonilla Gabriela

TABLA 32. ESTADÍSTICOS DE PRUEBA

Estadísticos de prueba[a]

	ITEM6POST - ITEM6	ITEM7POST - ITEM7	ITEM8POST - ITEM8
Z	-2,646[b]	-2,449[b]	-2,919[b]
Sig. asin. (bilateral)	,008	,014	,004

Elaborado por: Bonilla Gabriela

En la investigación realizada en la Unidad Educativa Jerusalén de Ambato, se plantea que el juego de roles tiene un impacto positivo en la identificación de emociones en niños de 5 años. Según los datos triangulados, se constató que el uso de actividades de juego de roles facilita de manera significativa que los niños desarrollen la habilidad de reconocer y expresar emociones de manera saludable. Específicamente, se observó que el 85% de los niños adquirieron la capacidad de identificar y nombrar sus propias emociones en diversas situaciones cotidianas.

Los resultados también mostraron que el 90% de los niños demostraron habilidad para reconocer y nombrar emociones básicas como alegría, tristeza, enojo y miedo. Además, el 95% mejoró en la expresión verbal y no verbal de sus emociones, utilizando gestos, expresiones faciales y tono de voz adecuados según normas sociales y culturales. Estos hallazgos respaldan las teorías de desarrollo de Vygotsky y Piaget, destacando que las

actividades de juego de roles no solo fortalecen el desarrollo emocional de los niños, sino también sus habilidades comunicativas y sociales.

Con base en la triangulación de datos, se concluye que las actividades de juego de roles en la educación infantil promueven un ambiente donde los niños pueden practicar la identificación y expresión emocional de manera efectiva. Este enfoque pedagógico no solo fomenta la participación activa de los niños en el aprendizaje, sino que también les proporciona herramientas para gestionar sus emociones de manera constructiva. Los resultados obtenidos indican que el juego de roles no solo es una herramienta educativa eficaz, sino que también contribuye de manera significativa al desarrollo integral de los niños de 5 años en la Unidad Educativa Jerusalén de Ambato.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES

- Mediante la revisión bibliográfica de autores relevantes en educación y psicología, se confirma que el juego de roles es una estrategia metodológica efectiva para el desarrollo emocional y social de los niños. Según Vygotsky (1978), el juego de roles facilita el aprendizaje social al permitir que los niños interpreten y comprendan diversas emociones y acciones cotidianas. Además, Piaget (1962) señala que esta metodología ayuda a los niños a reflexionar sobre sus comportamientos y los de los demás, promoviendo la empatía y la comprensión emocional.

- La implementación del juego de roles en el aula mostró que los niños de 5 años participaron activamente, mejorando significativamente en la identificación y expresión de sus emociones. Fueron capaces de reconocer y nombrar emociones básicas como alegría, tristeza, enojo y miedo. Esta práctica facilitó la comprensión de sus propias emociones y la empatía hacia las de sus compañeros, fortaleciendo sus habilidades socioemocionales. El uso de material didáctico y cuentos ayudó en la representación y comprensión de estas emociones. Las entrevistas con las docentes confirmaron el impacto positivo del juego de roles en el desarrollo emocional de los niños.

- La evaluación posterior a la aplicación del juego de roles indicó una mejora significativa en la convivencia diaria de los niños. Se notó un aumento en las acciones empáticas como compartir, ayudar y consolar a los demás. Los resultados sugieren que el juego de roles no solo es efectivo para el desarrollo de habilidades emocionales, sino que también contribuye a una interacción más armoniosa y positiva entre los niños en su entorno diario.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes y otros actores educativos profundizar en el estudio de los beneficios del juego de roles para el desarrollo socioemocional. Es crucial comprender que el ser humano es un ser psicosocial que necesita interactuar de manera armoniosa y positiva. La escuela, como segundo medio de interacción después del hogar, juega un papel fundamental en la modificación y fortalecimiento del comportamiento.

- Aunque el juego de roles ya está integrado en la planificación docente, se recomienda que los educadores aseguren la implementación de todas sus fases (introducción, distribución de roles, desarrollo, retroalimentación y orden). Además, se debe revisar la literatura sobre las acciones empáticas que deben desarrollarse en los niños de nivel inicial para seleccionar juegos adecuados que fomenten una interacción social positiva.

- Se sugiere el uso de cuentos en el aula como una herramienta complementaria para el desarrollo de la empatía. Los cuentos pueden ayudar a los niños a identificar y comprender las emociones de los personajes, lo que a su vez les permite reflexionar sobre sus propias emociones y las de los demás. La narración de historias puede ser una forma efectiva de enseñar lecciones emocionales y morales de una manera atractiva y comprensible para los niños.

BIBLIOGRAFÍA

Acosta, F. (2023). *Criterios para la selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos en las investigaciones mixtas.* Obtenido de https://revista.uny.edu.ve/ojs/index.php/honoris-causa/article/view/303

Almeida, N. (2021). *Guía didáctica a traves de actividades lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Mamy´s Day Care, año lectivo 2020-2021.* Politecnica Salesiana. Obtenido de http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22165

Andrae, A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial.* Dialnet. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049

Bejarano, P. (2023). *Fortalecimiento de las competencias socioemocionales a través del juego de roles en los niños de grado primero de la escuela rural pablo vI.* Colombia. Obtenido de https://repository.unad.edu.co/handle/10596/55907

Castellano, L. (02 de 03 de 2017). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de Metodología de la Investigación: https://lcmetodologiainvestigacion.wordpress.com/2017/03/02/tecnica-de-observacion/

Cisneros Arana, M. (2022). *La competencia comunicativa del inglés mediante la aplicación de la estrategia didáctica dEl juego de roles en estudiantes de quinto de secundaria de una institución educativa rural.* Ruiz de Montoya.

Cobo, G. (2017). *Metodología enseñanza-aprendizaje.* Perú: PUCEPE. Obtenido de http://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170376

Cstro, M. (2023). *Estrategia didáctica en el fortalecimiento de la expresión oral en los niños de inicial II.* (U. T. MANABÍ, Ed.) Manabí: Ecuador. Obtenido de https://orcid.org/0000-0003-0230-5951

Educativos, R. l. (2020). *Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescola.* Ciudad de México.

Fernández Parrondo, A. (2023). *Los juegos de rol de mesa en el aula de ELE.* Universidad de Oviedo. Obtenido de https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/69069

García, M. &. (2023). *Role-playing and emotional identification in preschool children: A correlational analysis.* Early Childhood Research Quarterly, 58, 23-35. Obtenido de https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.004

Gómez, R. &. (2023). *The role of emotional identification in emotional regulation among young children: A correlational analysis.* Journal of Early Childhood Research, 20(1), 34-46. Obtenido de https://doi.org/10.1177/1476718X231093332

Guba y Lincoln. (2003). *abc*. Obtenido de abc: https://www.abc.com.py/articulos/el-paradigma-constructivista-730431.html

Hernandez. (2 de julio de 2019). *investigaliacr*. Obtenido de investigaliacr: https://investigaliacr.com/investigacion/profundidad-o-alcance-de-los-estudios-cuantitativos/

Hernández, J. &. (2023). *The influence of role-playing on emotional identification in preschoolers: A correlational study.* Journal of Early Childhood Education Research, 12(1), 50-64. Obtenido de https://doi.org/10.1007/s10643-023-01472-3

Inicial, C. d. (2014). Quito, Pichincha, Ecuador. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf

López, A. &. (2023). *Emotional identification and prosocial behavior in early childhood: A correlational study.* Journal of Child Psychology and Psychiatry, 64(4), 278-290. Obtenido de https://doi.org/10.1111/jcpp.13478

Martínez, A. &. (2023). *The impact of role-playing on emotional recognition in young children: A correlational study.* Journal of Child Psychology and Psychiatry, 64(2), 120-132. Obtenido de https://doi.org/10.1111/jcpp.13456

Medina, M. (2023). *Método mixto de investigación: Cuantitativo y cualitativo.* Hidalgo: Universidad Michoacana de San Nicolás. Obtenido de https://doi.org/10.35622/inudi.b.105

Ministerio de Educaciòn. (2014). *Currículo de EducaciónInicial.* Quito. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf

Ministerio de Educación. (2024). Quito. Obtenido de https://educacion.gob.ec/

Montealegre Cabra, M. A. (2023). *Los juegos de rol : herramientas para el desarrollo de competencias matemáticas.* Montealegre Cabra, Miguel Angel. Obtenido de http://hdl.handle.net/20.500.12209/19350

Morán, D. B. (2023). *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa.* Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-21712023000100009&script=sci_arttext

Munera Martínez, M. (2023). *Misión Selene: un juego de rol sobre la Guerra Fría.* Universitat Jaume I. Obtenido de http://hdl.handle.net/10234/204373

Nations, U. (2021). *Departamento de Asuntos Económicos y Sociales.* Obtenido de https://sdgs.un.org/goals/goal4

Ninacuri, F. (2023). *El juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños del nivel Inicial II.* Ambato: Unversidad Ténica de Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/39038

Ojeda, M. (2020). *El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño.* Dialnet. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739

Perez, B. y. (2012). *eumed.net*. Obtenido de eumed.net: https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html

Pérez, L. &. (2023). *Role-playing and emotional development in early childhood: A correlational approach.* Developmental Psychology, 59(3), 203-215. Obtenido de https://doi.org/10.1037/dev0001368

Ponce, P. (2022). *Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje virtual en niños de educación inicial.* Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8336514

Rodríguez, L. &. (2023). *Emotional identification and social competence in preschoolers: A correlational study.* Early Childhood Development Journal, 68(2), 145-157. Obtenido de https://doi.org/10.1016/j.ecdev.2023.01.006

Rojas1, S. Z. (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial.* Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000300826&script=sci_arttext

Sampieri, R. H. (05 de 2020). *icmujeres.* Obtenido de icmujeres: https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf

Sepúlve, H. Á. (2020). *Promoviendo aprendizajes significativos en la enseñanza universitaria de la Historia a través de un juego de roles.* Mexico.

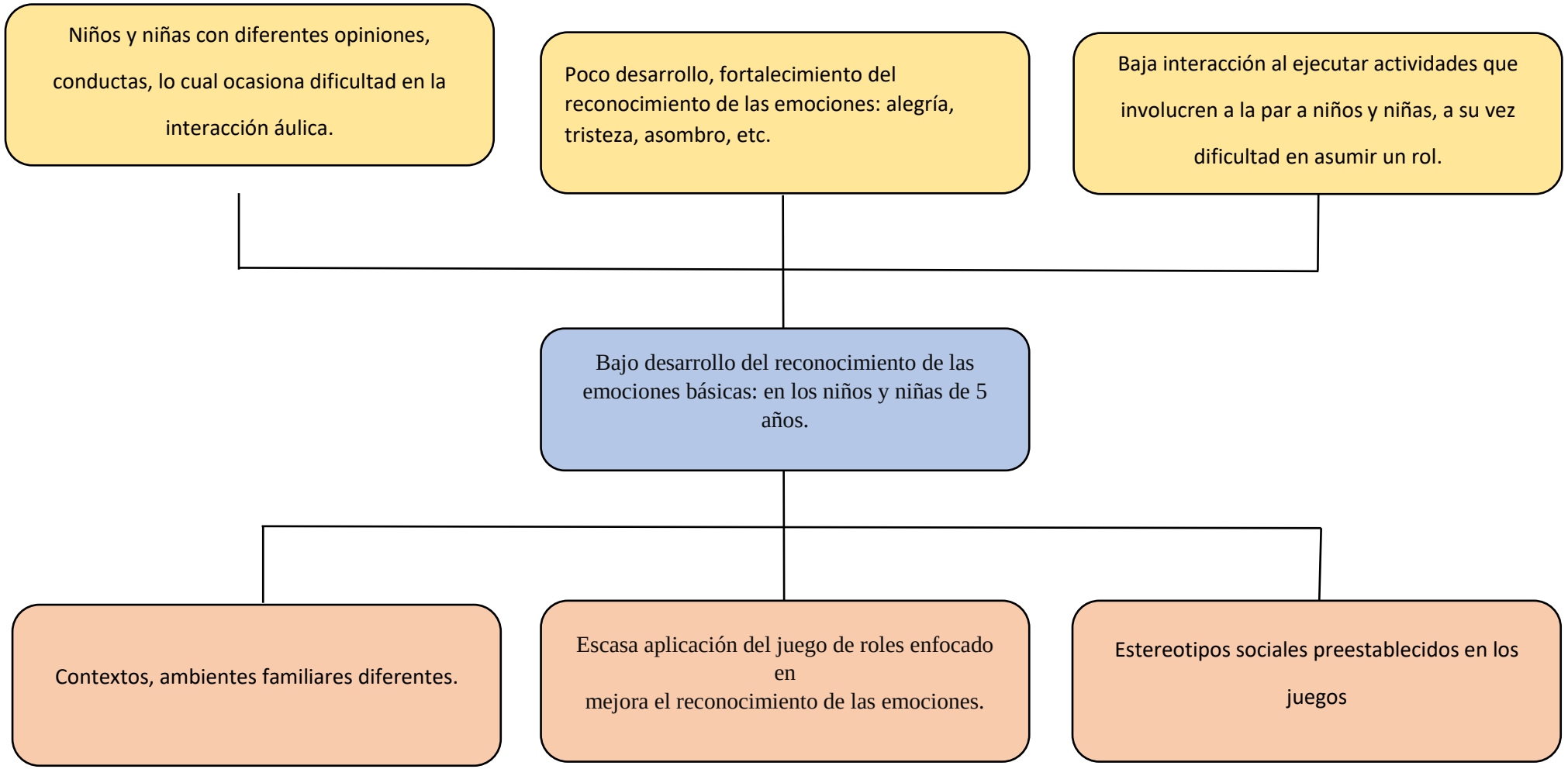
Taro, J. (2023). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria.* Obtenido de http://repositorio.redrele.org/jspui/handle/24251239/331

Tejada, H. S. (2023). *Educación virtual, estrategia didáctica, comunicación.*

Torres, M. &. (2023). *he impact of emotional identification on emotional well-being in preschoolers: A correlational analysis.* Developmental Psychology, 59(2), 85-97. Obtenido de https://doi.org/10.1037/dev0001384

Velázquez, A. (2022). Obtenido de https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-correlacional/

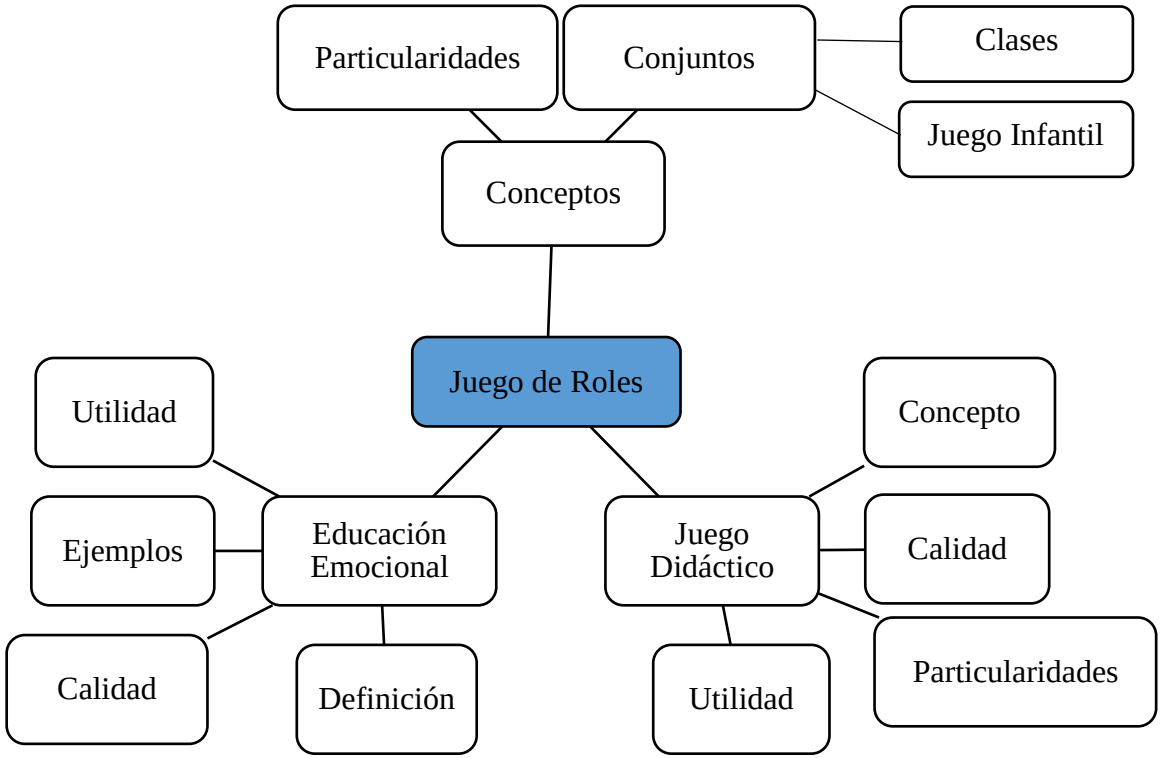
GRÁFICO 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS



ELABORADO POR: GABRIELA BONILLA

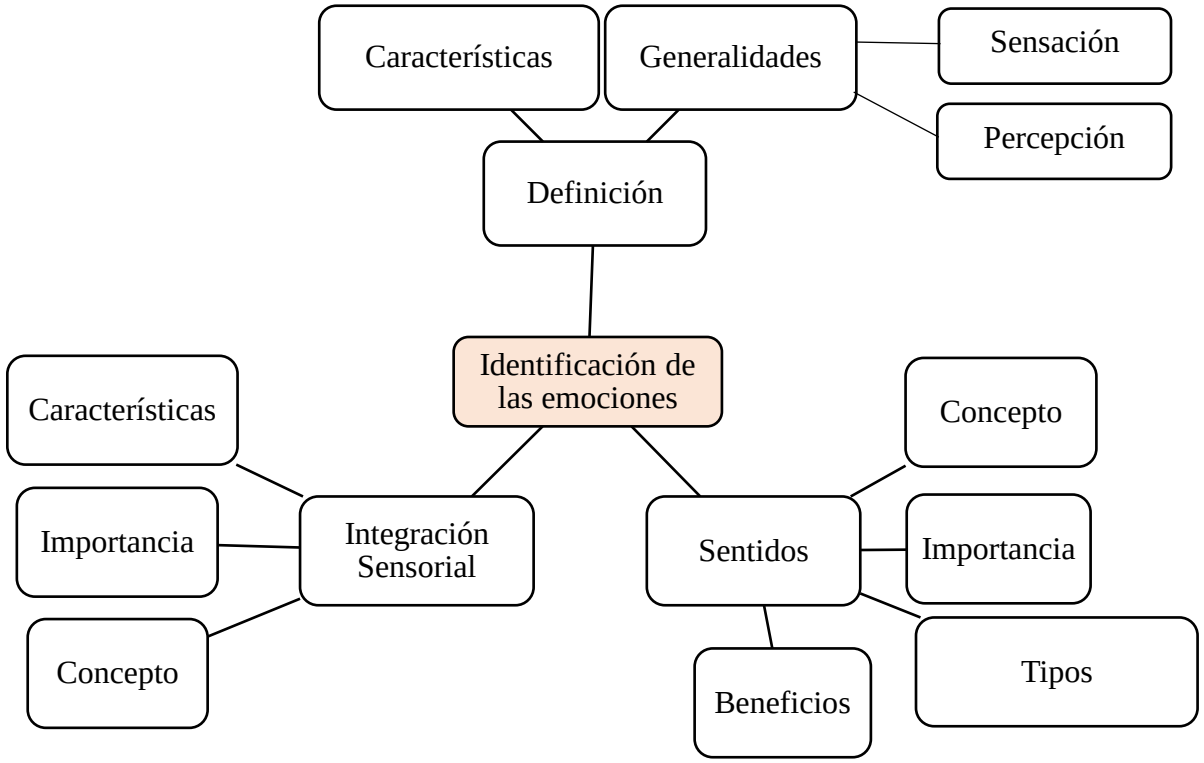
9.3. Constelación de ideas

GRÁFICO 2: CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE



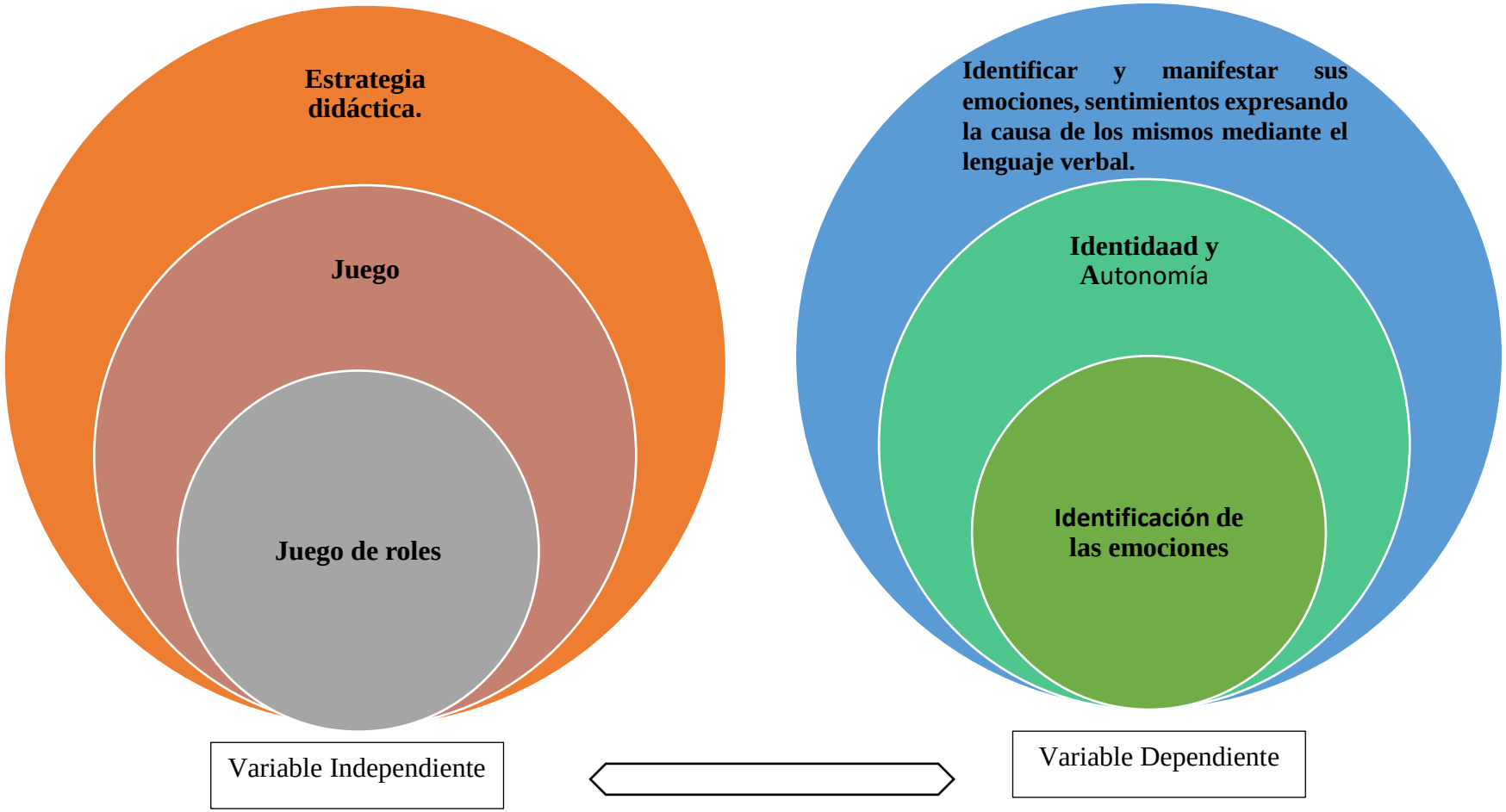
Elaborado por: Bonilla Gabriela

GRÁFICO 3. CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE



Elaborado por: Bonilla Gabriela

GRÁFICO 4. VARIABLES



Elaborado por: Bonilla Gabriela

VARIABLE DEPENDIENTE: JUEGO DE ROLES

TABLA 33. VARIABLE DEPENDIENTE

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES/CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS/PREGUNTAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Según (Cobo, 2017) el juego de roles es una técnica dinámica que permite a los participantes experimentar y comprender situaciones desde diferentes puntos de vista. Al interpretar roles específicos, las personas pueden explorar sus propias emociones, así como las de los demás, y	Estrategia metodológica Representación	Participación Activa Enseñanza – aprendizaje Iniciativa Activa Imitación Interpretación	Se involucra activamente en el juego de roles, mostrando entusiasmo y manteniéndose comprometido con la actividad. Participa activamente durante toda la actividad, tomando la iniciativa en diferentes momentos del juego.	Ficha de Observación Ítems

practicar habilidades sociales y comunicativas.	Relación Interpersonal	Comunicación Eficaz	Utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje.	
	Comunicación	Lenguaje Interactivo	El niño utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje.	
	Expresión de Emociones	Reconocimiento Emocional	Identifica y nombra sus propias emociones en diferentes situaciones del juego.	
	Expresión de Emociones	Alegría Tristeza	Es capaz de reconocer y nombrar sus propias	

	Comunicación Inteligencia Emocional	Enojo Destreza Autorregulación Emocional	emociones básicas y las de los demás, como alegría, tristeza, enojo y miedo. Expresa sus emociones de manera verbal y no verbal (gestos, expresiones faciales, tono de voz), de acuerdo con las normas sociales y culturales. Maneja y regula sus propias emociones, utilizando estrategias como la respiración profunda, hablar sobre sus sentimientos o buscar apoyo de un adulto.	

VARIABLE INDEPENDIENTE: IDENTIFICACIÓN DE EMOCIONES

TABLA 34. VARIABLE INDEPENDIENTE

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES/CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS/PREGUNTAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Según (Morán, 2023) identificación de emociones implica reconocer y comprender las emociones propias y de los demás en diferentes situaciones. Este proceso es fundamental para el desarrollo de la inteligencia emocional y la habilidad para manejar adecuadamente las	Aprendizaje Activo Beneficios del Juego de Roles	Participación activa Creatividad Desarrollo de lenguaje	¿Cómo integraría el juego de roles en sus lecciones para fomentar el aprendizaje activo de los estudiantes? ¿Qué beneficios cree que ofrece el juego de roles en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales de los niños 4 a 5 años?	Entrevista Cuestionario

emociones en diversas circunstancias.	Equidad en la Participación del juego de roles Evaluación del Aprendizaje Identificación y Expresión Emocional	Ambiente inclusivo Evaluación Formativa Sumativa Presentaciones Estrategias para el manejo de emociones	¿Qué estrategias utilizaría para asegurarse de que todos los estudiantes participen de manera equitativa en las actividades de juego de roles? ¿Cómo evaluaría el aprendizaje y el progreso de los estudiantes durante las actividades de juego de roles en el aula? ¿Qué actividades o recursos utilizaría para	

	Adaptación Dificultades en Identificación y Expresión Emocional	Momentos de autorreflexión Cambios de humor Irritabilidad	enseñar a los niños y niñas a identificar y expresar sus emociones de manera saludable? ¿Cómo adaptaría sus métodos de enseñanza para abordar las diferencias individuales de los niños y niñas para reconocer y comprender las emociones? ¿Cuáles son algunos signos clave que indican que un niño o niña puede estar experimentando dificultades para	

	Fomento de Empatía y Comprensión Emocional	Escucha Activa Habilidades de resolución de conflictos	identificar o expresar sus emociones? ¿Qué estrategias implementaría para crear un entorno escolar que promueva la empatía y la comprensión entre los niños y niñas en relación con las emociones de los demás?	

Validación de instrumentos

Anexo 0.6: Validación de Ficha de observación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Carrera de Educación Inicial

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERVACIÓN

Ficha de Observación dirigida a los niños del Subnivel Inicial 2

Objetivo de la validación del instrumento: Aprobar la validez de los indicadores planteados en la ficha de observación.

Instrucciones:

- A continuación, se presenta una serie de indicadores planteados en la ficha de observación según el tema de investigación para ser evaluados según la observación, para ello se adjunta el objetivo de la investigación: El juego de roles en la identificación de las emociones en niños y niñas de 4 a 5 años.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala.

1. **Se involucra activamente en el juego de roles, mostrando entusiasmo y manteniéndose comprometido con la actividad.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

2. **Participa activamente durante toda la actividad, tomando la iniciativa en diferentes momentos del juego.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

3. **Utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	x X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

4. **El niño utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

5. **Identifica y nombra sus propias emociones en diferentes situaciones del juego.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

6. **Es capaz de reconocer y nombrar sus propias emociones básicas y las de los demás, como alegría, tristeza, enojo y miedo.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

7. **Expresa sus emociones de manera verbal y no verbal (gestos, expresiones faciales, tono de voz), de acuerdo con las normas sociales y culturales.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

8. **Maneja y regula sus propias emociones, utilizando estrategias como la respiración profunda, hablar sobre sus sentimientos o buscar apoyo de un adulto.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

Nombre del experto: Norma Rebeca Marín Flores
C.C: 1802454650
Título: Magister Inteligencias y Educación
Experiencia en el área de investigación: 10 años

Firma

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Carrera de Educación Inicial

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERVACIÓN

Ficha de Observación dirigida a los niños del Subnivel Inicial 2

Objetivo de la validación del instrumento: Aprobar la validez de los indicadores planteados en la ficha de observación.

Instrucciones:

- A continuación se presenta una serie de indicadores planteados en la ficha de observación según el tema de investigación para ser evaluados según la observación, para ello se adjunta el objetivo de la investigación: El juego de roles en la identificación de las emociones en niños y niñas de 4 a 5 años.
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala.

1. **Se involucra activamente en el juego de roles, mostrando entusiasmo y manteniéndose comprometido con la actividad.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

Escaneado con CamScanner

2. **¿Qué beneficios cree que ofrece el juego de roles en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales de los niños 4 a 5 años?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

3. **¿Qué estrategias utilizaría para asegurarse de que todos los estudiantes participen de manera equitativa en las actividades de juego de roles?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

CS Escaneado con CamScanner

4. **¿Cómo evaluaría el aprendizaje y el progreso de los estudiantes durante las actividades de juego de roles en el aula?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

5. **¿Qué actividades o recursos utilizaría para enseñar a los niños y niñas a identificar y expresar sus emociones de manera saludable?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

Escaneado con CamScanner

6. **¿Cómo adaptaría sus métodos de enseñanza para abordar las diferencias individuales de los niños y niñas para reconocer y comprender las emociones?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

7. **¿Cuáles son algunas características clave que indican que un niño o niña puede estar experimentando dificultades para identificar o expresar sus emociones?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

CS Escaneado con CamScanner

8. **¿Qué estrategias educativas implementaría para crear un entorno escolar que promueva la empatía y la comprensión entre los niños y niñas en relación con las emociones de los demás?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

Nombre del experto: ...Daysi de la cruz.....
C.C: ...1805357835.....
Título: ...Magister en Educación.....
Experiencia en el área de investigación: ...3 años.....

Daysidelacruz
Firma
1805357835

Escaneado con CamScanner

Validación de instrumentos

Anexo 0.6: Validación de Entrevista

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
Carrera de Educación Inicial

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Entrevista

Entrevista dirigida a las docentes del Subnivel Inicial 2

Objetivo de la validación del instrumento: Aprobar la validez de los indicadores planteados en la entrevista.

Instrucciones:

- A continuación, se presenta una serie de indicadores planteados en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluados según el cuestionario, para ello se adjunta el objetivo de la investigación: El juego de roles en la identificación de las emociones en niños y niñas de 4 a 5 años
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala.

1. **¿Cómo integraría el juego de roles en sus lecciones para fomentar el aprendizaje activo de los estudiantes?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

Escaneado con CamScanner

2. **¿Qué beneficios cree que ofrece el juego de roles en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales de los niños 4 a 5 años?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

3. **¿Qué estrategias utilizaría para asegurarse de que todos los estudiantes participen de manera equitativa en las actividades de juego de roles?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

Escaneado con CamScanner

4. **¿Cómo evaluaría el aprendizaje y el progreso de los estudiantes durante las actividades de juego de roles en el aula?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

5. **¿Qué actividades o recursos utilizaría para enseñar a los niños y niñas a identificar y expresar sus emociones de manera saludable?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

CS Escaneado con CamScanner

6. **¿Cómo adaptaría sus métodos de enseñanza para abordar las diferencias individuales de los niños y niñas para reconocer y comprender las emociones?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

7. **¿Cuáles son algunas características clave que indican que un niño o niña puede estar experimentando dificultades para identificar o expresar sus emociones?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

CS Escaneado con CamScanner

8. **¿Qué estrategias educativas implementaría para crear un entorno escolar que promueva la empatía y la comprensión entre los niños y niñas en relación con las emociones de los demás?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

Nombre del experto: Nama Rebeca Macías Flores

C.C: 1802454650

Título: Magister Inteligencias y Educación

Experiencia en el área de investigación: 10 años

Firma

Escaneado con CamScanner

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

Carrera de Educación Inicial

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO: Entrevista

Entrevista dirigida a las docentes del Subnivel Inicial 2

Objetivo de la validación del instrumento: Aprobar la validez de los indicadores planteados en la entrevista.

Instrucciones:

- A continuación, se presenta una serie de indicadores planteados en la entrevista según el tema de investigación para ser evaluados según el cuestionario, para ello se adjunta el objetivo de la investigación: El juego de roles en la identificación de las emociones en niños y niñas de 4 a 5 años
- Elija y señale con una X la valoración correspondiente para dar validez y fiabilidad al instrumento, según la escala.

1. **¿Cómo integraría el juego de roles en sus lecciones para fomentar el aprendizaje activo de los estudiantes?**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

Escaneado con CamScanner

2. **Participa activamente durante toda la actividad, tomando la iniciativa en diferentes momentos del juego.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

3. **Utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	x X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

Escaneado con CamScanner

4.- El niño utiliza el lenguaje para interactuar con otros, expresar ideas y asumir el papel de su personaje.

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

5. Identifica y nombra sus propias emociones en diferentes situaciones del juego.

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

Escaneado con CamScanner

6. **Es capaz de reconocer y nombrar sus propias emociones básicas y las de los demás, como alegría, tristeza, enojo y miedo.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

7. **Expresa sus emociones de manera verbal y no verbal (gestos, expresiones faciales, tono de voz), de acuerdo con las normas sociales y culturales.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

CS Escaneado con CamScanner

8. **Maneja y regula sus propias emociones, utilizando estrategias como la respiración profunda, hablar sobre sus sentimientos o buscar apoyo de un adulto.**

Criterios/ Validación	Aplicable 100%	Modificable 75%	Regular 50%	Deficiente 25%	No aplicable 0%
Tiene una estructura organizada, coherente y sistemática.	X				
La redacción es clara y exacta.	X				
Recoge la información necesaria para cumplir el objetivo planteado	X				
Contempla una adecuada ortografía y signos de puntuación.	X				

SUGERENCIA:.....
.....

Nombre del experto: ..Daysi de la cruz.....
C.C: ..1805357835.....
Título: ..Magister en Educación.....
Experiencia en el área de investigación: ..3 años.....

Daysi de la cruz
Firma

Escaneado con CamScanner

Anexo: Fotografías intervenciones en el Aula de Clases.

Actividades: Cuentos de animales para luego hacer una interpretación con un juego de roles








Actividades: Reconocer las emociones e interpretarlas.









