



Técnicas de juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial durante el periodo 2025–2026.

Catota Acurio Daysi Mireya

Departamento de Ciencias Humanas y Sociales

Carrera de Educación Inicial

Trabajo de integración curricular, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial

Msc. Chazi Nacimba, Fernanda Gabriela

Sangolquí, 25 de febrero del año 2026



ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

Tesis_Daysi_Catota_09.02.2026
6

9%
Textos
sospechosos

5% Similitudes
0 % similitudes entre comillas
< 1 % entre las fuentes mencionadas
2% Idiomas no reconocidos
2% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: Tesis_Daysi_Catota_09.02.2026.docx
ID del documento: 877377644f50379f261ad51d96fad23b4845dde2
Tamaño del documento original: 11,69 MB

Depositante: FERNANDA GABRIELA CHAZI NACIMBA
Fecha de depósito: 10/2/2026
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 10/2/2026

Número de palabras: 19.378
Número de caracteres: 126.078

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.unemi.edu.ec Enseñanza y Aprendizaje de Estudios sociales Media... http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5733	1%		Palabras idénticas: < 1% (283 palabras)
2	es.slideshare.net Formatos Documentos Pregrado 2020 (11).docx https://es.slideshare.net/slideshow/formatosdocumentospregrado2020-1.docx/251475307	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (58 palabras)
3	Documento de otro usuario #1596d39 Viene de otro grupo 4 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (49 palabras)
4	www.revistasocialfronteriza.com Juego de roles como estrategia de enseñanz... https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/110	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (45 palabras)
5	revista.uny.edu.ve https://revista.uny.edu.ve/ojs/index.php/honoris-causa/article/view/303	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (39 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	doi.org Programa de ejercicios físicos para potenciar la interacción social de aut... https://doi.org/10.56200/mried.v6i1.10982	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)
2	doi.org Juego de roles para promover el desarrollo de identidad y autonomía en... https://doi.org/10.33936/coagnosis.v9i3.6818	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)
3	doi.org Perspectiva de género en la educación infantil: Revisión narrativa centra... https://doi.org/10.15359/ree.29-1.18485	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (14 palabras)
4	doi.org Estrategias para el fortalecimiento de la autorregulación escolar: una rev... https://doi.org/10.56200/mried.v2i4.5308	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (15 palabras)
5	Documento de otro usuario #60122b Viene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (18 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

N°	Descripciones
1	https://doi.org/10.53595/rlo.v3i8.084
2	https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1578
3	https://doi.org/https://doi.org/10.36791/tcg.v0i1.5.90
4	https://pdf.sciencedirectassets.com/312299/1-s2.0-S0716864022X00059/1-s2.0-S0716864022000724/main.pdf?X-Amz-Security-Token=IQoJb3pZ2luX2VjEMv//////////wEaCKV...
5	https://doi.org/10.7203/relieve.26.1.1740

Msc. Chazi Nacimba Fernanda Gabriela

Directora

C.C.: 1720532546



Departamento de Ciencias Humanas y Sociales

Carrera de Educación Inicial

Certificación

Certifico que el trabajo de integración curricular: **“Técnicas de juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial durante el periodo 2025–2026**, el mismo que cumple con los requisitos legales, teóricos, científicos, técnicos y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, además fue revisado y analizada en su totalidad por la herramienta de prevención y/o verificación de similitud de contenidos; razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que se lo sustente públicamente.

Sangolquí. 25 de febrero del 2026

Msc. Chazi Nacimba Fernanda Gabriela

Directora

C.C.: 1720532546



Departamento de Ciencias Humanas y Sociales

Carrera de Educación Inicial

Responsabilidad de Autoría

Yo, **Catota Acurio, Daysi Mireya**, con cédula de ciudadanía n° 1752691905, declaro/declaramos que el contenido, ideas y criterios del trabajo de integración curricular: **Técnicas de juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial durante el periodo 2025–2026** es de mi autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos legales, teóricos, científicos, técnicos, y metodológicos establecidos por la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Sangolquí, 25 de febrero del 2026

Catota Acurio, Daysi Mireya

C.C.: 1752691905



Departamento de Ciencias Humanas y Sociales

Carrera de Educación Inicial

Autorización de Publicación

Yo **Catota Acurio, Daysi Mireya**, con cédula de ciudadanía n° 1752691905, autorizo/autorizamos a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar el trabajo de integración curricular: **Título: Técnicas de juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial durante el periodo 2025–2026** en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi/nuestra responsabilidad.

Sangolquí, 25 de febrero del 2026

Catota Acurio, Daysi Mireya

C.C.: 1752691905

Dedicatoria

Dedico este trabajo con amor y gratitud a mis abuelos. Aunque su presencia ya no es física, habitan con fuerza en mi corazón. Sus enseñanzas, su ejemplo de vida y su cariño sin límites dejaron una huella eterna en mi existencia. Su legado es la inspiración diaria para dar lo mejor de mí y alcanzar cada sueño. A mis padres, por el afecto sin condiciones, su guía y el respaldo total que fueron pilares para este logro. Su entrega y sacrificio constituyen la base de mi crecimiento humano y escolar. A mi hermano, por su compañía constante. Tus palabras y tu sentido del humor otorgaron fortaleza en las horas de reto. Eres parte vital de este camino.

Daysi Mireya Catota Acurio

Agradecimiento

Expreso mi gratitud a mis padres por el amparo total en cada fase de este proceso académico. Su amor, paciencia y entereza son el motor que evitó mi renuncia; gracias por la confianza en mis capacidades, incluso en mis horas de duda. A mis abuelos, quienes desde el cielo guían mis pasos con su luz. Siento su cercanía en cada acierto y decisión. Su sabiduría me escolta y este trabajo rinde honor a su memoria y a su paso por mi vida. A mi hermano, por ser soporte emocional y cómplice en las alegrías y desafíos. Tu apoyo y la risa que provocas en crisis son un regalo sin igual. A mis docentes, por la entrega, orientación y compromiso hacia mi instrucción. Gracias por el saber compartido y por el impulso hacia la superación diaria. Este éxito es fruto del amor de quienes depositaron su fe en mí. A Dios, por ser guía, fuerza y claridad en toda circunstancia.

Daysi Mireya Catota Acurio

Índice

Resumen	12
Abstract:.....	13
Introducción y estado del arte	14
Objetivos	20
General.....	20
Específicos	20
Marco teórico	21
Técnicas de juego de roles.....	21
Introducción a las técnicas de juego de roles en Educación Inicial	21
Tipos de juego de roles.....	21
Planificación del juego de roles.....	22
Características del Juego simbólico	24
Intervención docente en el juego de roles.....	26
Mediación en el contexto del juego	28
Fases del juego de roles	30
Resolución pacífica de conflictos.....	31
Introducción a la resolución pacífica de conflictos en la primera infancia	31
Reconocimiento emocional y social	32
Autorregulación.....	33
Interacción social positiva	34
Estrategias pacíficas de resolución de conflictos	35
Marco metodológico.....	38
Enfoque y diseño de la investigación.....	38
Técnicas e instrumentos.....	38
Alcance	39

Población y muestra	40
Recolección de la información	40
Análisis de la información	41
Consideraciones éticas de la investigación	41
Resultados y análisis	42
Observación	42
Análisis de las entrevista aplicadas a los docentes	49
Análisis documental.....	59
Triangulación de resultados.....	63
Conclusiones y recomendaciones.....	64
Referencias bibliográficas	68
Anexos.....	73

Índice de tablas

Tabla 1 Síntesis de las estrategias pacíficas de resolución de conflictos en Educación Inicial..	37
Tabla 2 Técnicas e instrumentos de la investigación.....	39
Tabla 3 Tabla de co-ocurrencia de las entrevistas	53
Tabla 4 Resumen de hallazgos del análisis documental	61

Índice de figuras

Figura 1. Resultados de los indicadores observado del 1 al 5.....	43
Figura 2. Resultados de los indicadores observado del 6 al 10.....	44
Figura 3. Resultados de los indicadores observado del 11 al 15.....	46
Figura 4. Resultados de los indicadores observado del 16 al 20.....	48
Figura 5. Nube de palabras de las entrevista aplicadas a los docentes	50
Figura 6. Diagrama Sankey de las entrevistas aplicada a los docentes	54
Figura 7. Diagrama Sankey entre categorías y los docentes.....	56
Figura 8. Triangulación de resultados	63

Resumen

La investigación trata las técnicas de juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años. El estudio tiene como objetivo general Analizar las técnicas de juego de roles utilizadas por los docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial. La metodología diseño tiene un enfoque cualitativo y descriptivo de corte no experimental con una muestra de setenta infantes y diez docentes. Los datos provienen de las observaciones directas, entrevistas y la revisión documental. Los hallazgos exponen que el 93% de los párvulos identifica emociones básicas aunque apenas el sesenta por ciento regula su conducta ante una disputa. El 74% de la población infantil recurre al llanto como recurso primordial frente a problemas complejos hecho que expone una debilidad en el uso del lenguaje para la negociación. Las maestras priorizan la definición de objetivos pedagógicos y asumen un perfil de guía pero el escaso modelado de conductas limita la autonomía real de los alumnos. El uso de material concreto predomina sobre el simbólico y ello ancla las disputas a la posesión de objetos. Se concluye que el juego de roles potencia la empatía y la resiliencia social en el grupo. A pesar de ello la efectividad técnica de la estrategia requiere la sustitución de impulsos primarios por guiones verbales que den paso a la paz escolar desde un acompañamiento docente más activo y sistemático.

Palabras claves: juego de roles; resolución pacífica; conflictos; niños; educación inicial.

Abstract:

This research examines the role-playing techniques used by teachers to promote peaceful conflict resolution in 4- to 5-year-old children. The study's general objective is to analyze the role-playing techniques used by teachers to foster peaceful conflict resolution in 4- to 5-year-old children in the second level of early childhood education. The methodology employs a qualitative and descriptive, non-experimental design with a sample of seventy children and ten teachers. Data were collected through direct observation, interviews, and document review. The findings reveal that 93% of the children identify basic emotions, although only sixty percent regulate their behavior during disputes. 74% of the children resort to crying as their primary coping mechanism when faced with complex problems, indicating a weakness in their use of language for negotiation. Teachers prioritize defining pedagogical objectives and adopt a guiding role, but the limited modeling of behavior restricts the students' actual autonomy. The use of concrete materials predominates over symbolic ones, anchoring disputes to the possession of objects. It is concluded that role-playing enhances empathy and social resilience within the group. However, the technical effectiveness of this strategy requires replacing primal impulses with verbal scripts that foster school peace through more active and systematic teacher support.

Keywords: role-playing; peaceful resolution; conflicts; children; early childhood education.

Introducción y estado del arte

La educación inicial es la base del sistema educativo y el pilar sobre el cual se asientan las estructuras cognitivas, sociales y emocionales de los individuos de cualquier sociedad. En la actualidad, el escenario educativo global reconoce que el aprendizaje no se limita a la adquisición de conceptos, en su lugar se extiende a la formación de ciudadanos capaces de convivir en armonía. Dentro de este proceso, la interacción social durante la primera infancia se convierte en un laboratorio vivencial de donde salen las primeras formas de comunicación y del mismo modo las primeras tensiones y desacuerdos. Es ámbito donde la gestión del ambiente escolar y las estrategias pedagógicas cobran una relevancia vital para transformar el aula en un espacio de paz (Aguirre, 2022).

A nivel internacional los marcos normativos sobre los derechos de la niñez enfatizan la importancia de proveer entornos que garanticen un desarrollo integral. La capacidad de interactuar con pares es, quizás, el desafío más complejo para un niño en el subnivel de educación inicial y en particular entre los 4 y 5 años (Förster y López, 2022). En este rango de edad, el infante transita de un pensamiento egocéntrico hacia la comprensión de la alteridad, un proceso que requiere de mediadores pedagógicos que faciliten la asimilación de normas y la empatía.

En el ámbito educativo el juego ha sido aceptado como la actividad rectora por excelencia de la infancia. No obstante su conceptualización ha evolucionado desde una visión solo recreativa hacia una perspectiva pedagógica profunda. El juego de roles en particular destaca como una estrategia de representación simbólica que permite al niño ensayar la realidad. Al asumir una identidad ajena el infante se desprende por un tiempo de su propia perspectiva para explorar el mundo desde los ojos de otro hecho que potencia dimensiones motrices, cognitivas y socioafectivas (Sáez et al., 2023).

Desde una mirada teórica se entiende que el juego de roles permite que el niño desarrolle su imaginación al recrear situaciones de su cotidianidad (Zambrano et al., 2024). En

estos espacios el menor es capaz de adoptar actitudes que exceden su comportamiento habitual, situándose en una zona de desarrollo donde el aprendizaje se produce de manera independiente aunque mediada por el contexto lúdico. De esta manera el juego actúa como un puente entre la realidad inmediata del niño y sus potencialidades de crecimiento mental que permite la transición de funciones psíquicas básicas hacia funciones superiores de pensamiento y autorregulación.

En contraste el entorno escolar no está exento de fricciones. El conflicto lejos de ser un fenómeno negativo per se, es una parte natural y necesaria del desarrollo social. El problema se encuentra en la forma en que estos conflictos son gestionados dentro del aula. El sistema educativo ha tendido a aplicar medidas correctivas o punitivas; no obstante, las tendencias contemporáneas y el Sistema Nacional de Educación del Ecuador proponen un giro hacia mecanismos alternativos de resolución de conflictos. Esta visión busca que los docentes implementen el respeto mutuo, el diálogo y la escucha activa como ejes transversales de la formación que involucre a todos los actores de la comunidad educativa para prevenir la violencia desde sus raíces más tempranas (Betancourt et al., 2020).

A pesar de la existencia de directrices institucionales, se observa a menudo una brecha entre la teoría de la convivencia pacífica y la práctica pedagógica diaria. Es aquí donde el juego de roles es una herramienta con un potencial poco explorado en lo referente a la resolución técnica de conflictos. Diversos estudios han analizado cómo el juego influye en la formación de valores que demuestra que tras intervenciones lúdicas planificadas, los niños logran fortalecer la solidaridad, la amistad y la tolerancia. Estos aprendizajes significativos permiten que los infantes aprendan a interactuar con sus pares al tiempo que reconozcan la importancia de resolver sus diferencias de forma cooperativa (Presidencia de la República, 2021).

Investigaciones previas han resaltado que el juego de roles contribuye mucho al desarrollo de habilidades interpersonales en niños de 4 a 5 años. Al aplicar guías basadas en la simulación de situaciones, se ha evidenciado un impacto positivo en la comunicación y la

convivencia. De acuerdo con Betancourt et al. (2020) el respeto a las reglas del juego se traslada de manera progresiva al respeto por las normas sociales para darle a los niños una base sólida para proponer soluciones pacíficas ante problemas cotidianos, tanto dentro como fuera del entorno escolar.

Asimismo la literatura académica contemporánea destaca que esta metodología es eficaz para promover habilidades sociales mediante el acompañamiento docente. Hay evidencia de que a través de la simulación los niños aprenden a practicar normas y a relacionarse de manera respetuosa. No obstante pone de manifiesto que la efectividad de esta estrategia no es espontánea; depende de la creatividad, la mediación y el acompañamiento del educador. El rol del docente como guía de la experiencia lúdica es determinante para que el juego pase de ser una actividad de entretenimiento a una oportunidad real de aprendizaje socioemocional (Pertusa, 2024).

En este sentido, Cummins (2025) desarrolló una investigación doctoral en la Universidad de Kentucky, Estados Unidos, bajo el título: Justicia restaurativa en la educación infantil: un modelo de desarrollo profesional y estudio observacional. La investigación se centró en la implementación de la justicia restaurativa (JR) en espacios de primera infancia planteada como alternativa frente a los enfoques sancionadores tradicionales, el objetivo principal consistió en examinar los beneficios que la JR puede aportar dentro de las aulas de educación inicial y diseñar un modelo de capacitación que les de a los docentes herramientas sólidas para la mediación. La propuesta metodológica se definió como mixta porque se integró un esquema observacional de corte cuantitativo con la aplicación de cuestionarios y la realización de entrevistas. La muestra incluyó a cuarenta y siete estudiantes y ocho docentes pertenecientes a niveles de preescolar y primer grado.

Los hallazgos de Cummins (2025) mostraron que el modelado docente resultó decisivo para que los niños adoptaran el diálogo restaurativo, en el 91,5% de los conflictos analizados apareció al menos una práctica vinculada con la JR. La conclusión del estudio fue clara al decir

que la justicia restaurativa es una herramienta pedagógica eficaz y poderosa para promover la autorregulación, la reparación del daño y la creación de comunidades escolares cimentadas en la empatía. Esta investigación aporta a la tesis actual una base empírica sólida sobre cómo el acompañamiento docente transforma el conflicto en una oportunidad de aprendizaje socioemocional.

Por su parte, Perdomo (2023) llevó a cabo una investigación en la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero, en Saladoblanco, Huila, Colombia, titulada como: La relevancia de los juegos de roles en el proceso de resolución de conflictos entre estudiantes de tercer grado. El estudio analizó la problemática de las malas relaciones interpersonales y la falta de valores ciudadanos en el aula. El objetivo general consistió en fortalecer el juego de roles como técnica pedagógica para mitigar los comportamientos desadaptativos y promover la armonía grupal. La metodología fue de corte cualitativo bajo un diseño de investigación-acción pedagógica con la utilización de diarios de campo y observación participante.

Los resultados pusieron de relieve que a través de la secuencia didáctica denominada como: Jugando aprendo a vivir en armonía, los estudiantes lograron ponerse en el lugar del otro y disminuyeron los actos de agresión física y verbal. El estudio concluyó que el juego de roles es una estrategia facilitadora de aprendizajes significativos que permite a los niños transformar situaciones difíciles de su entorno en experiencias de convivencia pacífica. Esta investigación es relevante para la presente tesis porque vincula de forma directa la simulación de roles con la formación en valores y la resolución asertiva de disputas.

Otro de los estudios examinados fue el de Rosero (2025) con el desarrolló un ejercicio de investigación formativa en la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo en Cartago, Colombia, bajo el título Búsqueda de acuerdos y dinámicas solidarias para fortalecer la armonía social escolar. La investigación centró su objetivo en transformar actitudes orientadas al individualismo y la agresión hacia modos de convivencia basados en cooperación y respeto mutuo; la meta principal fue fomentar la práctica de juegos colectivos como mecanismo para

resolver conflictos de forma pacífica durante el primer semestre de 2025. La propuesta metodológica se estableció como cualitativa de corte experimental, con atención focal en la observación de las dinámicas lúdicas; la muestra quedó constituida por ocho niños del nivel jardín.

Los resultados reportados por Rosero (2025) mostraron que, tras la intervención, los participantes aumentaron su seguridad para solicitar ayuda, exteriorizar emociones sin restricción y colaborar en equipo; ello se tradujo en una reducción notable de los índices de agresividad. El estudio concluye que el juego cooperativo funciona como estrategia para el desarrollo integral infantil porque da un espacio seguro para negociar acuerdos y asimilar normas de convivencia. . Esta investigación es de vital importancia para esta tesis pues enfatiza la necesidad de integrar la cooperación lúdica como eje transversal para construir una cultura de paz desde la infancia.

Del contexto nacional Zambrano et al. (2024) desarrollaron un estudio en el Centro de Desarrollo Infantil Nube de Colores en Manta, Ecuador, titulado Representaciones simbólicas para impulsar la construcción personal y el crecimiento independiente en la primera infancia. El eje principal se centró en el empleo del juego simbólico como recurso pedagógico para hacerle frente a la dependencia originada en prácticas de crianza sobreprotectoras. El propósito general consistió en elaborar una propuesta didáctica sustentada en juegos de roles con la intención de reforzar la autonomía y el autoconcepto de los niños. La investigación adoptó un enfoque mixto con la combinación de procedimientos inductivos y deductivos con técnicas de campo, revisión bibliográfica y análisis descriptivo. La muestra incluyó a 3 docentes, 25 padres de familia y 25 pequeños de tres años de edad.

En este caso los resultados iniciales y obtenidos mediante el Test de Battelle pusieron de manifiesto un bajo nivel de autonomía. No obstante, tras seis meses de aplicación de la guía los niños regulares alcanzaron los niveles esperados para su edad cronológica. El estudio concluyó que el juego de roles elevó mucho el desarrollo de la identidad infantil al permitir a los

niños simular situaciones reales y tomar decisiones propias. Esta investigación es elemental para la tesis porque demuestra la eficacia del juego de roles en el fortalecimiento de habilidades de autogestión en edades tempranas.

Vásquez (2021) realizó un trabajo especial de grado en la Escuela de Educación Básica Manuela Cañizares en Salinas, Ecuador, bajo el título como: Juego de roles: una estrategia didáctica para las habilidades interpersonales en niños de educación inicial. La investigación trató sobre la influencia de las estrategias lúdicas en la capacidad de comunicación e interacción social de los infantes. El objetivo general fue determinar el impacto de los juegos de roles en el desarrollo de habilidades interpersonales en niños de 4 a 5 años. La metodología se fundamentó en un enfoque cuantitativo de alcance descriptivo con un diseño experimental. La muestra se integró por 15 estudiantes, 4 docentes y 2 especialistas en educación.

Los resultados expuestos por Vásquez (2021) evidenciaron que la totalidad de los docentes participantes coincidió en que el juego de roles favoreció la asimilación de la realidad y el desarrollo del lenguaje oral. Las observaciones directas dejaron en claro un progreso notable en la convivencia y en el respeto de las normas dentro del aula. El estudio determinó que el juego de roles funciona como una importante estrategia para fortalecer la socialización y abrir espacios de expresión emocional en el ámbito escolar, Con ello la investigación respalda la propuesta de la tesis al reconocer el juego como el principal medio para impulsar el desarrollo de competencias sociales.

Pese a los beneficios documentados la revisión de la literatura expone vacíos que justifican el desarrollo de esta tesis. A pesar de que se ha estudiado el juego de roles en relación con las habilidades sociales generales existe una escasez de trabajos que lo vinculen de manera explícita y técnica con la resolución pacífica de conflictos en el rango específico de 4 a 5 años. La mayoría de las investigaciones se centran en la autorregulación o el lenguaje y no detallan el proceso de resolución dialogada mediante el juego simbólico (Fraile et al., 2020).

Asimismo se identifica una carencia de orientaciones metodológicas claras para los docentes. Aunque se reconoce la importancia de la mediación docente pocas investigaciones profundizan en las técnicas específicas que el educador debe emplear para intervenir en un juego de roles con el objetivo de transformar un conflicto en un aprendizaje positivo. Esta ausencia de: el cómo limita la capacidad de los docentes para aplicar estas teorías de manera efectiva en las aulas de educación inicial por lo que se deja muchas veces la resolución de conflictos al azar o a la intuición pedagógica (Borra, 2023).

Por lo expuesto esta investigación se justifica por su relevancia social y pedagógica. Desde la perspectiva social busca contribuir a la reducción de conductas disruptivas o violentas en el entorno escolar con el fomento de una cultura de paz desde la infancia. En el ámbito pedagógico la finalidad es llenar el vacío metodológico existente con el aporte una base teórica y técnica que relacione las técnicas de juego de roles aplicadas por los docentes con la promoción de conductas pacíficas. Este enfoque beneficia a los niños en su desarrollo integral y dota a los educadores de herramientas consistentes para su labor diaria.

Objetivos

General

Analizar las técnicas de juego de roles utilizadas por los docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial.

Específicos

Observar cómo las docentes implementan estas técnicas en el aula y cuál es su impacto en el comportamiento de los niños.

Realizar grupos focales con docentes que hayan implementado técnicas de juego de roles en sus aulas para indagar las percepciones docentes sobre la efectividad de este tipo de juegos.

Marco teórico

Técnicas de juego de roles

Introducción a las técnicas de juego de roles en Educación Inicial

El juego de roles es reconocido como una importante estrategia didáctica en la educación inicial porque permite a los niños ensayar conductas sociales en un entorno protegido. Vygotsky (1978) destaca que el aprendizaje es social y el acompañamiento pedagógico orienta las acciones de los niños, transformando el juego de roles en un entorno seguro para experimentar conductas, adoptar diferentes perspectivas, ejercitar turnos y aprender a negociar significados (Solano, 2025).

Estudios recientes como el de González et al. (2025) confirman que el juego de roles favorece el trabajo en equipo, mejora la comunicación verbal y no verbal favorece el desarrollo de la empatía y potencia la regulación emocional en los niños. Esta técnica es reconocida como una estrategia educativa muy importante para el crecimiento integral en la etapa preescolar porque mediante la interacción y el diálogo se fortalecen dichas habilidades y la guía del docente los niños aprenden a expresar emociones, colaborar, resolver problemas, entre otros aspectos básicos del ser humano.

La UNESCO (2024) y muchos expertos en desarrollo infantil coinciden en que el aprendizaje socioemocional al comprender y expresar las propias emociones y mostrar empatía es elemental desde edades tempranas. Bajo esta línea, el juego de roles integra el como si lúdico con contenidos reales. Ello transforma el ambiente de aprendizaje y promueve las habilidades socioemocionales indispensables para la convivencia escolar.

Tipos de juego de roles

Las técnicas de juego de roles se clasifican según la estructura de la actividad y el nivel de guía docente. En la dramatización guiada el maestro propone una situación tema o personaje (por ejemplo: ir al médico) y guía a los niños en la exploración y representación de ese rol con ajustes en el nivel de complejidad al subnivel de edad (Manrique, 2022). En el caso

del juego simbólico es espontáneo y se caracteriza por la imaginación libre del niño que simboliza roles, objetos o situaciones que no están y para ello utiliza su imaginación .

A partir de los 2-3 años el juego simbólico se desarrolla con fuerza con pruebas sobre la función simbólica y el pensamiento abstracto emergente (Román y Gavilanes, 2025). Otra modalidad es la recreación de situaciones cotidianas en la que los niños dramatizan eventos familiares (visitar al doctor, ir al supermercado, un cumpleaños) hecho que les ayuda a dar significado a esas experiencias y a ensayar soluciones a pequeños conflictos reales.

Por su parte, el juego espontáneo guiado combina iniciativa libre y apoyo docente. En este tipo de juego el maestro plantea un marco (tema o problema) y deja que los niños exploren los roles de forma creativa. Los cuentos dramatizados, por otra parte, son adaptaciones de historias conocidas donde los niños interpretan personajes de un cuento con el uso de disfraces o marionetas.

En todas estas variantes se evidencia que los niños recrean situaciones de la vida cotidiana mediante la dramatización y cooperan en la construcción de escenarios o reglas (González et al., 2025). Un ejemplo de ello es un estudio ecuatoriano del Ministerio de Educación (2023) en el que se implementó un programa de roles con diferentes modalidades que fue espontáneo, guiado y estructurado y donde se observó cómo esta diversidad favoreció el respeto de turnos y la cortesía en los niños.

Planificación del juego de roles

Definición de objetivos en el juego de roles

La planificación eficaz del juego de roles inicia con la definición clara de objetivos pedagógicos y de aprendizaje. El primer paso es que el docente determine qué habilidades o contenidos se desean trabajar, como pudiera ser la comunicación asertiva o manejo de emociones en conflictos (Universidad del Desarrollo, 2021). Al planificar se formulan preguntas como:

- ¿Qué competencias específicas queremos fortalecer (empatía, cooperación, toma de perspectiva, entre otras)?
- ¿Qué mensajes educativos se quieren transmitir?

La asignación de roles debe contribuir a esos objetivos y los niños deben comprenderlos en términos sencillos. En esta línea, hay varias innovaciones docentes indican los pasos estructurados, que son (Universidad del Desarrollo, 2021):

- Definir el objetivo y contenidos del juego de roles.
- Organizar roles en grupos o parejas
- Planificar el número de ensayos
- Duración de la actividad y los recursos necesarios.

Así la fase de preparación incluye metas claras de tipo social, comunicativas o de valores alineadas con el currículo de Educación Inicial.

Selección de situaciones para el juego de roles

Luego se seleccionan las situaciones o escenarios que los niños van a dramatizar. Se buscan contextos significativos y adaptados a su realidad como pueden ser los conflictos entre amigos que comparten un juguete, debates para tomar decisiones en grupo o situaciones de la vida diaria.

Es importante que estas situaciones permitan el ejercicio de la resolución pacífica de conflictos, como por ejemplo una guía mexicana propone narrar un cuento donde dos niños desean jugar con el mismo juguete y luego pedir a las parejas de alumnos que discutan ¿cómo resolverían el problema a través de una conversación. De manera similar hay programas de educación socioemocional aplicados en Perú han estructurado actividades lúdicas y dinámicas de los juegos de roles centradas en dilemas de convivencia para fomentar la comunicación y la cooperación (Ramírez y García, 2025).

En este contexto el docente debe describir de forma clara el escenario inicial y las reglas del juego que asegure que el problema presentado sea apropiado para los niños pequeños y que ello permita la discusión de soluciones pacíficas. En este sentido es de utilidad plantear las preguntas orientadoras al finalizar la dramatización para estimular la reflexión.

Organización de materiales para el juego de roles

La logística y los materiales son de mucha importancia, donde se preparan disfraces sencillos, tarjetas con roles, objetos simbólicos o marionetas que faciliten la identificación de personajes. Estos materiales no tienen que ser costosos porque pueden ser reinventados a partir de elementos cotidianos o reciclados para estimular la creatividad docente (Ministerio de Educación, 2023).

Asimismo es recomendable disponer el espacio en rincones de juego con suficientes materiales que inviten al juego libre o guiado. El docente organiza los recursos de forma visible, segura y atractiva para facilitar la libre elección de roles por los niños. Además, durante la actividad el maestro puede proveer estímulos adicionales en los momentos en los que sea necesario para enriquecer la experiencia. En suma una buena planificación del juego de roles define objetivos pedagógicos claros, elige situaciones de la vida cotidiana relevantes y organiza los materiales que provoquen interés y favorezcan la actividad lúdica.

Características del Juego simbólico

Tiempo y espacio en el juego simbólico

El juego simbólico es una actividad libre, espontánea y placentera que requiere espacio y tiempo adecuados. El Ministerio de Educación del Ecuador (2023) enfatiza que el juego es una actividad libre, espontánea y en esencia placentera no impuesta o dirigida desde afuera. Por lo tanto este debe darse tiempo suficiente de al menos 30-60 minutos continuos para que los niños se sumerjan en la fantasía sin interrupciones frecuentes.

El espacio debe ser un rincón seguro, amplio y bien delimitado con áreas dedicadas a diferentes escenarios (cocina de juguete, consulta médica, entre otros). Bajo esta línea, se ha

observado que los rincones de juego organizados con materiales abiertos como son las cajas, los disfraces y los utensilios permiten al niño desplegar la imaginación y desarrollar el juego simbólico (Franco et al., 2025). Por ello un entorno estético y dinámico con colores, música suave, decoración temática motiva a los niños a permanecer concentrados en el juego. Es muy importante que el espacio no sea caótico ni muy estructurado pues debe invitar a la exploración libre. Del mismo modo debe incluir disfraces simples, marionetas y juguetes de rol que mantengan el interés y permitan distintos niveles de juego.

En este ámbito el tiempo y el espacio se convierten en aliados pedagógicos debido a que el dedicar horas de juego cada día y organizar rincones temáticos facilita los roles complejos y la profundización en las interacciones sociales.

Juego libre y voluntario en espacios definidos

Dentro del juego simbólico es básica la libertad y voluntariedad del niño. El Ministerio de Educación (2023) señala que los materiales didácticos en los rincones deben permitir actividades individuales y en pequeños grupos; y permitir el juego libre. Es decir el niño elige cuándo entrar o salir del juego sin coacción. Aunque el docente puede invitar de forma ocasional lo ideal es que la decisión de jugar surja del propio niño y que con ello se garantice su motivación intrínseca. En la práctica esto significa no imponer roles ni obligar a la dramatización por lo que se debe proporcionar un marco flexible.

Un ejemplo de ello es que si algunos niños prefieren observar antes de participar, se les respeta ese ritmo. Aquí el respeto por la espontaneidad requiere que el docente intervenga muy poco en esta etapa, limitándose a observar y anotar comportamientos relevantes. Así el juego simbólico se mantiene como una actividad autoelegida y placentera. Sobre esta base, el juego de roles dentro del juego simbólico se da en espacios definidos aunque tiene reglas mínimas para promover la voluntad del niño de participar en la fantasía y exploración sensorial (Peñafiel et al., 2023).

Intervención docente en el juego de roles

Representación de situaciones reales

En la representación de situaciones reales el docente juega un papel activo al introducir situaciones reales dentro del juego. A través de la dramatización de contextos conocidos como puede ser la familia, la escuela, el hospital, la tienda, entre otros, el maestro conecta el juego con la vida cotidiana. El profesor en este contexto puede narrar o actuar una breve historia que contenga un conflicto menor. Esta representación inicial orienta el juego de roles para que los niños asuman personajes con base en esa situación realista.

Varias de las investigaciones consultadas señalan que este anclaje en la realidad hace que los niños repitan roles con creatividad y traten los problemas reales de convivencia (García y da Silva, 2024). Del mismo modo la representación de conflictos reales propone modelos de resolución pacífica porque el maestro puede mostrar o narrar alternativas al enfrentamiento. De esta forma el docente facilita que los niños le puedan hacer frente a dilemas cotidianos dentro de un juego y que con ello convierta el aula en un microcosmos de la sociedad. En síntesis la labor del docente es diseñar y exponer las situaciones verosímiles que los niños puedan dramatizar al proporcionar un ambiente seguro para la resolución del conflicto.

Guía y mediación docente

Durante el desarrollo del juego el docente actúa como mediador y guía constante porque se sitúa junto a los niños como observador y en los momentos en los que es necesario modela los comportamientos adecuados. En este sentido, el estudio de Ruiz (2022) pone de manifiesto que la intervención docente es de vital importancia pues se verificó que esta intervención es un elemento básicos para guiar las interacciones hacia aprendizajes significativos.

El profesor puede realizar preguntas abiertas para fomentar el diálogo interno de los niños, como también puede dar pistas para que los niños reflexionen sobre las consecuencias de sus acciones para ayudarles a verbalizar estrategias de solución pacífica. Según la

estrategia del andamiaje el adulto ajusta su nivel de ayuda al progreso del niño y la reduciéndola de forma gradual en la medida en que los niños adquieren autonomía. En términos prácticos esto deriva en que el docente no resuelve de manera directa el conflicto, en su lugar facilita que los niños mismos propongan soluciones. Asimismo proporciona retroalimentación descriptiva con descripciones de los sucesos con el propósito de reforzar las actitudes positivas.

Por tanto la guía y mediación docente combinan presencia activa y escucha, con orientaciones sin dirigir el juego. Como concluye la literatura el juego de roles es una herramienta didáctica poderosa para el desarrollo integral de los niños en virtud de esta mediación pedagógica.

Acompañamiento docente durante el juego

Además de orientar el docente brinda un apoyo constante con la observación de las interacciones, registra las conductas más relevantes y garantiza que el entorno se mantenga seguro. En medio de la dramatización tiene la posibilidad de intervenir para corregir desvíos o recordar normas básicas de convivencia como no golpear, respetar turnos, entre otras. Su papel se asemeja al de un director teatral que dispone el escenario y los recursos, y que abre el espacio para que los actores en este caso los niños, improvisen con libertad.

Un enfoque socio-constructivista defiende que en el juego de roles la adquisición de conocimientos y el fortalecimiento de las habilidades sociales se generan mediante la interacción, el diálogo y la guía del docente (González et al., 2025). En consecuencia el maestro permanece atento a las necesidades emocionales y sociales de cada niño con la promoción de la empatía y la inclusión. De esta forma el acompañamiento docente asegura que los procesos de aprendizaje generados por el juego de roles sean profundos y se vinculen a la convivencia pacífica.

Mediación en el contexto del juego

Creación de situaciones por parte del docente

El docente puede diseñar situaciones o dramatizaciones conflictivas a medida para provocar la reflexión. En el juego de roles con niños pequeños se crean escenarios hipotéticos que incluyan un conflicto leve. Un ejemplo de ello es una actividad propuesta que consiste en narrar un cuento de dos amigos que quieren jugar con el mismo camión de juguete y luego pedir a los niños que resuelvan el dilema conversando (Sierra y Mendoza, 2024). De este modo el maestro crea situaciones reales en el aula al contar historias, plantear problemas y animar a los niños a representarlos. Esta preparación de casos por parte del adulto es elemental para la mediación, pues fija el contexto en el cual se aplicarán las habilidades de resolución pacífica. El objetivo es que los niños se vinculen a decisiones sociales en un entorno lúdico en los que pueden experimentar consecuencias seguras.

La investigación relacionadas muestra que cuando los docentes integran estas situaciones en el juego los niños aprenden a convivir con la otredad y el juego de roles promueve la convivencia sana, pacífica e inclusión social (Oñate, 2024). Bajo este contexto el profesor actúa como guionista y director que prepara con anticipación los conflictos posibles para que los niños los vivan y discutan en el juego.

Diálogo como herramienta de mediación

El diálogo se convierte en la imprescindible herramienta de mediación del docente dentro del juego porque tanto en el transcurso como al finalizar la dramatización el maestro impulsa que los niños expresen emociones, necesidades e ideas. En vez de recurrir al castigo o imponer normas de manera rígida promueve la exposición de opiniones contrarias con el fin de despertar la reflexión.

Los objetivos (como propone SEP) enfatizan que los problemas se resuelven hablando sin lastimar. Las actividades diseñadas sostienen esta propuesta debido a que invitan a los niños a elegir con cuidado sus palabras, a prestar atención a lo que otros dicen y a manifestar

su propio juicio de acuerdo con la UNICEF (2022) los juegos de diálogo favorecen la escucha atenta, la tolerancia, la empatía, la cooperación, el intercambio de perspectivas y la búsqueda de acuerdos. El docente organiza los turnos de intervención, plantea preguntas orientadas a la solución pacífica y guía el debate para que el intercambio se mantenga dentro de un marco de respeto. Por ello el diálogo mediado por el adulto permite que el grupo llegue a acuerdos en lugar de caer en la agresión al enseñarles la importancia de conversar para convivir de forma pacífica.

Actividades que generan acuerdos

Para consolidar la mediación el profesor organiza actividades finales que formalicen los acuerdos alcanzados durante el juego. Por ejemplo tras los juegos de roles se puede pedir a los niños que dibujen una página de libro donde aparece la solución al conflicto o que elaboren entre todos un cartel con las frases mágicas aprendidas. Asimismo es frecuente hacer círculos de reflexión donde cada niño dice una cosa que aprendió. La idea es que los acuerdos verbales se traduzcan en compromisos concretos. Esta práctica de materializar acuerdos refuerza la experiencia positiva porque al concluir el juego, el grupo expone sus impresiones, plantea dudas a los intérpretes, discute el desarrollo de la escena y propone otras posibilidades que exponen conclusiones sobre la situación bajo la conducción del docente (Universidad del Desarrollo, 2021).

Esa dinámicas de cierre el maestro ayuda a formalizar el consenso en compromisos como el hecho de que todos respetarán turnos, compartirán materiales o resolverán conflictos a través del diálogo. De este modo las actividades posteriores al juego de roles consolidan los aprendizajes socioemocionales y dejan una enseñanza explícita de los acuerdos pacíficos logrados.

Fases del juego de roles

Fase de preparación

En la fase de preparación se ensamblan todos los elementos previos como es la definición de objetivos, la organización de los roles y de los materiales, la explicación a los niños de la actividad que van a desarrollar. Aquí se asignan los roles o se les permite elegirlos, se preparan disfraces y se establece el tiempo de la dramatización. Es muy importante en este ámbito que los niños entiendan lo que van a representar y el conflicto o tema central.

De acuerdo con algunas guías pedagógicas del Ecuador los pasos iniciales incluyen (Ministerio de Educación, 2023):

- 1) Establecer el objetivo del juego de roles y los contenidos a abordar
- 2) Generar las parejas o grupos de roles para la representación
- 3) Estructurar la dinámica

En esta fase se plantea el escenario de inicio que da comienzo al juego. Todo ello se hace con apoyo del docente que es el responsable de verificar que cada niño comprenda su papel. El ambiente debe permanecer lúdico, sin presión para actuar de forma perfecta y con énfasis en el proceso de ensayo; y de esta manera la preparación del juego de roles combina planificación didáctica con estímulo creativo que prepara el terreno para la dramatización.

Fase de ejecución

Según Yanez et al. (2025) durante la fase de ejecución los niños representan los roles establecidos en la fase de preparación. En esta etapa se activa la dramatización donde los participantes actúan en secuencia ante sus compañeros y bajo la mirada orientadora del docente. El maestro facilita el cumplimiento de los turnos con el establecimiento de quién actúa primero, cuándo habla cada uno y supervisa que se respeten las reglas acordadas. Se debe asegurar que todos participen de forma equitativa. El diálogo surge de forma natural pues los niños expresan sus ideas según los roles asignados.

En esta etapa el docente observa, interviene si hay confusión y refuerza de manera positiva las conductas de cooperación. No existen fallas en esta fase porque las representaciones pueden ser breves y sencillas. El objetivo es ensayar las conductas pacíficas en un contexto imaginario. Bajo esta línea de ideas, la ejecución es el momento lúdico central donde los niños ponen en práctica estrategias de diálogo y ayudan al grupo a vivir la experiencia conflictiva tal como fue planificada

Fase de cierre y reflexión

Al finalizar la dramatización se entra en la fase de cierre y reflexión. Aquí el docente promueve la retroalimentación y puede usar la guía de observación para recordar situaciones y abrir un diálogo grupal. En esta etapa todos los niños participan de la discusión colectiva. Según pautas de metodología en los momentos en los que concluir la representación el grupo comparte sus impresiones, dice sus dudas, analiza el desarrollo de la escena, recomienda alternativas y extrae conclusiones sobre la situación o problema (Elosegui et al., 2024).

Aquí el maestro actúa como moderador que apunta al aprendizajes, y se pueden preguntar qué sintieron cada uno o qué harían distinto la próxima vez. El objetivo es relacionar lo vivido en el juego con la vida real y reforzar los acuerdos positivos como compartir, pedir permiso, esperar turno, entre otros). Este cierre reflexivo es muy importante dado que convierte la experiencia en aprendizaje significativo. En este sentido se concluye que el plan de roles ha logrado su propósito al mejorar la interacción social y la resolución pacífica de conflictos y se retorna a la rutina escolar con un compromiso renovado de convivencia pacífica.

Resolución pacífica de conflictos

Introducción a la resolución pacífica de conflictos en la primera infancia

La resolución pacífica de conflictos en la primera infancia es parte elemental de la educación para la paz. Organizaciones internacionales dicen que educar para la paz desde la primera infancia mejora la convivencia al tiempo que sienta las bases para una generación futura que valore la dignidad humana, la tolerancia y la no discriminación (Organización

Mundial de la Educación Preescolar, 2023). Por ello una cultura de paz implica la resolución pacífica de conflictos, el respeto a los derechos humanos, la inclusión social y la comprensión intercultural. En este sentido el trabajo con niños de 4 a 5 años debe fomentar actitudes y habilidades como son la empatía, el diálogo y los acuerdos para resolver sus diferencias sin agresión.

Varios de los estudios recientes muestran que los entornos educativos que promueven la inclusión y la seguridad emocional reducen la agresividad y favorecen la cooperación (Solano, 2025). En Ecuador los currículos y líneas políticas actuales alineadas con la ODS 4,7 de UNESCO enfatizan la convivencia pacífica. Sobre la base de este marco los niños pequeños pueden adquirir desde temprano competencias para regular sus emociones, entender a los demás y actuar de manera responsable ante un conflicto. Bajo este escenario, la presente tesis se centra en cómo las técnicas de juego de roles empleadas por los docentes pueden servir como vehículo para inculcar esas competencias de resolución pacífica.

Reconocimiento emocional y social

Identificación y expresión de emociones

Un paso elemental es que los niños aprendan a identificar y expresar sus propias emociones porque esto permite canalizar conflictos internos sin actuar de manera agresiva. La propuesta educativa nombrada como: Creciendo juntos orientada a preescolares se creó con el objetivo de mejorar la capacidad de los niños a la hora de reconocer y expresar sus sentimientos (Aresté, 2024). Al reconocer emociones en uno mismo les ayuda a ponerles nombre y manejarlas de manera asertiva. Esta gestión emocional como han planteado diversos autores, es de vital importancia dado que identificar las emociones sirve para favorecer un manejo más claro de sus sentimientos y, con el tiempo, permitir que desarrollen la habilidad de afrontar sus dificultades por sí mismos de una forma no agresiva.

En la práctica docente se enseña a los niños a usar palabras o dibujos para expresar cómo se sienten antes de intervenir en un conflicto; de este modo el niño se vuelve consciente

de sus sentimientos básicos y gana vocabulario emocional. Las dinámicas del juego de roles incluye momentos para que cada niño exprese lo que haría o diría en la situación con un refuerzo de su habilidad de comunicar emociones en voz alta. Por ello se puede argumentar que la identificación y exteriorización de las propias emociones es la base para que el niño regule sus reacciones y elija estrategias pacíficas.

Reconocimiento de emociones en los demás

Tiene mucha importancia que los niños desarrollen la capacidad de reconocer las emociones ajenas para fomentar la empatía con sus compañeros, profesores, familiares y amigos. Según la UNESCO (2024) las competencias socioemocionales incluyen mostrar empatía y solidaridad por los demás. En el contexto del juego de roles esto significa interpretar y validar lo que sienten los personajes o compañeros en la escena.

Un ejemplo de ello puede ser la dramatización de un niño en un personaje frustrado por no poder tener algo; los demás deben percibir esa frustración y responder en consecuencia. En este escenario el docente podría preguntar: ¿Cómo crees que se siente Juan? o ¿Por qué lloró María?, y con ello promover la atención hacia las señales emocionales. Con el tiempo los niños aprenden a reconocer con mayor facilidad la tristeza o la rabia en los demás y esto se traduce en actitudes comprensivas. El papel del juego es simular interacciones ricas en emociones para practicar esta mirada empática. De este modo al identificar lo que el otro siente el niño evita asumir posiciones agresivas y muestra mayor tolerancia. En conjunto, la identificación de emociones propias y ajenas construye la base emocional para resolver conflictos sin recurrir a la agresión.

Autorregulación

Control de impulsos

De acuerdo con Mora et al. (2023) la autorregulación es la habilidad de controlar los propios impulsos y emociones, y juega un rol central en evitar la agresión. En preescolares la autorregulación deriva en la habilidad para controlar los propios impulsos y parar alguna

conducta si es necesario. Ello permite al niño pensar antes de actuar y enfocar su atención para impedir conductas impulsivas como pegar o gritar.

En este contexto hay expertos que señalan que a esta edad los niños comienzan a interiorizar reglas y planes que guían su comportamiento. En términos prácticos del juego de roles, el docente aprovecha las situaciones conflictivas para entrenar este control. Asimismo se pueden introducir dinámicas de respiración o pausas para practicar la calma pues el juego mismo impone cierta espera natural que refuerzan el autocontrol. El docente refuerza de manera positiva los intentos de autorregularse. En síntesis la autorregulación y en particular el control de impulsos se entrena en el juego de roles porque los niños ejercitan la capacidad de frenar reacciones inmediatas a cambio de soluciones dialogadas.

Interacción social positiva

Compartir espacios

El juego de roles requiere de manera natural de compartir el espacio y los materiales entre compañeros que contribuye a desarrollar habilidades prosociales. Diversos estudios pedagógicos muestran que en el juego simbólico los niños aprenden a negociar espacios compartidos y respetar pertenencias ajenas (González et al., 2025).

Al jugar a la escuela o al supermercado deben turnarse para usar un mismo objeto o escenario donde se fomenta la actitud colectiva. En esta línea, la guía práctica chilena de juego de roles reporta que el juego de roles ayuda a practicar el respeto de turnos y la cooperación en grupos pequeños (Solano, 2025). A nivel curricular se enseña a los niños a tolerar que otro use un objeto primero y a colaborar en los momentos en los que convenga. Por ello se puede argumentar que los escenarios de juego son co-espacios donde compartir y el rol docente es modelar y reforzar la actitud colaborativa, así se aprovecha la dramatización para que los niños ejerciten la convivencia porque aprenden que al compartir el espacio de juego pueden ayudarse y divertirse juntos sin conflictos

Respetar turnos

Un aspecto concreto de la interacción social es el respeto de turnos al hablar o actuar, y en el juego de roles se instala de forma natural esta práctica porque solo uno habla o actúa cada vez y los demás escuchan. Se enseña de manera explícita que cada personaje tiene su momento. En este sentido, un estudio reciente observó que tras talleres de juego de roles mejoró de manera sustancial el respeto por turnos y reglas en los niños debido a que estas circunstancias impulsan vínculos constructivos, como respetar turnos, actuar en conjunto y expresar pedidos de forma adecuada. Del mismo modo una clasificación de habilidades sociales encuentra que en colaboración y convivencia los niños logran participar en juegos compartidos al respetar los turnos y reglas.

En la práctica el docente puede usar herramientas como un objeto que se pasa o canciones con cambio de turno para reforzar el concepto. El principal aprendizaje es que para convivir de manera armoniosa cada niño debe esperar su momento. Esta habilidad practicada de forma lúdica es transferible a otras situaciones como puede ser el hacer fila para el juego, esperar para usar un juguete común, escuchar al maestro. De este modo el juego de roles refuerza la cortesía y el orden interpersonal en el aula.

Estrategias pacíficas de resolución de conflictos

Uso del diálogo

El uso del diálogo es la estrategia central para resolver los conflictos sin agresión. Tanto la literatura como los ejemplos prácticos coinciden en que resolver la vía para resolver cualquier conflicto es el dialogo. Por ello en el juego de roles se practica el diálogo en situaciones simuladas. En este sentido el profesor guía a los niños para que ante un problema ficticio usen preguntas y expresen necesidades.

Esta técnica es reforzada por recursos didácticos oficiales como puede ser una actividad SEP que concluye con los problemas se resuelven conversando sin lastimar

(UNICEF, 2022). Del mismo modo las actividades pedagógicas de paz indican que se forme un debate donde los grupos convencen al otro con diálogo de la mejor opción.

Búsqueda de acuerdos

Paralela al diálogo está la búsqueda de acuerdos entendido como llegar a consensos entre los participantes. En el juego de roles el docente alienta a los niños a explorar opciones conjuntas con la búsqueda de soluciones que satisfagan a todos. En este contexto las actividades lúdicas bien diseñadas promueven de manera explícita este proceso donde los grupos definen su postura y conversan hasta convenir una salida común.

La UNICEF (2022) expone que los juegos con debate conducen a consenso y cultura de paz al final. Aquí la idea es que el niño interiorice la noción de compromiso y que en el conflicto no gana siempre uno, sino que se llega a un acuerdo aceptable desde ambas partes. De esta forma cada actividad termina con un ejemplo práctico de convenio colectivo que refuerza la lección de que los conflictos pueden solucionarse mediante acuerdos civiles y diálogo cooperativo.

Evitación de la agresión

Las técnicas de juego de roles buscan reforzar la evasión de la respuesta agresiva porque en la dramática simulada no hay espacio para el castigo físico o verbal. Aquí el niño aprende que golpear o insultar no forma parte de la solución. El adulto enfatiza durante el cierre que las actitudes agresivas no resuelven nada y da alternativas pacíficas.

Bajo este escenario, la educación emocional ha demostrado que niños que expresan sus emociones encuentran más fácil resolver conflictos de manera no agresiva y amistosa a largo plazo (Aresté, 2024). En cada juego de roles cuando surge la idea de defenderse con la fuerza, el docente la redirige hacia soluciones dialogadas. Asimismo se refuerza el concepto del respeto y la empatía al ver que el agresor ficticio no recibe recompensa el niño comprende que la agresión no es una vía aceptada.

En consecuencia el juego de roles alienta de forma explícita a los niños a evitar la agresión que marca la agresión como conducta inaceptable. Así la práctica lúdica y la guía docente coinciden en que resolver sus propios conflictos y con los demás de una forma no agresiva es el objetivo final del aprendizaje.

La resolución pacífica de conflictos en la Educación Inicial se resume en el contenido de la Tabla 1.

Tabla 1

Síntesis de las estrategias pacíficas de resolución de conflictos en Educación Inicial

Estrategia	Descripción	Ejemplo en juego de roles
Uso del diálogo	Fomentar que los niños expresen ideas y emociones con palabras.	Cada niño describe su postura y busca argumentos pacíficos antes de actuar
Búsqueda de acuerdos	Llegar a un consenso mutuo que satisfaga a ambas partes.	Después de debatir, acuerdan turnarse para usar el juguete de forma ordenada
Evitación de la agresión	Enseñar que pegar o gritar no es solución; promover alternativas pacíficas.	Al sentir enojo, el niño practica respirar profundo y volver a hablar con calma

Nota. La tabla expone un resumen de estrategias pacíficas de resolución de conflictos en Educación Inicial

Marco metodológico

El marco metodológico es la vía empírica para dar respuesta a los objetivos establecidos en el estudio. En este capítulo se detallan las decisiones procedimentales, desde el paradigma adoptado hasta las técnicas de análisis de datos.

Enfoque y diseño de la investigación

El enfoque de una investigación define la naturaleza del estudio y la forma en que se recolectarán y analizarán los datos. Según Hernández y Mendoza (2018) el enfoque cualitativo busca comprender los fenómenos desde la perspectiva de los participantes en su entorno natural. Por su parte el alcance descriptivo tiene como objetivo especificar las propiedades y rasgos importantes de un fenómeno.

Esta tesis se fundamentó en un enfoque cualitativo-descriptivo. Es cualitativo porque se interesa por interpretar los significados que los docentes otorgan al juego de roles y cómo estos influyen en la resolución de conflictos. Es descriptivo porque buscó caracterizar de manera detallada las técnicas de juego de roles aplicadas por las docentes sin manipular el entorno y con detalles sobre las dinámicas de interacción observadas en el Subnivel II.

Por otra parte, según Acosta (2023) el diseño no experimental es aquel que se realiza sin manipular de forma deliberada las variables. Este se basa en la observación de fenómenos tal como se dan en su contexto natural para después analizarlos.

En este estudio se adoptó un diseño no experimental de corte transversal porque no se introdujeron cambios en la práctica pedagógica diaria. En cambio se observó cómo las docentes ya utilizan el juego de roles en el periodo 2025-2026. La intención es capturar la realidad educativa de manera auténtica con un análisis la relación entre las técnicas empleadas y la respuesta de los niños de 4 a 5 años frente al conflicto.

Técnicas e instrumentos

De acuerdo con Acosta (2023) las técnicas son el conjunto de procedimientos para obtener datos, mientras que los instrumentos son las herramientas materiales en las que se

registra dicha información. Bajo este escenario, en la tesis se utilizaron dos técnicas e instrumentos de recolección de información, que son:

Tabla 2

Técnicas e instrumentos de la investigación

Técnicas	Instrumentos	Descripción
Observación	Guía de observación (ver Anexo 1)	La observación permite registrar el comportamiento real en el aula. Se aplicará una guía de observación estructurada para evaluar el desempeño docente y la respuesta de los niños durante las sesiones de juego de roles
Entrevista	Guía de entrevista (ver Anexo 2)	La entrevista grupal o grupo focal permite profundizar en las percepciones y experiencias de los sujetos. Se utilizará una guía de entrevista con preguntas abiertas dirigida a las docentes para discutir los desafíos y aciertos de la técnica
Análisis documental	Ficha de revisión documental (ver Anexo 3)	Permite analizar de manera sistemática la planificación microcurricular. Su fin es identificar cómo se estructuran los docentes las técnicas de juego de roles y las estrategias de resolución de conflictos en el diseño pedagógico oficial

Nota. La tabla expone las técnicas e instrumentos de recolección de información primaria empleados en el estudio

Alcance

El alcance brinda la profundidad con la que se abordó el fenómeno, y en este caso el alcance fue descriptivo, orientado a identificar y detallar las modalidades, pasos y materiales que componen la técnica del juego de roles (Hernández y Mendoza, 2018).

En esta línea, el estudio se limitó a documentar y analizar las prácticas pedagógicas y las reacciones conductuales de los infantes en la Unidad Educativa. Se respondió al cómo se

implementan estas técnicas y qué resultados se percibieron de manera inmediata en la convivencia escolar.

Población y muestra

La población es el conjunto total de individuos que poseen las características que se desean estudiar. En cambio, la muestra es un subgrupo de la población (Robles, 2021).

La población utilizada en el estudio está constituida por el total de docentes y niños de 4 a 5 años del Subnivel II de Educación Inicial de la Unidad Educativa durante el periodo 2025-2026. Para el muestreo se utilizó uno de tipo no probabilístico de tipo censal en el que la muestra coincide con el total de la población debido a que el grupo es manejable y se busca una comprensión integral del centro educativo.

Por ello se trabajó con la totalidad de docentes del nivel y sus respectivos grupos de estudiantes. Bajo esta línea, la muestra definida para la aplicación de la guía de observación es de 70 niños del Subnivel II de Educación Inicial de la Unidad Educativa y 10 docentes.

Recolección de la información

Este apartado describe el procedimiento logístico para la obtención de datos primarios. En este sentido el proceso se llevará a cabo en tres fases:

1. En la fase documental se solicitaron las planificaciones microcurriculares del periodo 2025-2026 a las docentes de la Unidad Educativa. Se aplicó la Ficha de Revisión Documental (ver Anexo 3) para determinar si el juego de roles está desde la intención pedagógica y cómo se vincula con los ámbitos del currículo inicial.
2. En la fase de campo, una vez analizada la planificación se procedió a observar las jornadas de clase. Esto permitirá contrastar si lo planificado en la ficha documental se ejecuta en la realidad del aula mediante la Guía de Observación (ver Anexo 1).
3. En la fase participativa se realizaron las entrevistas a los docentes para indagar sobre su práctica, basándose en lo planificado y lo vivido por los estudiantes.

Análisis de la información

El análisis cualitativo deriva en la organización de los datos obtenidos en unidades de significado para identificar patrones o categorías (Borjas, 2021). Al ser esta tesis de tipo cualitativo se aplicó el análisis de contenido. Las transcripciones de las entrevistas, las notas de observación y la información recolectada a través de la guía de revisión documental fueron categorizadas en función de las dos variables principales del estudio, y con ello se desarrolló la triangulación de datos con la comparación entre lo que la docente dice con lo que hace y lo que los niños muestran para garantizar la validez de los resultados.

Consideraciones éticas de la investigación

De acuerdo Acosta (2023) con la ética en investigación garantiza el respeto y la protección de los participantes, en especial en los estudios en los que se trabaja con menores de edad. Por ello la tesis se rige por los principios de:

- Consentimiento informado: Se solicitó la autorización firmada de los padres o tutores legales de los niños y de las docentes.
- Confidencialidad: Se utilizaron seudónimos para proteger la identidad de los infantes.
- Principio de no maleficencia: Se garantizó que el proceso de observación no interfiera de manera negativa en el desarrollo emocional o académico de los estudiantes.

Resultados y análisis

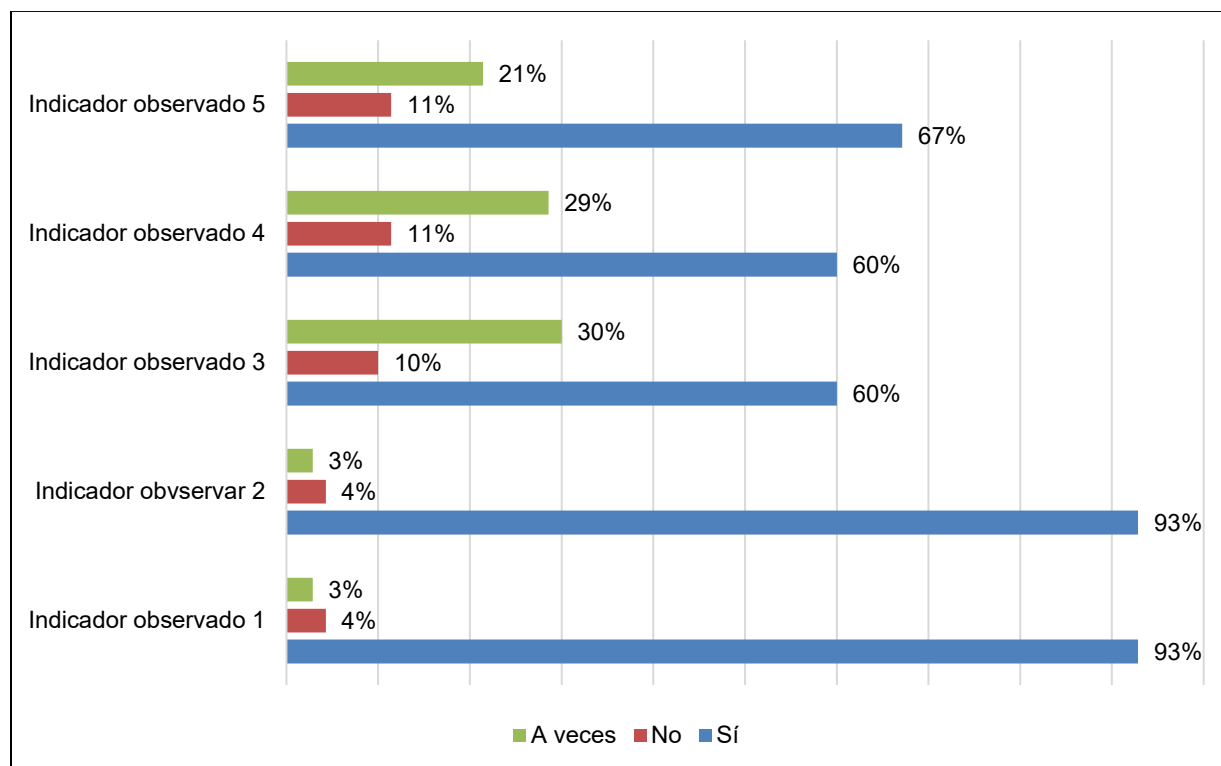
Este capítulo brinda los hallazgos del trabajo de campo en el Subnivel II de Educación Inicial. Este apartado articula la información que aportan la observación directa, las entrevistas docentes y la revisión documental con la finalidad central de dar respuesta al objetivo general de la tesis a través de un análisis profundo sobre el uso del juego de roles y su vínculo con la cultura de paz. Los datos recolectados dan una visión clara acerca de la realidad educativa durante el periodo lectivo. Ello establece un nexo entre la intención pedagógica y la conducta social de los párvulos frente a las disputas en el aula. A modo de síntesis, al final de este apartado se muestra un diagrama con la triangulación de los datos obtenidos en la investigación.

Observación

Una vez concluida la fase de inmersión en el campo este epígrafe expone de manera sistemática los hallazgos obtenidos tras la aplicación de la Guía de Observación a los 70 infantes del Subnivel II de Educación Inicial de la Unidad Educativa. Los datos recolectados permiten cuantificar las respuestas predominantes e interpretar el impacto de las técnicas de juego de roles en el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Figura 1

Resultados de los indicadores observado del 1 al 5



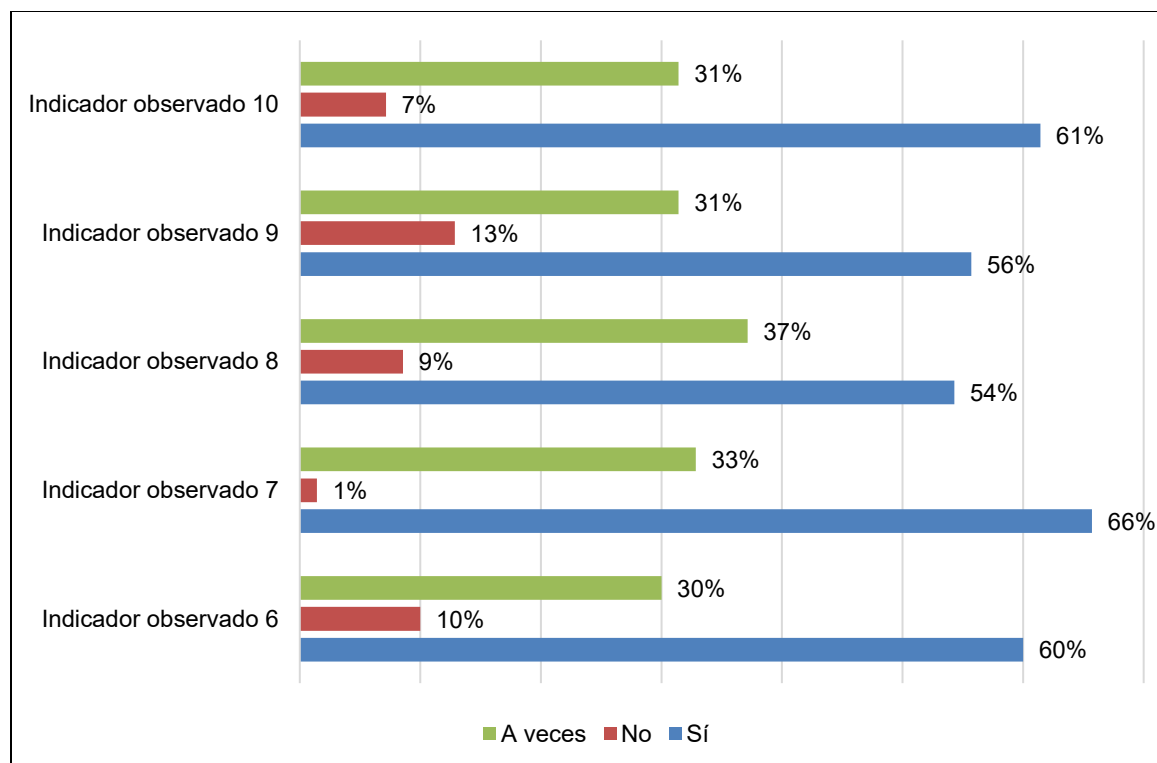
Nota. La figura muestra los resultados de las respuestas obtenidas de los primeros cinco indicadores observados

Los resultados del primer grupo ponen de manifiesto una fortaleza notable en el área cognitiva - emocional donde el 93% de los niños logra expresar sus sentimientos e identificar emociones básicas. Pese a ello se observa una brecha al pasar a la acción conductual porque solo el 60% cambia su comportamiento ante el llamado del docente o regula su conducta en conflictos de forma constante. En cuanto al manejo de la frustración un 67% logra calmarse mientras que un 21% lo hace solo de manera ocasional. Este escenario se fundamenta en lo expuesto por González et al. (2025) quienes confirman que el juego de roles potencia la regulación emocional en los infantes al permitir el ensayo de diversas conductas en un entorno protegido.

Estos datos exponen que los niños de 4 y 5 años participantes en el estudio tienen una capacidad teórica avanzada para etiquetar emociones al tiempo que poseen importantes desafíos en la ejecución de la autorregulación. La disparidad entre el reconocimiento y la regulación pone de relieve que el conflicto en lugar de originarse por falta de empatía lo hacer debido a una inmadurez en el control de impulsos. En este escenario el juego de roles es elemental porque permite ensayar el paso del sentir al actuar para darles una estructura externa que ayuda al niño a internalizar procesos de calma y cambio de conducta que aún no domina de forma autónoma. Dicha disonancia conductual guarda relación con la mirada de Vygotsky (1978) que destaca que el aprendizaje es un proceso social donde el acompañamiento pedagógico orienta las acciones del niño hacia funciones superiores de pensamiento y autocontrol.

Figura 2

Resultados de los indicadores observado del 6 al 10



Nota. La figura muestra los resultados de las respuestas obtenidas del segundo grupo de cinco indicadores observados

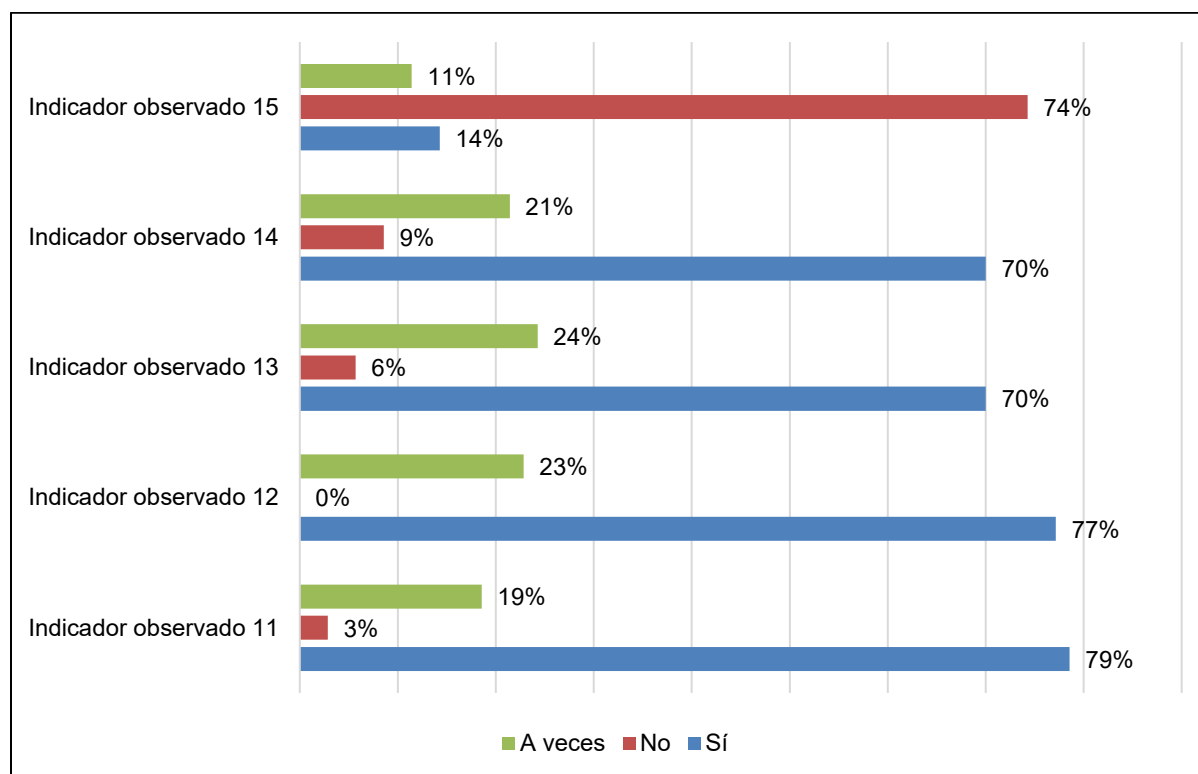
En este grupo de indicadores observados la cooperación en actividades lúdicas destaca con un 66% de cumplimiento positivo. En contrapartida el uso de formas pacíficas para resolver conflictos tiene el índice más bajo de este bloque con un 54% de sí y un 37% en la categoría A veces. Por otro lado el 61% de la muestra evita conductas agresivas y un 56% busca de forma proactiva la ayuda del docente en los momentos en los que no resolver una disputa por sí mismo.

Los resultados se alinean con el hecho de que la interacción social es colaborativa en su mayoría, pero la resolución pacífica autónoma es todavía inestable para casi el 40% de los niños. El hecho de que muchos recurran al docente y solo a veces utilicen métodos pacíficos propios demuestra una dependencia de la mediación externa. Esto justifica la necesidad de implementar técnicas de juego de roles mediadas por el docente en los que se modelen guiones lingüísticos de negociación. Al practicar estas estrategias en un entorno controlado, los

niños pueden transformar esa conducta intermitente en una herramienta de convivencia permanente. En este sentido la labor mediadora de las docentes coincide con el estudio de Ruiz (2022) el cual otorga una importancia vital a la intervención del educador como elemento básico para conducir las interacciones hacia aprendizajes significativos.

Figura 3

Resultados de los indicadores observado del 11 al 15



Nota. La figura muestra los resultados de las respuestas obtenidas del tercer grupo de cinco indicadores observados

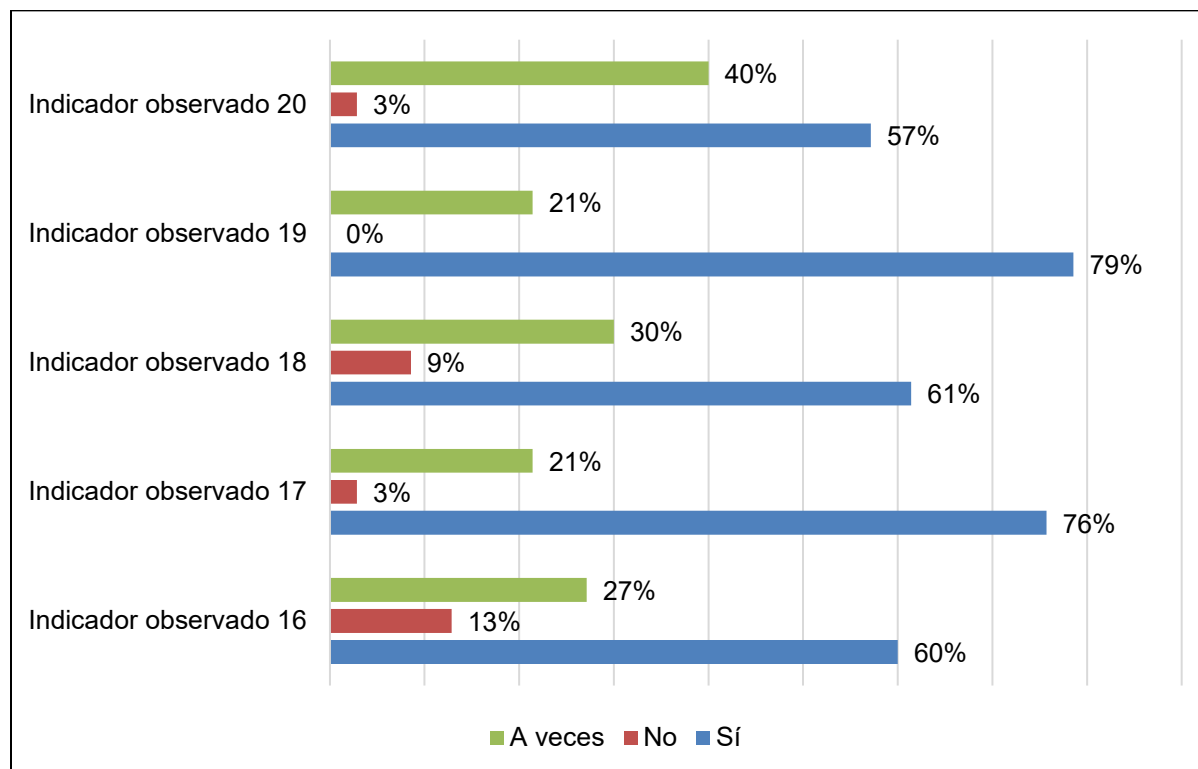
Este bloque da altos niveles de apertura social porque un 79% de los niños escucha a sus compañeros y un 77% acepta acuerdos grupales. El control de acciones físicas impulsivas como son el empujar o gritar es positivo en un 70%. En el caso del indicador 15 hay hallazgo crítico debido a que el 74% de los niños recurre al llanto como mecanismo primordial para hacerle frente a las situaciones complejas y solo un 14% logra evitarlo de manera constante.

La marcada prevalencia del llanto como respuesta al conflicto dice que el lenguaje verbal aún no ha desplazado a la descarga emocional como herramienta de resolución. Aunque los niños son capaces de escuchar y aceptar acuerdos hecho que demuestra receptividad, ante la presión de un problema personal regresan a conductas primarias. Sobre esta base un técnica de juego de roles debe enfocarse más en la sustitución de la respuesta catártica por la respuesta comunicativa para enseñarle al niño a verbalizar su necesidad antes de que la frustración bloquee su capacidad de diálogo.

Lo hallado refuerza la tesis de la UNICEF (2022), organismo que sostiene que los juegos de diálogo favorecen la escucha atenta y la búsqueda de acuerdos que evita que el párvulo caiga en el desborde afectivo ante el desacuerdo. Asimismo, la recurrencia al llanto como respuesta primaria devela que el infante aún atraviesa la transición propia de la etapa preoperacional descrita por Piaget e Inhelder (1969). En este período el egocentrismo inicial cede paso al lenguaje socializado, proceso que el juego de roles acelera al obligar al niño a coordinar su punto de vista con el de sus pares.

Figura 4

Resultados de los indicadores observado del 16 al 20



Nota. La figura muestra los resultados de las respuestas obtenidas tras los primeros cinco indicadores observados

Los resultados finales brindan una buena capacidad de resiliencia social en donde el 76% de los niños se reincorpora al juego tras un problema y un 79% acepta sin resistencia la mediación docente. No obstante la autonomía para reparar el daño como son el pedir disculpas o devolver juguetes ronda el 60%. Un dato relevante es el respeto a las normas establecidas que un alto 40% de los niños las cumple solo de manera ocasional.

La alta aceptación de la autoridad docente y la rápida reincorporación al juego demuestran que el ambiente escolar es percibido como un lugar seguro para el aprendizaje social. A pesar de esto la dificultad para respetar normas con un 40% de intermitencia y para reparar el daño expone que el concepto de justicia restaurativa es todavía abstracto para ellos.

El juego de roles puede fortalecer este último eslabón de la resolución pacífica al enseñarle a los niños que la paz es también la reparación activa del vínculo y el respeto voluntario a las reglas compartidas en la comunidad del aula.

Análisis de las entrevistas aplicadas a los docentes

En análisis de las entrevistas aplicadas a los docentes se componen de tres secciones principales. La primera agrupa las palabras más relevantes de las respuestas de las docentes, y se expone a través de una nube de palabras. Luego se desarrolló un análisis de coocurrencia a través de ocho dimensiones definidas para la guía de entrevista y con la utilización del software para análisis cualitativo Atlas.ti. Al final se analiza e interpreta el discurso de las profesoras exhibiendo las citas más importantes del mensaje transmitido.

Análisis de la nube de palabras

Para iniciar el análisis de las entrevistas, se recurre a una representación gráfica a través de una nube de palabras. Esta herramienta facilita la identificación de la frecuencia y la importancia de los términos utilizados por las docentes en sus intervenciones que da una primera mirada a la organización semántica de sus discursos. Tras una revisión cuidadosa y la eliminación de vocablos que no aportan al estudio, se obtiene el resultado que se presenta en la Figura 5.

Figura 5

Nube de palabras de las entrevista aplicadas a los docentes



Nota. La figura expone la nube de palabras de las entrevista aplicadas a los docentes

El núcleo de la imagen está formado por los vocablos "juego", "roles" y "niños". Ello confirma que el infante es el sujeto central del estudio y que la técnica lúdica es el eje articulador de la propuesta pedagógica. La magnitud visual de estos términos acentúa la total coherencia entre el tema tratado en este estudio las categorías que de discurso docente en el trabajo de campo.

La palabra "aprendizaje" aparece con un relieve alto vinculada a conceptos como "actividad", "aula", "planifica" y "considera", hecho que indica que las educadoras ven el juego de roles como un proceso con rigor técnico e intencionalidad educativa. La presencia de términos como "objetivos", "destrezas" y "currículo" refuerza esta idea de una práctica con base

en la normativa oficial para el Subnivel II en el que donde la preparación previa es el soporte del éxito escolar.

El área dedicada a la gestión de la convivencia agrupa unidades de significado con gran carga simbólica como "conflicto", "acuerdos", "diálogo", "normas" y "soluciones", el hecho de que la palabra "puedan" esté cerca de "llegar" se alinea con una búsqueda de autonomía en los párvulos de 4 a 5 años. Es muy importante notar que el concepto "respeto" está en este sector. Ello demuestra que la resolución pacífica de disputas se cimenta en valores y pautas de conducta claras para alcanzar la armonía grupal.

La percepción de la labor educadora se materializa en voces como "docente", "guía", "mediadora", "acompaña" y "orienta". Esos vocablos trazan un perfil pedagógico de corte reflexivo que evita la imposición autoritaria: "interviene" remite a instantes necesarios ante el desacuerdo, mientras que "brinda" e "indicaciones" aluden a una fase preparatoria orientada a garantizar orden y seguridad dentro de la ficción lúdica.

También se observan vocablos que otorgan textura al entorno de clase como "creatividad", "libertad", "materiales" y "rincones". El nexo entre las palabras "vida" y "cotidiana" valida que las situaciones de juego parten de la realidad inmediata del niño para lograr un impacto significativo. Esta la nube de palabras prueba una estructura narrativa sólida donde el docente hace más fácil que el niño ensaye conductas de paz y adquiera destrezas para la resolución de sus propios problemas.

Análisis de co-concurrencia

Para este estudio mediante el uso del software de análisis cualitativo Atlas.ti se estableció un conjunto de términos o nodos destinados a la interpretación de la co-ocurrencia. Las categorías fueron definidas de manera discrecional por el investigador al tomar como referencia los objetivos de la investigación. Estas categorías son:

- Gestión curricular y preparación técnica.
- Autonomía y dinámica lúdica.

- Representación y contextualización realista.
- Logística, espacio y recursos.
- Rol pedagógico y acompañamiento.
- Gestión de conflictos y acuerdos.
- Vinculación institucional y formativa.
- Impacto socioemocional.

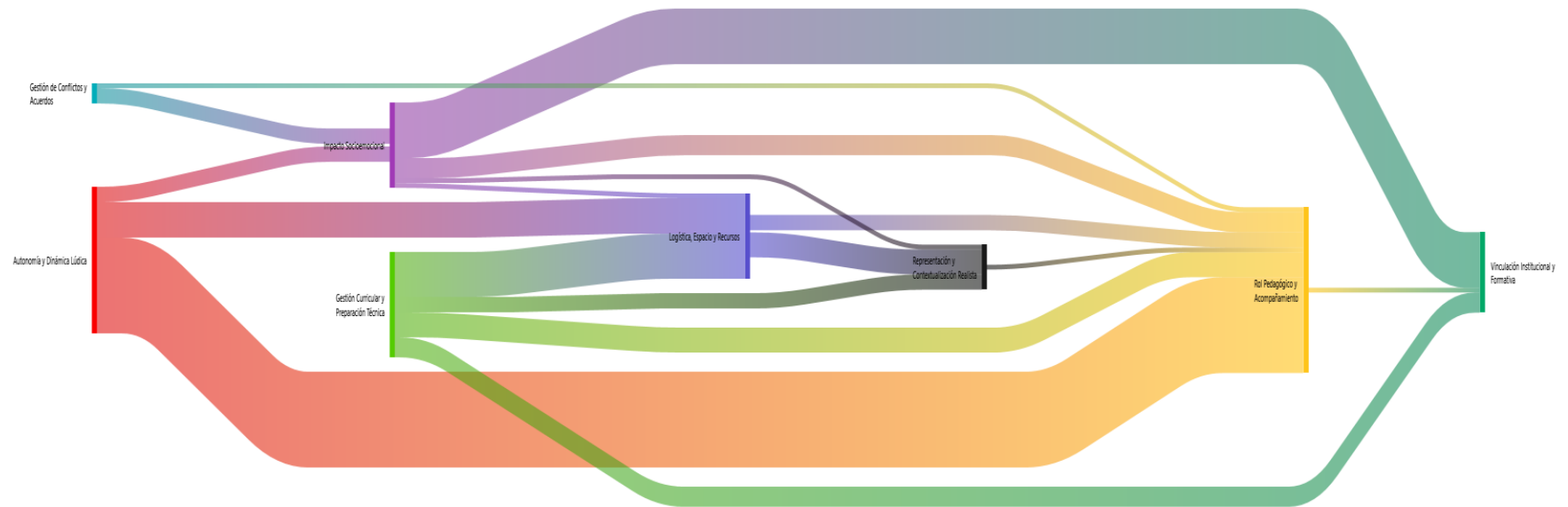
Tabla 3*Tabla de co-ocurrencia de las entrevistas*

	Autonomía y Dinámica Lúdica Gr=36	Gestión Curricular y Preparación Técnica Gr=32	Gestión de Conflictos y Acuerdos Gr=23	Impacto Socioemocional Gr=37	Logística, Espacio y Recursos Gr=48	Representación y Contextualización Realista Gr=28	Rol Pedagógico y Acompañamiento Gr=49	Vinculación Institucional y Formativa Gr=24
Autonomía y Dinámica Lúdica Gr=36	0	0	0	3	7	0	19	0
Gestión Curricular y Preparación Técnica Gr=32	0	0	0	0	9	3	5	4
Gestión de Conflictos y Acuerdos Gr=23	0	0	0	3	0	0	1	0
Impacto Socioemocional Gr=37	3	0	3	0	1	1	4	11
Logística, Espacio y Recursos Gr=48	7	9	0	1	0	5	3	0
Representación y Contextualización Realista Gr=28	0	3	0	1	5	0	1	0
Rol Pedagógico y Acompañamiento Gr=49	19	5	1	4	3	1	0	1
Vinculación Institucional y Formativa Gr=24	0	4	0	11	0	0	1	0

Nota. La tabla expone la co-ocurrencia de las entrevistas

Figura 6

Diagrama Sankey de las entrevistas aplicada a los docentes



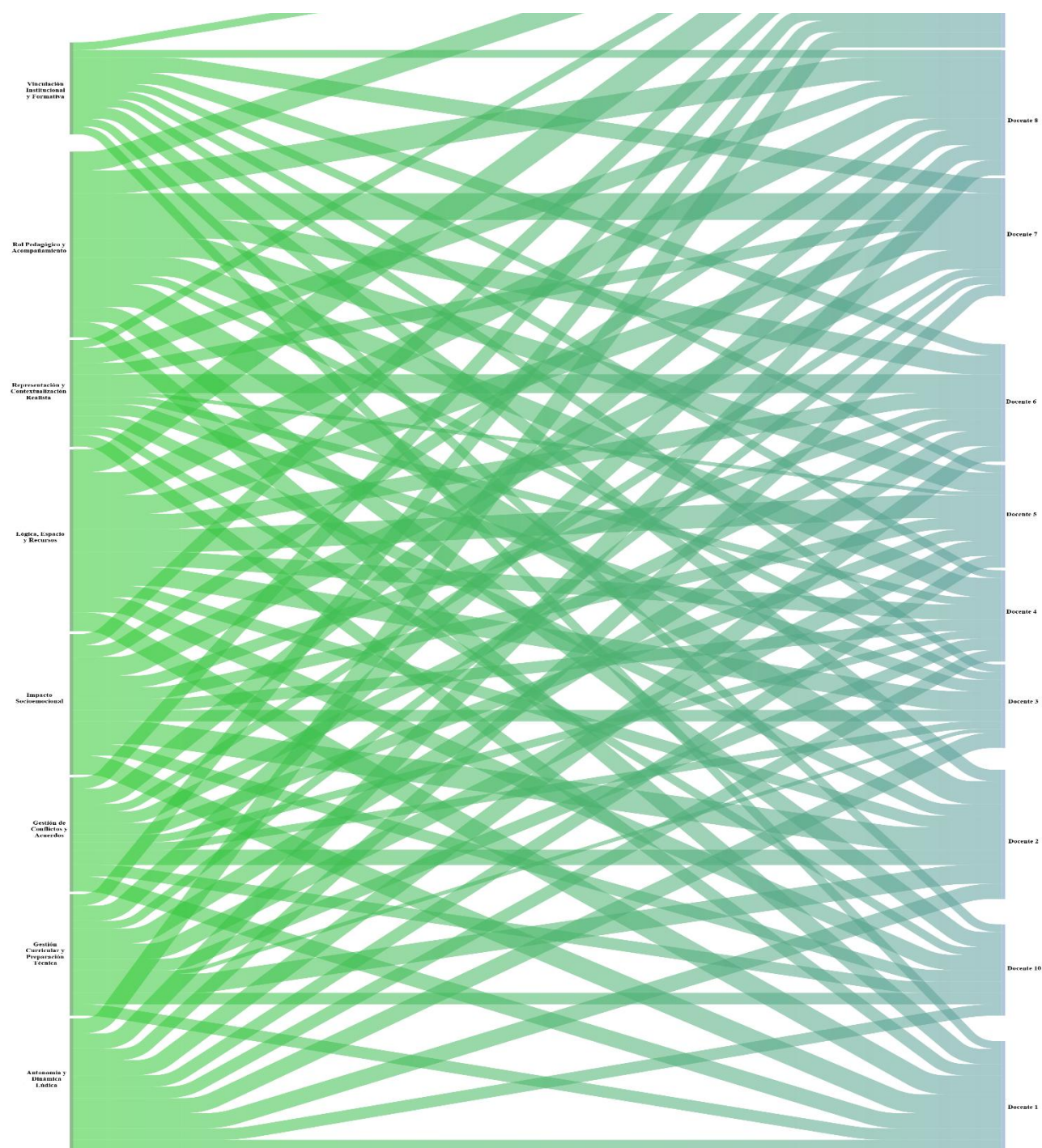
Nota. La figura expone el diagrama Sankey de la co-ocurrencia obtenida con las entrevistas aplicadas a los docentes

La matriz de co-ocurrencia (Tabla 3) junto con el flujo relacional del diagrama de Sankey (Figura 6) ponen de manifiesto el corazón de la estrategia educativa. . El nexo entre el Rol pedagógico y acompañamiento y la Autonomía y dinámica lúdica es el más potente del sistema con 19 intersecciones. Este hallazgo confirma una verdad vital para el Subnivel II: la libertad del niño en el juego requiere de la presencia de un guía. En esta línea la docente actúa como el soporte que permite al infante explorar roles sin temor. En este esquema el acompañamiento es el motor que impulsa la independencia del párvulo.

El vínculo entre el Impacto socioemocional y la Vinculación institucional y formativa le otorga rigor a los hallazgos. El crecimiento emocional de los alumnos es un fruto directo del diseño curricular oficial. Del mismo modo la Logística, espacio y recursos aparece como la base física para la Gestión curricular y la Autonomía. De ello se interpreta que el entorno del aula es el socio silencioso que hace posible la ficción lúdica. Estos flujos dibujan un mapa pedagógico donde la planificación, el espacio y la guía docente convergen para generar un cambio real en la conducta de los infantes.

Figura 7

Diagrama Sankey entre categorías y los docentes



Nota. La figura muestra el diagrama Sankey entre categorías y los docentes

En el caso del Diagrama Sankey entre categorías y docentes hay una alta consistencia en la labor de las diez docentes participantes. La distribución visual de los flujos hacia las ocho categorías posee un carácter homogéneo. Esta armonía prueba que la institución cuenta con una visión pedagógica sólida y compartida. Ninguna educadora actúa fuera de los criterios establecidos, todas utilizan la planificación, el espacio y la mediación como herramientas elementales para la armonía en el aula. Asimismo existe un criterio unificado sobre el uso del juego de roles como técnica de enseñanza.

El equilibrio en el grosor de las líneas demuestra que el juego de roles es una herramienta institucional y no un esfuerzo aislado. Además no existen vacíos en la implementación de las estrategias para la resolución pacífica de las disputas. Cada docente otorga un peso similar al impacto emocional y al contexto realista de las dramatizaciones. Esta coherencia colectiva fortalece la validez de los resultados, donde es posible afirmar que la paz escolar es una prioridad para todo el equipo. Esto asegura la estabilidad del entorno educativo para los niños de 4 a 5 años.

Análisis del discurso de las entrevistas

El análisis del discurso docente pone de manifiesto una estructura de planificación técnica con un propósito claro. La actividad lúdica en el Subnivel II responde a una intención pedagógica previa. Una de las educadoras afirma: "Planifico las actividades definiendo objetivos claros, seleccionando situaciones relacionadas con el contenido del tema". Esta voz confirma que el juego de los roles tiene un fin didáctico que busca el progreso social de los párvulos. La organización de la jornada parte de metas curriculares que dotan de sentido a cada representación en el aula.

El papel que adopta la persona adulta dentro de este proceso va más allá de la enseñanza convencional, las docentes se reconocen como acompañantes y bases de la vivencia infantil. Una voz docente resalta su compromiso ético al decir: "Mi función es en estar al lado de los niños y orientarlos más que entregarles la solución inmediata". Este

posicionamiento ético coincide con la visión de Vygotsky (1978) sobre el papel del otro más conocedor. La docente en lugar de limitarse a transmitir reglas estructura el ambiente lúdico para que el aprendizaje surja de una interacción guiada que favorece la construcción de la autonomía infantil. Esa manera de entender la práctica educativa es muy importante para que los pequeños desarrollen autonomía. El relato pedagógico dice que una mediación discreta abre la posibilidad de que el párvulo encuentre respuestas por sí mismo esa experiencia fortalece la capacidad de decidir dentro del entorno protegido que da la ficción del juego de roles.

La conexión con la realidad diaria es el soporte elemental de la técnica en el que las docentes emplean escenas de la familia, la escuela o la comunidad para que el aprendizaje resulte significativo. Se dijo que los alumnos "representan comunidad, oficios, profesiones y situaciones cotidianas del entorno". El uso de estos contextos facilita que el infante ensaye normas de conducta social que observa en su hogar. El juego de roles actúa así como un simulador de vida donde se ponen a prueba los valores de respeto y solidaridad.

En cuanto a la resolución de las disputas el eje articulador es el poder del lenguaje oral. El discurso de las participantes hace hincapié en la sustitución de la fricción física por el consenso grupal. Una educadora explica su forma de actuar ante el conflicto cuando dijo: "Intervengo de manera respetuosa con una guía en el diálogo y con la promoción de la escucha el respeto y la solución pacífica". El fin último es que el niño adquiriera recursos verbales que desplacen al impulso primario. La paz escolar se construye a través de este entrenamiento lingüístico mediado por la maestra.

A pesar de los logros en mediación, el desborde afectivo persiste como un reto vigente en el grupo de cuatro a cinco años. Los testimonios aluden a la necesidad de estrategias de contención para equilibrar el clima emocional. Una docente menciona el empleo de "pausas activas, trabajo grupal y cambio de ambientes para reducir la tensión". El llanto aparece en el discurso como una respuesta recurrente ante problemas complejos. Por ello, el juego de roles

busca dotar al infante de guiones asertivos que eviten el bloqueo emocional durante el desacuerdo.

A modo de síntesis, la articulación con el marco curricular oficial aporta rigor a la práctica docente. El juego de roles se concibe como una "estrategia central de aprendizaje activo que articula destrezas del currículo". Los hallazgos ponen de manifiesto que la armonía en el aula nace de un vínculo inseparable entre la intención técnica del docente y la respuesta social del alumno; de ese modo, la cultura de paz en la infancia se fortalece mediante procesos de representación en los que la palabra prevalece frente a la fuerza.

Análisis documental

En cuanto a la descripción general de los documentos se infiere que las planificaciones microcurriculares de la Unidad Educativa se fundamentan en un enfoque pedagógico lúdico y constructivista. Según lo declarado por las docentes el diseño de las actividades guarda una estrecha relación con los ámbitos de desarrollo y aprendizaje del Currículo Priorizado de Educación Inicial, enfocándose de manera particular en los ejes de Desarrollo Personal y Social, y Expresión y Comunicación. Las planificaciones reflejan una intención clara de vincular las destrezas de convivencia con el juego simbólico como eje motivador.

Respecto a la incorporación del juego de los roles las evidencias de las entrevistas indican que la planificación microcurricular incluye de manera sistemática actividades de dramatización adecuadas a la edad cronológica (4 a 5 años). Estas actividades se proyectan sobre roles que los niños pueden comprender y representar con facilidad tales como la familia, el hospital, la tienda y las profesiones de su comunidad. Se manifiesta que los documentos curriculares utilizan el juego como un escenario de representación de la realidad cotidiana donde el niño puede ensayar normas de comportamiento social. Dicha intencionalidad técnica en los planes microcurriculares valida la importancia de la función simbólica. Según los postulados de Piaget e Inhelder (1969) el juego de roles permite que el niño realice una asimilación de la realidad externa a sus propias estructuras mentales, facilitando la

comprensión de normas que, en otros contextos, resultarían abstractas o ajenas. Esta intencionalidad técnica se alinea con la visión de Sáez et al. (2023) autores que definen al juego de roles como una estrategia de representación simbólica que permite al infante desprenderse de su propia perspectiva para explorar el mundo desde los ojos del otro.

En el apartado de metodología y estrategias didácticas se proyecta que las planificaciones detallan de forma estructurada los momentos de la jornada (inicio, desarrollo y cierre). En la planificación se explican los propósitos del uso del juego de roles con la determinación de recursos específicos como materiales reciclados, disfraces y títeres. Del mismo modo existe una organización intencional del espacio a través de la metodología de rincones con el establecimiento de tiempos flexibles que permiten al niño sumergirse en la ficción lúdica sin interrupciones abruptas.

Sobre el rol del docente la planificación microcurricular pone al educador como un mediador y guía del aprendizaje. Los documentos deben contemplar estrategias de acompañamiento que apoyen el diálogo durante el juego. De acuerdo con las experiencias docentes, la planificación considera momentos específicos de mediación donde el docente utiliza preguntas abiertas para invitar a los niños a reflexionar sobre sus acciones para que la resolución de conflictos surja del análisis propio del estudiante y no de una imposición externa.

En cuanto al área de desarrollo socioemocional y convivencia las actividades planificadas están diseñadas para que los niños expresen sus emociones y practiquen la interacción respetuosa. La revisión documental pone de relieve que el diálogo es la estrategia central planificada para solucionar conflictos dentro del aula. Las planificaciones promueven la creación de acuerdos previos y el uso de técnicas como el círculo del diálogo y con ello aseguran que el juego de roles trascienda lo recreativo para convertirse en una herramienta técnica de formación ciudadana y paz escolar en el Subnivel II.

Como complemento, el análisis documental incluyó una perspectiva retrospectiva dirigida a rastrear la evolución de las técnicas de juego de roles a lo largo del tiempo. Al

contrastar las planificaciones vigentes con los registros de los periodos lectivos anteriores (2022-2024) se evaluó si las estrategias para resolver conflictos de forma pacífica han sufrido una actualización metodológica o si persisten prácticas pedagógicas estáticas. .

En los casos en que el acceso a documentos físicos de años previos resultó limitado, la información se trianguló con las declaraciones de las docentes en las entrevistas para deducir que la transición hacia técnicas de juego de roles más estructuradas ha sido gradual. Este contraste evidencia cómo la planificación microcurricular dejó atrás la lógica del juego libre y espontáneo para orientarse hacia dinámicas de dramatización guiada con objetivos socioemocionales más precisos. . Se perciben señales claras de un interés institucional en profesionalizar la mediación de conflictos desde el propio diseño curricular. El giro metodológico responde a la actualización que dijo Pertusa (2024) quien advierte que la eficacia de las estrategias lúdicas depende de la inventiva del docente y de un acompañamiento constante capaz de convertir el juego en una verdadera ocasión.

Tabla 4

Resumen de hallazgos del análisis documental

Categoría	Hallazgos
Enfoque pedagógico	• Adopción de un modelo lúdico y constructivista. • Los documentos exponen una conexión directa con los ejes de desarrollo personal, social y de comunicación establecidos en el Currículo Priorizado de Educación Inicial
Incorporación del juego de roles	• Integración de las dramatizaciones de forma sistemática según la edad cronológica. • La planificación utiliza escenarios reales del entorno infantil como base para el ensayo de normas de comportamiento social
Metodología y estrategias didácticas	• Estructuración de la jornada en tres momentos definidos que son: el inicio, el desarrollo y el cierre. • Uso de la metodología de rincones con recursos materiales específicos y una gestión del tiempo con carácter flexible

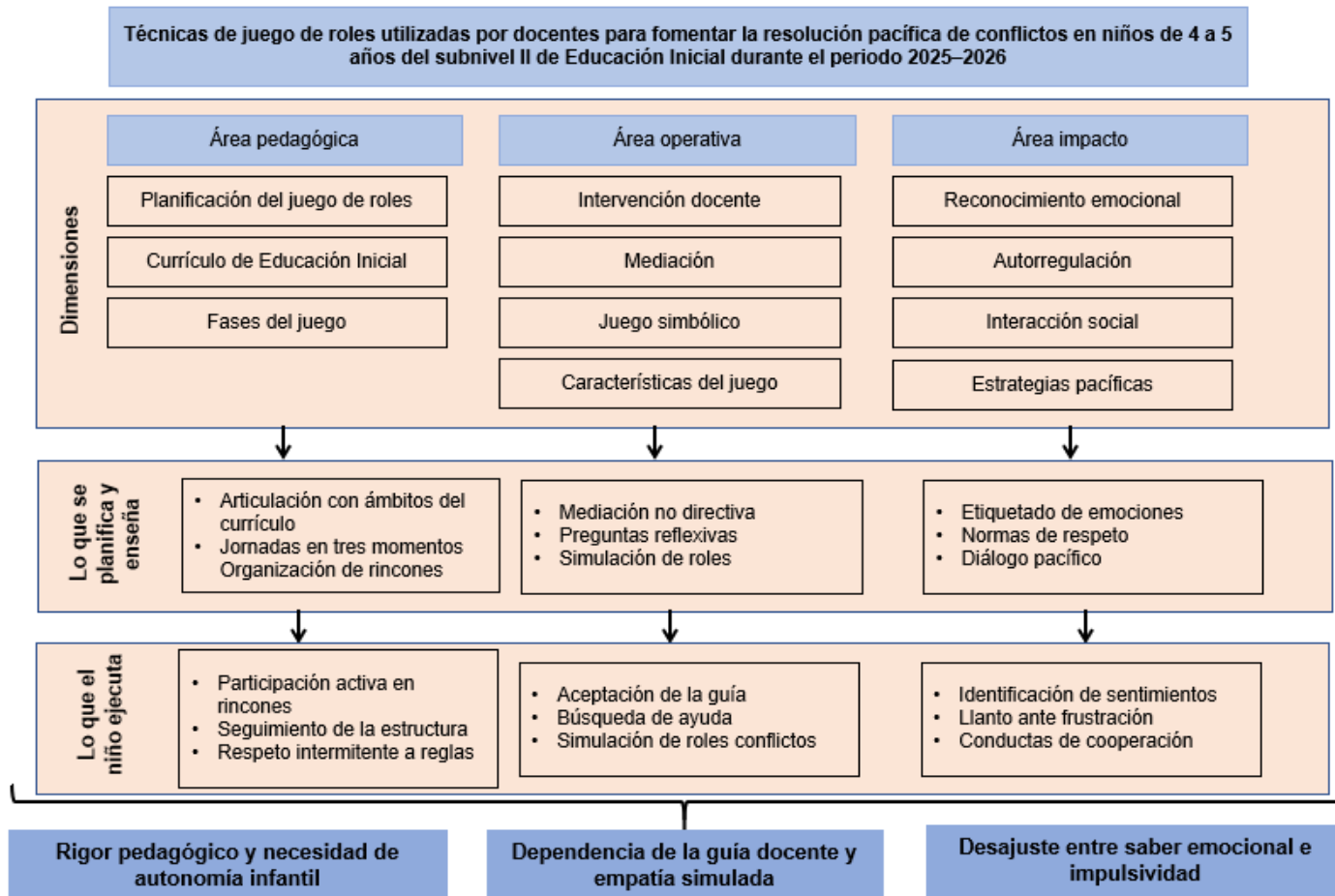
Rol del docente	• Perfil del educador como guía y mediador del aprendizaje • La planificación contempla el uso de preguntas para la reflexión que buscan la resolución autónoma de las disputas sin imposiciones externas.
Desarrollo socioemocional y convivencia	• Priorización del diálogo como eje vertebral de la paz en el aula • Diseño de acuerdos previos y empleo de técnicas de grupo para el fomento de la interacción respetuosa y la expresión de afectos

Nota. En la tabla se puede ver el resumen de hallazgos del análisis documental

Triangulación de resultados

Figura 8

Triangulación de resultados



Nota. En la figura se expone la triangulación de los resultados

La triangulación es la síntesis final en la que se agrupan los hallazgos de la observación de campo, las entrevistas docentes y el análisis documental. Esta integración permite identificar las zonas de concordancia y los puntos de tensión entre la teoría planificada y la praxis real dentro del Subnivel II. La estructura organiza el conocimiento en tres áreas críticas que explican el fenómeno de la resolución de conflictos a través del juego.

En el área pedagógica los resultados exponen un alto rigor en la intención docente. La planificación articula de forma técnica los ámbitos del currículo mediante jornadas organizadas en tres momentos y el uso de rincones de aprendizaje. A pesar de ello hay un contraste evidente en la ejecución del párvulo debido a que aunque la participación en las actividades es activa el respeto a las reglas tiene un carácter intermitente. De ello se interpreta que el orden pedagógico aún depende en exceso de la presencia del adulto. Esto resalta la urgencia de fortalecer la autonomía infantil para que la norma sea un valor interno y no una imposición externa.

Respecto al área operativa la técnica lúdica se apoya en una mediación no directiva y el empleo de preguntas reflexivas por parte de la educadora. Los infantes muestran una disposición favorable para aceptar la guía del maestro y buscar ayuda ante la presencia de una disputa pero esta conducta devela una dependencia marcada hacia la autoridad. La empatía que surge en la simulación de roles conflictivos es en ocasiones un acto inducido más que una respuesta social genuina del alumno. Los flujos del diagrama indican que el paso de la mediación docente a la negociación autónoma entre pares es todavía un proceso en fase de construcción.

El área de impacto da una disonancia crítica entre el saber emocional y el control de los impulsos físicos. La instrucción docente sobre el etiquetado de afectos y el diálogo pacífico permite que los niños identifiquen sentimientos con éxito. Pese a este avance cognitivo el llanto ante la frustración persiste como la respuesta habitual frente a problemas de alta complejidad. Este desajuste entre el conocimiento y la acción prueba que la inteligencia emocional requiere

un entrenamiento conductual más profundo. Bajo este mismo escenario el juego de roles cumple su fin al generar conductas de cooperación aunque exige el ensayo de guiones verbales que sustituyan el desborde afectivo ante el desacuerdo.

La triangulación diagnóstica que el éxito de la cultura de paz en la infancia muy está sujeto a la madurez del lenguaje. El juego de roles funciona como un simulador eficaz que permite el tránsito desde la impulsividad hacia la palabra. La coherencia entre la intención técnica de la maestra y la respuesta social del párvulo es el eje vertebral para consolidar una armonía escolar duradera. Por ello los hallazgos se alinean con el hecho de que el fortalecimiento de la autonomía y el modelado de soluciones asertivas son las bases para cerrar la brecha entre la planificación y la conducta real en el aula.

Conclusiones y recomendaciones

En relación con el primer objetivo específico, el estudio permite concluir que el personal docente prioriza metas pedagógicas y asume un perfil de guía. A pesar de ello el escaso modelado de conductas limita la autonomía real de los infantes. Se detectó un hallazgo crítico alineado con el hecho de que aunque el noventa y tres por ciento de los niños identifica emociones de forma teórica, el setenta y cuatro por ciento recurre al llanto ante problemas complejos. Esta disonancia devela que no basta con el saber emocional pues existe una debilidad en el uso del lenguaje para negociar. De la misma manera el predominio de material concreto sobre el simbólico provoca que las disputas se centren en la posesión física de objetos hecho que ancla el conflicto a la materialidad del juguete.

Respecto al segundo objetivo específico las docentes perciben al juego de roles como un potenciador de la empatía y la resiliencia social. Existe un consenso sobre la necesidad de sustituir los impulsos primarios por guiones verbales para elevar la efectividad de la técnica. Los resultados demuestran que el éxito de la resolución pacífica depende del dominio que el párvulo logre sobre su expresión oral. Esta percepción coincide con el análisis documental en el que se prueba un giro en las planificaciones hacia una dramatización más guiada y técnica. Ello valida la importancia de la intervención docente sistemática frente a la intuición pedagógica.

Como síntesis final la investigación diagnostica que el juego de roles facilita el tránsito desde la impulsividad hacia la palabra. En esta línea es pertinente señalar las limitaciones de este trabajo donde al basarse en un corte transversal y realizarse en una sola institución los resultados no son generalizables al total de la población escolar. A pesar de esto el estudio da una comprensión profunda del contexto local y aporta bases sólidas para transformar la mediación de conflictos en el Subnivel II.

Sobre la base de las conclusiones expuestas se desarrollaron las siguientes recomendaciones para fortalecer la práctica pedagógica y la convivencia en el Subnivel II:

- Implementar técnicas de modelado donde el docente verbalice guiones de negociación específicos para que el niño sustituya el llanto por palabras durante el desacuerdo.
- Introducir materiales abiertos como cajas, telas o elementos reciclados que fomenten un juego más abstracto y reduzcan las disputas por la propiedad de objetos físicos.
- Fortalecer la intervención docente como un mediador activo que brinde ejemplos vivos de soluciones pacíficas en lugar de actuar solo como un observador pasivo.
- Proveer al equipo de educadores guías metodológicas técnicas sobre cómo intervenir en la ficción lúdica sin romper la dinámica espontánea del grupo.
- Establecer un rincón fijo de mediación dotado de recursos simbólicos que obliguen al infante a coordinar su punto de vista con el de sus pares.
- Capacitar al personal en el uso de títeres como herramientas de comunicación asertiva para desviar la tensión emocional en momentos de crisis social.
- Integrar de forma permanente objetivos de justicia restaurativa en la planificación microcurricular para asegurar una cultura de paz sistemática.
- Organizar círculos de reflexión al cierre de cada jornada lúdica para que el grupo evalúe y valide las soluciones que surgieron durante las representaciones.
- Diseñar un repertorio de cuentos con dilemas sociales reales que permitan a los alumnos ensayar el cambio de roles y el desarrollo de la alteridad.
- Ejecutar en el futuro proyectos de intervención de corte experimental que midan el impacto antes y después de aplicar una guía de juegos de roles basada en este diagnóstico local.

Referencias bibliográficas

- Acosta, S. (2023). Criterios para la selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos en las investigaciones mixtas. *Honoris Causa*, 15(2), 62–83.
<https://revista.uny.edu.ve/ojs/index.php/honoris-causa/article/view/303>
- Acosta, S. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *OGMIOS*, 3(8), 82-95. <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Aguirre, L. (2022). Clima institucional: una revisión bibliográfica. *Ciencia Latina*, 6(1), 1-1.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1578
- Aresté, J. (2024). *Las emociones en Educación Infantil: sentir, reconocer y expresar*. [Tesis de maestría, UNIR], Repositorio Institucional de la UNIR.
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3212/ARESTE%20GRAU%2C%20JUDIT.pdf#:~:text=ni%C3%B1os%20a%20la%20hora%20de,forma%20no%20agresiva%20y%20amistosa>
- Betancourt, M., Bernate, J., Fonseca, I., y Rodríguez, L. (2020, febrero 24). *Revisión documental de estrategias pedagógicas utilizadas en el área de la*. Corporacion Universitaria Minuto de Dios (Colombia), Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología (Panamá). ISSN.
- Borjas, J. (2021). Validez y confiabilidad en la recolección y análisis de datos bajo un. *TRASCENDER, CONTABILIDAD Y GESTIÓN*, 5(15), 79-97.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36791/tcg.v0i15.90>
- Borra, P. (2023). *El método de enseñanza Waldorf en Educación Infantil: propuesta docente innovadora en tercer curso de Educación Infantil*. [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid], Repositorio Institucional de la Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/66333>
- Cummins, S. (2025). *Restorative justice in early childhood education: a professional development model and observational study of classroom implementation*. [Tesis doctoral, University of Kentucky], Repositorio Institucional de la University of Kentucky.
https://uknowledge.uky.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1163&context=edsc_etds
- Elosegui, R., Machín, J., y Enriquez, G. (2024). El aprendizaje significativo y la formación por competencias en la asignatura Técnicas de Guiar de la Licenciatura en Turismo. *Pedagogía Profesional*, 22(2), 1-14.
<http://revistas.ucpejv.edu.cu/index.php/rPProf/article/view/2588/2938>
- Förster, J., y López, I. (2022). Neurodesarrollo humano: un proceso de cambio continuo de un sistema abierto. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 33(4), 338-346.

- <https://pdf.sciencedirectassets.com/312299/1-s2.0-S0716864022X00059/1-s2.0-S0716864022000724/main.pdf?X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEMv%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2FwEaCXVzLWVhc3QtMSJHMEUCIFN9B401B9%2F1sWDeYw1wA%2FKHWu%2FnaWbJdroxwl%2FgWViUAiEAzqgq>
- Fraile, J., Izquierdo, G., Zamorano, J., y Isabel, S. (2020). Autorregulación del aprendizaje y procesos de evaluación formativa en los trabajos en grupo. *Relieve*, 26(1), 1-16.
<https://doi.org/10.7203/relieve.26.1.1740>
- Franco, S., Concha, R., y Mujica, F. (2025). Gender perspectives in early childhood education: Student-centered narrative review (2018-2023). *Revista Electrónica Educaré*, 29(1), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.29-1.18485>
- García, R., y da Silva, R. (2024). El juego de roles es una técnica psicodramática que contribuye al desarrollo de una relación social. *Revista Psicodrama*, 1(1), 1-20.
<https://doi.org/10.1590/psicodrama.v32.646>
- González, R., Ramírez, K., Ángel, J., Villao, S., y Flores, E. (2025). Juegos de roles para el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial. *Revista de Estudios Generales*, 4(4), 616-640. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.323>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1ra ed., Vol. 1). <https://bibliotecadigital.uce.edu.ec/s/L-D/item/793#?c=&m=&s=&cv=>
- Manrique, E. (2022). *El juego dramático como estrategia didáctica para favorecer la inclusión en los niños y niñas de tercero de preescolar del Jardín de Niños Tepochcalli del Municipio de Ecatepec, Estado de México*. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional], Repositorio Institucional de la Universidad Pedagógica Nacional.
<http://rixplora.upn.mx/jspui/bitstream/RIUPN/140655/2/1389%20-%20UPN099LEPMAER2021.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023, 01 febrero). *Guías Pedagógicas*. <https://educacion.gob.ec/plan-de-continuidad-educativa-guias-pedagogicas/>
- Ministerio de Educación. (2023). *Juego Trabajo*. [Informe sobre juego en la educación, Ministerio de Educación], MINEDUC. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf#:~:text=El%20juego%20es%20una%20actividad,se%20comunica%20y%20establece%20v%C3%ADnculos>

- Mora, L., Sánchez, G., Lindao, G., Reinoso, N., y Perugachi, L. (2023). Strategies for strengthening school self-regulation: a documentary review. *MENTOR Journal of Educational and Sports Researc*, 2(4), 53-68. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i4.5308>
- Oñate, I. (2024). *Juego de roles, estrategia de aprendizaje en la resolución de conflicto en el aula de clase*. [Tesis de pregrado, Institución Universitaria Antonio José Camacho], Repositorio Institucional de la Institución Universitaria Antonio José Camacho. <https://repositorio.uniajc.edu.co/server/api/core/bitstreams/5c374882-e7df-4019-98d7-8405028895fb/content#:~:text=match%20at%20L312%20De%20este,En%20t%C3%A9rmino%20general%2C%20el>
- Organización Mundial de la Educación Preescolar. (2023, julio 14). *Cultivemos una Cultura de Paz desde la primera infancia*. <https://omepworld.org/es/cultivemos-una-cultura-de-paz-desde-la-primera-infancia/#:~:text=La%20educaci%C3%B3n%20para%20la%20paz,tolerancia%20y%20la%20no%20discriminaci%C3%B3n>
- Peñafiel, A., Neira, M., Alvear, F., y Tacle, S. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de educación inicial. *Revista Social Fronteriza*, 3(5), 192–206. [https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(5\)192-206](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(5)192-206)
- Perdomo, A. (2023). *Los juegos de roles y su importancia en la resolución de conflictos en niños y niñas del grado tercero de la Institución Misael Pastrana Borrero Sede Pirulinda del municipio de Saladoblanco, Huila*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia], Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/58573/acperdonomob.pdf;jsessionid=73174C21392EEC32BE9B40810B8C2816?sequence=1>
- Pertusa, J. (2024). Metodologías activas: La necesaria actualización del sistema educativo y la práctica docente. *Supervisión* 21, 1(1), 1-21. <https://doi.org/https://usie.es/supervision21/index.php/Sp21/article/view/467/861>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *Psicología del niño* (1ra ed.). https://books.google.es/books?id=etPoW_RGDkIC&printsec=copyright&hl=es#v=onepage&q&f=false
- Presidencia de la República. (2021). Ley Orgánica de Educación Intercultural. https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU_LOEI.pdf

- Ramírez, M., y García, L. (2025). *Estrategia pedagógica basada en juegos colaborativos para promover la convivencia y la resolución pacífica de conflictos en adolescentes de la institución etnoeducativa Sidón, Cumbitara, Nariño*. [Tesis de pregrado, Universidad el Bosque], Repositorio Institucional de la Universidad el Bosque.
<https://hdl.handle.net/20.500.12495/14710>
- Robles, B. (2021). Población y muestra. *Revista Pueblocontinente*, 30(1), 245-247.
<https://doi.org/https://journal.upao.edu.pe/index.php/PuebloContinente/article/view/1269>
- Román, J., y Gavilanes, J. (2025). *El juego simbólico en la inteligencia emocional de los niños de educación inicial subnivel 2 de la escuela de educación básica Jesús Infante ciudad de Riobamba*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo], Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/16119>
- Rosero, E. (2025). *Resolución pacífica de conflictos y juegos cooperativos: promoción de la convivencia escolar en estudiantes de grado Jardín de la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo, Sede Francisco José de Caldas, durante el primer semestre de 2025*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia], Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/67954>
- Ruiz, G. (2022). Las escuelas de tiempo completo en México. *La Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 27(93), 326-358.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8446920.pdf>
- Sáez, N., Abellán, J., y Segovia, Y. (2023). Un cuento motor para sensibilizar hacia la discapacidad intelectual: La Galaxia Diversa . *Retos*, 1(49), 1045-1055.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8997616>
- Sierra, F., y Mendoza, C. (2024). El juego de rol: Revisión y una propuesta para la enseñanza de la Historia. *Revista Entramados Educación y Sociedad*, 11(15), 176-193.
<https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/7902>
- Solano, Y. (2025). El Role play como estrategia educativa para fortalecer habilidades sociales básicas en la primera infancia. *Revista Educare et Comunicare*, 13(2), 28-36.
<https://doi.org/10.35383/educare.v13i2.1376>
- UNESCO. (2024, diciembre 30). *Lo que hay que saber sobre el aprendizaje socioemocional*. ¿Qué son las competencias socioemocionales?: <https://www.unesco.org/es/articles/lo-que-hay-que-saber-sobre-el-aprendizaje-socioemocional#:~:text=en%20funci%C3%B3n%20de%20cada%20contexto>

- UNICEF. (2022, enero 10). *Juego de rol: resolución de conflictos*. Orientación sobre etapa educativa: <https://www.unicef.es/educa/biblioteca/juego-rol-paz-conflicto#:~:text=Este%20juego%20plantea%20conflictos%20mediante,vivir%20el%20d%C3%ADa%20a%20d%C3%ADa>
- Universidad del Desarrollo. (2021). *Juego de Roles*. [Informe sobre juego de roles, Universidad del Desarrollo], Centro de Innovación Docente de la Universidad del Desarrollo.
- Vázquez, C. (2021). *Juego de roles: una estrategia didáctica para las habilidades interpersonales en niños de educación inicial con edades de 4 a 5 años, elaborado por la Srta. Cindy Jamilex Vásquez Mora*. [Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena], Repositorio Institucional de la Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b11066ac-c460-4289-b63c-70307f581e96/content>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes* (1ra ed.). <https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>
- Yanez, P., Armando, M., Mesa, L., y Maqueira, G. (2025). Program of physical exercises that power the social interaction of autistic in the Physical Education. *MENTOR Journal of Educational and Sports Research*, 4(1), 462–493. <https://doi.org/10.56200/mried.v4i1.10982>
- Zambrano, V., Chica, L., y Zambrano, J. (2024). Juego de roles para promover el desarrollo de identidad y autonomía en los niños de preescolar. *Cognosis*, 9(3), (292-311). <https://doi.org/10.33936/cognosis.v9i3.6818>

Anexos

Anexo 1. Guía de observación

Objetivo: Analizar a través de la observación, las técnicas de juego de roles que aplican las docentes y su aporte al desarrollo de la resolución pacífica de conflictos en niños de Inicial II de 4 a 5 años.

Población: Niños subnivel inicial II de una Institución Educativa.

Formato de Observación						
Mediante la presente guía de observación, se busca registrar las interacciones de los niños durante las actividades de juego de roles, así como identificar sus emociones y las conductas que manifiestan al enfrentar pequeños conflictos dentro del aula.						
Temática: Reconocimiento emocional, autorregulación, interacción social, estrategias pacíficas.						
Datos informativos						
Nombre del infante:	Edad del infante:	Género:			Parentesco:	Edad del representante
Indicador observado	Sí	No	A veces	Observaciones		
1. El niño expresa cómo se siente y reconoce emociones en los demás.	☐	☐	☐			
2. Identifica emociones básicas en situaciones cotidianas (alegría, enojo, tristeza).	☐	☐	☐			
3. El niño cambia su comportamiento cuando el docente le llama la atención.	☐	☐	☐			
4. Regula su conducta ante un conflicto.	☐	☐	☐			
5. Logra calmarse cuando enfrenta una situación de frustración.	☐	☐	☐			
6. Comparte materiales y respeta turnos en actividades grupales.	☐	☐	☐			
7. Cooperar con otros niños durante actividades lúdicas.	☐	☐	☐			

8. Utiliza formas pacíficas para resolver conflictos.	☐	☐	☐	
9. Busca ayuda del docente cuando no puede resolver un conflicto por sí mismo.	☐	☐	☐	
10. El niño evita conductas agresivas cuando tiene un conflicto.	☐	☐	☐	
11. Escucha a sus compañeros cuando comparten y expresan sus ideas.	☐	☐	☐	
12. Acepta acuerdos que se deciden durante la actividad.	☐	☐	☐	
13. Espera su turno para hablar.	☐	☐	☐	
14. El niño logra controlar sus acciones como empujar o gritar cuando tiene problemas con sus compañeros.	☐	☐	☐	
15. No recurre al llanto para resolver situaciones complejas.	☐	☐	☐	
16. Demuestra la intención de solucionar un problema en el aula como pedir disculpas.	☐	☐	☐	
17. Si surge un problema con los otros niños se reincorpora al juego.	☐	☐	☐	
18. El niño busca reparar una situación conflictiva, por ejemplo, pidiendo disculpas o devolviendo un juguete.	☐	☐	☐	
19. Acepta la decisión que toma el docente, cuando ha mediado ante un conflicto en el aula.	☐	☐	☐	
20. El niño respeta las normas establecidas dentro del juego.	☐	☐	☐	

Anexo 2. Guía de entrevista semiestructurada para docentes

Objetivo: Analizar las técnicas de juego de roles que aplican las docentes y su aporte al desarrollo de la resolución pacífica de conflictos en niños de Inicial II de 4 a 5 años.

Población: Docentes del subnivel inicial II de 4 a 5 años de una Institución Educativa.

Guía de Entrevista Semiestructurada para docentes				
El juego de roles es una estrategia que le permite al docente poner en práctica situaciones reales dentro del aula de clase, donde niños adapten diversos roles y de esta manera expresen sus sentimientos y emociones para relacionarse con sus pares, este proceso influye en el desarrollo socioemocional de los niños y fomentan una convivencia armónica dentro del aula. Por lo tanto, la información obtenida será utilizada únicamente con fines académicos e investigativos, por ello no se intervendrán ni se modificarán prácticas existentes.				
Temática: Juego de roles, desarrollo socioemocional, planificación de las estrategias.				
Datos informativos				
Formación profesional:	Tipo de formación:	Años de experiencia:	Género:	Edad:

1. ¿Qué tipos de técnicas de juego de roles utiliza con mayor frecuencia en el aula?
2. ¿Cómo planifica las actividades de juego de roles?
3. ¿Qué aspectos considera indispensables al momento de preparar una actividad de juego de roles?
4. ¿Cómo garantiza que el juego de roles respete la libertad y motivación del niño?
5. ¿Cómo define los espacios y tiempos destinados para el juego de roles?
6. ¿Los niños representan roles relacionados con su vida cotidiana durante la actividad?
7. ¿Cuál es su rol durante el desarrollo del juego de roles?
8. ¿Cómo interviene cuando surgen dificultades o desacuerdos entre los niños?
9. ¿Cómo utiliza el juego de roles para fomentar la convivencia entre los niños?
10. ¿Qué actividades emplea para que los niños puedan llegar a acuerdos cuando surge un conflicto?
11. ¿De qué manera organiza el aula para garantizar que el juego se desarrolle de forma ordenada y segura?
12. ¿Qué materiales utiliza o tiene disponibles en el aula para favorecer el desarrollo del juego de roles?
13. ¿Cómo acompaña y orienta a los niños para que puedan tomar decisiones durante el juego?
14. ¿Qué situaciones de la vida cotidiana considera más adecuadas para que los niños representen en el juego de roles?
15. ¿Qué indicaciones o pauta brinda a los niños antes de iniciar el juego de roles?
16. ¿Cómo desarrolla el juego de roles sin limitar ni interferir en la creatividad de los niños?
17. ¿De qué manera el juego de roles se vincula con las destrezas establecidas en el currículo de educación inicial?
18. ¿Qué tipos de aprendizaje se promueven a través del juego de roles?
19. ¿Cómo adapta el juego de roles para asegurar la participación de todos los niños en la actividad?
20. ¿Qué aspectos de su formación docente considera que contribuye a la implementación del juego de roles en el aula?

Anexo 3. Ficha de revisión documental

Objetivo: Identificar la estrategia de juego de roles que se aplica en la planificación microcurricular de las docentes del nivel Inicial II de 4 a 5 años.

Tipo de documento: Planificaciones microcurricular elaboradas por las docentes del Inicial II.

Ficha de revisión documental		
La presente ficha de revisión documental busca identificar como la planificación microcurricular incorpora las técnicas de juego de roles y las estrategias aplicadas para la solución de conflictos desde la perspectiva del desarrollo emocional de los niños. Por lo tanto, la información obtenida será utilizada únicamente con fines académicos e investigativos, manteniendo total confidencialidad, por ello no se intervendrán ni se modificarán prácticas existentes.		
Temática: Planificación microcurricular		
Datos informativos		
Tipo de documento:	Fecha	Autor:
Descripción general del documento: ¿Qué enfoque pedagógico se aplica en la planificación para el desarrollo de las actividades propuestas? ¿Las actividades descritas guardan relación con los ámbitos del Currículo Priorizado de Educación Inicial?		
Incorporación del juego de roles ¿La planificación incluye actividades de juego de roles adecuada a la edad de los niños?		

¿Los roles que asumen los niños se relacionan con experiencias de la realidad que pueden comprender y representar?

Metodología y estrategias didácticas

¿La planificación detalla los momentos de la actividad (inicio, desarrollo y cierre) y su relación con el juego de roles?

¿Se explican los propósitos del uso del juego de roles, así como los recursos, tiempos y organización del espacio necesarios para su aplicación?

Rol del docente

¿Las actividades planificadas incluyen al docente como mediador para acompañar el juego y apoyar el diálogo?

¿La planificación considera la mediación del docente para ayudar a los niños a reflexionar sobre sus acciones?

Desarrollo socioemocional y convivencia

¿Las actividades de la planificación permiten que los niños puedan expresar sus emociones y la interacción respetuosa con los demás?

¿La planificación y las actividades promueven que los niños puedan dialogar para solucionar conflictos dentro del aula?

Anexo 4. Validación de los instrumentos de la investigación

MSc. Patricia Morillo Docente de la ESPE Presente. –

De nuestras consideraciones:

Reciba un cordial saludo.

En virtud de su destacada trayectoria académica y amplia experiencia profesional, nos permitimos solicitar muy respetuosamente su valiosa colaboración en la validación de los instrumentos diseñados para la recolección de datos del estudio titulado: “ Técnicas del juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación inicial durante el periodo 2025-2026”.

Agradecemos de antemano su disposición y le solicitamos seguir las instrucciones detalladas a continuación. Para el efecto, se adjuntan los objetivos de la investigación, la operacionalización de variables, los instrumentos elaborados y la tabla de validación correspondiente.

Su aporte académico y profesional será de gran relevancia para fortalecer el rigor científico y la calidad metodológica de este estudio. Sin otro particular, reiteramos nuestros sentimientos de agradecimiento, consideración y estima.

Atentamente:



Firmado electrónicamente por:

DAYSI MIREYA CATOTA ACURIO

Validar únicamente con FirmaEC



Firmado electrónicamente por:

AZUCENA DEL CARMEN REYES REYES

Validar únicamente con FirmaEC

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS DEL JURADO EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRE	MORILLO ANDRADE PATRICIA AELEXANDRA
DATOS DE CONTACTO	1715894695 – 0690945564 – pamorillo@espe.edu.ec
CARGO QUE DESEMPEÑA	DOCENTE
INSTITUCIÓN DONDE LABORA	UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE
AÑOS DE EXPERIENCIA	15 AÑOS
TÍTULO PROFESIONAL DE CUARTO NIVEL	MAESTER EN EDUCACIÓN INICIAL Y EDUCACIÓN ESPECIAL
TÍTULO PROFESIONAL DE TERCER NIVEL	LCDA. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN N°1

Objetivo: Identificar la estrategia de juego de roles que se aplica en la planificación microcurricular de las docentes del nivel Inicial II de 4 a 5 años.

Tipo de documento: Planificaciones microcurricular elaboradas por las docentes del Inicial II.

Ficha de revisión documental		
La presente ficha de revisión documental busca identificar como la planificación microcurricular incorpora las técnicas de juego de roles y las estrategias aplicadas para la solución de conflictos desde la perspectiva del desarrollo emocional de los niños. Por lo tanto, la información obtenida será utilizada únicamente con fines académicos e investigativos, manteniendo total confidencialidad, por ello no se intervendrán ni se modificarán prácticas existentes.		
Temática: Planificación microcurricular		
Datos informativos		
Tipo de documento:	Fecha	Autor:
Descripción general del documento: ¿Qué enfoque pedagógico se aplica en la planificación para el desarrollo de las actividades propuestas? ¿Las actividades descritas guardan relación con los ámbitos del Currículo Priorizado de Educación Inicial?		
Incorporación del juego de roles ¿La planificación incluye actividades de juego de roles adecuada a la edad de los niños? ¿Los roles que asumen los niños se relacionan con experiencias de la realidad que pueden comprender y representar?		
Metodología y estrategias didácticas ¿La planificación detalla los momentos de la actividad (inicio, desarrollo y cierre) y su relación con el juego de roles? ¿Se explican los propósitos del uso del juego de roles, así como los recursos, tiempos y organización del espacio necesarios para su aplicación?		

Rol del docente

- ¿Las actividades planificadas incluyen al docente como mediador para acompañar el juego y apoyar el diálogo?
- ¿La planificación considera la mediación del docente para ayudar a los niños a reflexionar sobre sus acciones?

Desarrollo socioemocional y convivencia

- ¿Las actividades de la planificación permiten que los niños puedan expresar sus emociones y la interacción respetuosa con los demás?
- ¿La planificación y las actividades promueven que los niños puedan dialogar para solucionar conflictos dentro del aula?

ÍTEM	Objetivo		Variable		Dimensión		Indicador		Redacción		OBSERVACIÓN
	P	NP	P	NP	P	NP	P	NP	P	NP	
1	X		X		X		X		X		
2	X		X		X		X		X		
3	X		X		X		X		X		
4	X		X		X		X		X		
5	X		X		X		X		X		

Firma del experto

Validado por:



Firmado electrónicamente por:
PATRICIA ALEXANDRA MORILLO ANDRADE
Validar únicamente con FirmaEC

CUADRO DE CALIFICACIÓN: Ficha de revisión documental

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
1. LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.		X			
2. OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.		X			
3. ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.		X			
4. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación.		X			
5. COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.		X			
6. METODOLOGIA	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.		X			
7. PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema		X			
OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:						
FIRMA DEL EXPERTO	 Firmado electrónicamente por: PATRICIA ALEXANDRA MORILLO ANDRADE Validar únicamente con FirmaSC					

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN N° 2

Objetivo: Analizar las técnicas de juego de roles que aplican las docentes y su aporte al desarrollo de la resolución pacífica de conflictos en niños de Inicial II de 4 a 5 años.

Población: Docentes del subnivel inicial II de 4 a 5 años de una Institución Educativa.

Guía de Entrevista Semiestructurada para docentes				
El juego de roles es una estrategia que le permite al docente poner en práctica situaciones reales dentro del aula de clase, donde niños adapten diversos roles y de esta manera expresen sus sentimientos y emociones para relacionarse con sus pares, este proceso influye en el desarrollo socioemocional de los niños y fomentan una convivencia armónica dentro del aula. Por lo tanto, la información obtenida será utilizada únicamente con fines académicos e investigativos, por ello no se intervendrán ni se modificarán prácticas existentes.				
Temática: Juego de roles, desarrollo socioemocional, planificación de las estrategias.				
Datos informativos				
Formación profesional:	Tipo de formación:	Años de experiencia:	Género:	Edad:

1. ¿Qué tipos de técnicas de juego de roles utiliza con mayor frecuencia en el aula?
2. ¿Cómo planifica las actividades de juego de roles?
3. ¿Qué aspectos considera indispensables al momento de preparar una actividad de juego de roles?
4. ¿Cómo garantiza que el juego de roles respete la libertad y motivación del niño?
5. ¿Cómo define los espacios y tiempos destinados para el juego de roles?
6. ¿Los niños representan roles relacionados con su vida cotidiana durante la actividad?
7. ¿Cuál es su rol durante el desarrollo del juego de roles?
8. ¿Cómo interviene cuando surgen dificultades o desacuerdos entre los niños?
9. ¿Cómo utiliza el juego de roles para fomentar la convivencia entre los niños?
10. ¿Qué actividades emplea para que los niños puedan llegar a acuerdos cuando surge un conflicto?
11. ¿De qué manera organiza el aula para garantizar que el juego se desarrolle de forma ordenada y segura?
12. ¿Qué materiales utiliza o tiene disponibles en el aula para favorecer el desarrollo del juego de roles?
13. ¿Cómo acompaña y orienta a los niños para que puedan tomar decisiones durante el juego?
14. ¿Qué situaciones de la vida cotidiana considera más adecuadas para que los niños representen en el juego de roles?
15. ¿Qué indicaciones o pauta brinda a los niños antes de iniciar el juego de roles?
16. ¿Cómo desarrolla el juego de roles sin limitar ni interferir en la creatividad de los niños?
17. ¿De qué manera el juego de roles se vincula con las destrezas establecidas en el currículo de educación inicial?
18. ¿Qué tipos de aprendizaje se promueven a través del juego de roles?
19. ¿Cómo adapta el juego de roles para asegurar la participación de todos los niños en la actividad?
20. ¿Qué aspectos de su formación docente considera que contribuye a la implementación del juego de roles en el aula?

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Guía de entrevista semiestructurada

Objetivo del instrumento: Analizar las técnicas de juego de roles que aplican las docentes y su aporte al desarrollo de la resolución pacífica de conflictos en niños de Inicial II de 4 a 5 años.

P: Pertinente

NP: No Pertinente **EXPERTO:**

ÍTEM	Objetivo		Variable		Dimensión		Indicador		Redacción		OBSERVACIÓN
	P	NP	P	NP	P	NP	P	NP	P	NP	
1	X		X		X		X		X		
2	X		X		X		X		X		
3	X		X		X		X		X		
4	X		X		X		X		X		
5	X		X		X		X		X		
6	X		X		X		X		X		
7	X		X		X		X		X		
8	X		X		X		X		X		
9	X		X		X		X		X		
10	X		X		X		X		X		
11	X		X		X		X		X		
12	X		X		X		X		X		

CUADRO DE CALIFICACIÓN: Guía de entrevista semiestructurada

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
1. LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.		X			
2. OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.		X			
3. ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.		X			
4. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación.		X			
5. COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.		X			
6. METODOLOGIA	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.		X			
7. PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema		X			
OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:						
FIRMA DEL EXPERTO	 Firmado electrónicamente por: PATRICIA ALEXANDRA MORILLO ANDRADE Validar Únicamente con FirmaEC					

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN N° 3

Objetivo: Analizar a través de la observación, las técnicas de juego de roles que aplican las docentes y su aporte al desarrollo de la resolución pacífica de conflictos en niños de Inicial II de 4 a 5 años.

Población: Niños subnivel inicial II de una Institución Educativa.

Formato de Observación				
Mediante la presente guía de observación, se busca registrar las interacciones de los niños durante las actividades de juego de roles, así como identificar sus emociones y las conductas que manifiestan al enfrentar pequeños conflictos dentro del aula.				
Temática: Reconocimiento emocional, autorregulación, interacción social, estrategias pacíficas.				
Datos informativos				
Nombre del infante:	Edad del infante:	Género:	Parentesco:	Edad del representante
Indicador observado	Sí	No	A veces	Observaciones
El niño expresa cómo se siente y reconoce emociones en los demás.	☐	☐	☐	
Identifica emociones básicas en situaciones cotidianas (alegría, enojo, tristeza).	☐	☐	☐	
El niño cambia su comportamiento cuando el docente le llama la atención.	☐	☐	☐	
Regula su conducta ante un conflicto.	☐	☐	☐	
Logra calmarse cuando enfrenta una situación de frustración.	☐	☐	☐	
Comparte materiales y respeta turnos en actividades grupales.	☐	☐	☐	
Coopera con otros niños durante actividades lúdicas.	☐	☐	☐	

Utiliza formas pacíficas para resolver conflictos.	☐	☐	☐	
Busca ayuda del docente cuando no puede resolver un conflicto por sí mismo.	☐	☐	☐	
El niño evita conductas agresivas cuando tiene un conflicto.	☐	☐	☐	
Escucha a sus compañeros cuando comparten y expresan sus ideas.	☐	☐	☐	
Acepta acuerdos que se deciden durante la actividad.	☐	☐	☐	
Espera su turno para hablar.	☐	☐	☐	
El niño logra controlar sus acciones como empujar o gritar cuando tiene problemas con sus compañeros.	☐	☐	☐	
No recurre al llanto para resolver situaciones complejas.	☐	☐	☐	
Demuestra la intención de solucionar un problema en el aula como pedir disculpas.	☐	☐	☐	
Si surge un problema con los otros niños se reincorpora al juego.	☐	☐	☐	
El niño busca reparar una situación conflictiva, por ejemplo, pidiendo disculpas o devolviendo un juguete.	☐	☐	☐	
Acepta la decisión que toma el docente, cuando ha mediado ante un conflicto en el aula.	☐	☐	☐	
El niño respeta las normas establecidas dentro del juego.	☐	☐	☐	

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Guía de Observación

Objetivo del instrumento: Analizar a través de la observación, la técnica de juego de roles que aplican las docentes y su aporte al desarrollo de la resolución pacífica de conflictos en niños de Inicial II de 4 a 5 años.

P: Pertinente

NP: No Pertinente EXPERTO:

ÍTEM	Objetivo		Variable		Dimensión		Indicador		Redacción		OBSERVACIÓN
	P	NP	P	NP	P	NP	P	NP	P	NP	
1	X		X		X		X		X		
2	X		X		X		X		X		
3	X		X		X		X		X		
4	X		X		X		X		X		
5	X		X		X		X		X		
6	X		X		X		X		X		
7	X		X		X		X		X		
8	X		X		X		X		X		
9	X		X		X		X		X		
10	X		X		X		X		X		
11	X		X		X		X		X		
12	X		X		X		X		X		

CUADRO DE CALIFICACIÓN: Guía de entrevista semiestructurada

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
1. LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.		X			
2. OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.		X			
3. ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.		X			
4. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación.		X			
5. COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.		X			
6. METODOLOGIA	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.		X			
7. PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema		X			
OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:						
FIRMA DEL EXPERTO	 Firmado electrónicamente por: PATRICIA ALEXANDRA MORILLON ADE Validar únicamente con FirmaDC					

Anexo 5. Consentimiento informado de docente y padre



UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA

HOJA DE INFORMACIÓN

Título de la Investigación de integración curricular:

"Técnicas de juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial durante el periodo 2025-2026."

Fecha: Quito, 23 de diciembre del 2025

Nombre del estudiante participante:

Daysi Mireya Catota Acurio

La investigación de integración curricular denominada "*Técnicas de juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial durante el periodo 2025-2026*", tiene como objetivo analizar las técnicas de juego de roles que fomenten la resolución pacífica de conflictos en los niños, mediante la observación directa en el aula y entrevistas. Esta actividad permite conocer sobre las técnicas que aplican los docentes del subnivel II de Educación Inicial, considerando el tipo de técnica y el uso de materiales pedagógicos como medios para promover la resolución pacífica de conflictos en los niños.

- El trabajo de integración curricular no implica ningún tipo de retribución o remuneración económica para los participantes.
- No genera ningún gasto adicional para los docentes, ni requiere materiales fuera de los que ya disponen.

La observación tendrá una duración aproximada de 40 a 60 minutos, para registrar diversas situaciones pedagógicas relacionadas con las técnicas de juego de roles durante la jornada educativa.

Se garantiza que la identidad de los docentes participantes será resguardada de manera estrictamente confidencial. Toda información recogida será utilizada exclusivamente con fines académicos y formativos, y se mantendrá en resguardo bajo clave y acceso restringido.

Contacto de los investigadores:

Daysi Mireya Catota Acurio

Dmcatota1@espe.edu.ec

0979208473



UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA

HOJA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA DOCENTES

Se me ha solicitado dar mi consentimiento para participar en el trabajo de investigación denominado:

"Técnicas de juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial durante el periodo 2025-2026."

Yo he leído la información anterior previamente, he realizado las preguntas que me permitieron despejar dudas y cada una de las preguntas se ha respondido con satisfacción. He tenido el tiempo suficiente para leer y comprender mi nivel de participación y aportar al trabajo de integración curricular.

Yo, consiento voluntariamente participar en el trabajo de investigación.

Nombre de la docente participante: Lic. Karen Amagua

Firma de la docente participante:

Cédula de Identidad: 1726093758

Nombre de la estudiante que obtiene el consentimiento:

Daysi Mireya Catota Acurio

Firma del estudiante:



UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA

HOJA DE INFORMACIÓN

Título de la investigación de integración curricular:

"Técnicas de juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial durante el periodo 2025–2026."

Fecha: Quito, 23 de diciembre del 2025

Nombres de la estudiante participante:

Daysi Mireya Catota Acurio

La investigación de integración curricular denominada "*Técnicas de juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial durante el periodo 2025–2026*" tiene como objetivo analizar las técnicas de juego de roles que fomentan la resolución pacífica de conflictos en los niños de 4 a 5 años, mediante la observación y entrevista. Esta actividad permite conocer sobre las técnicas pedagógicas que aplican los docentes de Educación Inicial, considerando el tipo de técnica y los recursos que utilizan como medios para promover la resolución pacífica de conflictos en los niños.

- El trabajo de integración curricular no implica ningún tipo de retribución o remuneración económica para los participantes.
- No genera ningún gasto para los padres de familia, ni requiere materiales adicionales fuera de los que ya disponen los estudiantes o la institución educativa.

La observación dirigida a los niños y niñas se realizará de manera presencial para responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado con el fin registrar comportamientos y actitudes relacionadas con la resolución de conflictos.

Se garantiza que la identidad de las familias y los niños participantes será resguardada de manera estrictamente confidencial. Toda información recogida será utilizada exclusivamente con fines académicos y formativos, y se mantendrá en resguardo bajo clave y acceso restringido. Al finalizar este periodo, la información será borrada de manera física y digital.

Contactos de la investigadora:

Daysi Mireya Catota Acurio

Dmcatota1@espe.edu.ec

0979208473



UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL EN LÍNEA

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES/MADRES DE FAMILIA

Se me ha solicitado dar mi consentimiento para que mi representado(a) y yo participemos en el trabajo de investigación denominado:

"Técnicas de juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial durante el periodo 2025–2026."

Yo he leído la información anterior proporcionada, he realizado las preguntas que me permitieron despejar dudas y cada una de las preguntas se ha respondido con satisfacción. He tenido el tiempo suficiente para leer y comprender el nivel de participación de mi representado(a) y aportar al trabajo de integración curricular.

Yo, consiento voluntariamente la participación de mi representado(a) y la mía en el trabajo de investigación.

Nombre del representante (padre/madre/tutor):

Cédula de Identidad: *Ximena Santos*

1760125342

Firma del representante:

Ximena Santos

Nombre de la estudiante que obtiene el consentimiento

Daysi Mireya Catota Acurio

Daysi Mireya Catota Acurio

Anexo 6. Carta de intención

CARTA DE INTENCIÓN

Sangolquí, 23 de diciembre del 2025

Por este medio nos dirigimos respetuosamente a usted para expresarle nuestro cordial saludo y a la vez manifestar nuestro interés en realizar la investigación denominada: **Técnicas de juego de roles utilizadas por docentes para fomentar la resolución pacífica de conflictos en niños de 4 a 5 años del subnivel II de Educación Inicial durante el periodo 2025-2026**. La realización de este trabajo de investigación forma parte de los requisitos para la obtención del título de grado en Licenciatura en Educación Inicial Modalidad en Línea de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.

Esta investigación estará dirigida por la docente **Msc. Clorzi Nucimbu Fernanda Gabriela**. Se llevará a cabo durante los meses de **diciembre y enero**; la población objeto de estudio incluirá a **docentes y niños**.

Por lo antes expuesto, ponemos en su conocimiento la información que antecede y solicitamos su autorización para llevar a cabo este proyecto en la institución que usted dirige con tan acertada gestión, comprometidos a respetar todos los aspectos éticos y de confidencialidad, asegurando que la información recabada será utilizada exclusivamente para los fines de esta investigación. Asimismo, nos comprometemos a compartir los resultados obtenidos con la autoridad o instancia que se nos indique, con el objetivo de contribuir a la mejora institucional.

Estamos convencidos/as que la aceptación de nuestra solicitud no solo beneficiará nuestra formación personal y profesional, sino que también aportará valor a la institución.

Quedamos a sus órdenes y esperamos que nuestra solicitud sea tomada en consideración.

Atentamente,



Estudiante

Dayvi Mireya Catota Azurío

C.I: 1752691995

ID: 100408533

Correo electrónico institucional: Directora1@espe.edu.ec



Lic. Pamela Chamaqui

Anexo 7. Imágenes del juego de roles





