

**Los juegos de roles como estrategia para fortalecer las habilidades sociales en los niños de
grado prejardín**

Leidy Johana López Gómez

Asesor

Rosana Morelo Primera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la institución educativa Kindergarden Howard, trabajando con el grado de prejardín. El objetivo general fue Fomentar las habilidades sociales de los estudiantes de grado prejardín, por medio de los juegos de roles durante el primer semestre del 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego, los juegos de roles reconociendo sus efectos en el desarrollo de las habilidades sociales. Apartir de este ejercicio investigativo, se concluyó que los juegos de roles intervienen de manera simbólica, reflexiva y voluntaria en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas, evienciando su efecto en las habilidades sociales de manera veraz, siendo una herramienta necesaria para la vida.

Palabras clave: Habilidades sociales, relaciones interpersonales, trabajo en equipo, juego de roles.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at Kindergarten Howard, working with the pre-kindergarten grade level. The general objective was to promote the social skills of pre-kindergarten students through role-playing during the first semester of 2025. This study used a qualitative and experimental approach in which role-playing was implemented, recognizing its effects on the development of social skills. From this research exercise, it was concluded that role-playing plays symbolically, reflexively, and voluntarily intervene in the development and learning of children, truly demonstrating its effect on social skills, making it a necessary tool for life.

Keywords: Social, interpersonal relationships, teamwork, role-playing.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	10
Pregunta de Investigación	10
Objetivos	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos.....	13
Marcos de Referencia	14
Referentes Conceptuales	14
Referentes Teóricos	14
Referentes Técnicos	17
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	20
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis	22
Técnicas para la Recolección de Datos.....	22
Categorías para el Análisis de Datos	23
Resultados	26
Acercamiento de la Población a la Variable	26
Experimentación	26
Identificación de Variaciones	28

Análisis y Discusión	28
Conclusiones y Recomendaciones.....	33
Referencias Bibliográficas	38
Apéndices.....	40

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Muestras de investigación</i>	40
--	----

Introducción

Las habilidades sociales, son fundamentales en el desarrollo personal y educativo en la primera infancia, proporcionando la capacidad de desenvolverse de manera adecuada en situaciones sociales. Lo cual fomenta la construcción de relaciones sanas que conlleven a establecer una escucha activa, resolución de conflictos, trabajo en equipo y desarrollo amplio de la empatía. Comprendiendo una serie de conductas, pensamientos y emociones que promueven el desarrollo de relaciones interpersonales que requieren encontrar un balance sobre los intereses propios y ajenos, buscando encontrar soluciones a conflictos y proporcionar espacios de bienestar.

En el grado de prejardín, se identificó la falta de habilidades sociales, pues, en la mayoría de tiempo los estudiantes se rehúsan a compartir y desarrollar actividades en donde se propone interactuar con sus compañeros, asimismo, en los espacios en donde surgen desacuerdos, se agreden de manera física, evidenciando su falta de empatía y respeto. Esta situación afecta el proceso de desarrollo social en el aula, ya que es necesario que los estudiantes aprendan a relacionarse de manera asertiva, manejando una comunicación adecuada y manejo de resolución de conflictos que permitan generar un ambiente ameno y de sana convivencia. Goleman (2006) menciona que la inteligencia social permite comprender y gestionar cada una de las emociones propias y ajenas, validando los diferentes puntos de vista y comportamientos de los demás, evitando entrar en conflictos y creando un ambiente seguro para socializar.

Resatando lo anterior, se establece el siguiente objetivo, Fomentar las habilidades sociales de los estudiantes de grado prejardín, por medio de los juegos de roles durante el primer semestre del 2025. Esto con el fin contribuir a la problemática identificada por medio del proceso de investigación. Asimismo, se hará uso del enfoque cualitativo y método experimental, por

medio de los cuales se permite detallar procesos reales e inherentes que se generan por medio de las experiencias en cada contexto. Por otra parte, la generación de recolección de datos, se obtendrán por medio de la observación participativa, diagnóstico inicial, diarios de campo, entrevistas semiestructuradas y matriz compartiva, con el fin de evidenciar los avances, antes y después del proceso de investigación implementado en el grado de prejardín.

El desarrollo de la investigación pedagógica trajo consigo resultados beneficiosos entorno a las relaciones interpersonales y habilidades sociales reponiendo a la problemática identificada, logrando que los estudiantes de prejardín compartan de espacios, seguros, armoniosos, por medio del respeto y empatía.

Caracterización

La investigación se desarrolla en la institución educativa Kindergarten Howard, esta institución educativa cuenta con un modelo pedagógico basado en las inteligencias múltiples; cuenta con espacios amplios y equipadas para fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, también, cuenta con cursos extracurriculares como, ballet, taekwondo y robótica. La institución se encuentra ubicada en la ciudad de Bogotá, en la localidad de Kennedy, la cual se encuentra ubicada al sur occidente de la ciudad. Esta localidad es reconocida por su historia y resiliencia cultural, asimismo, cuenta con más de un millón de habitantes.

El grupo seleccionado para el estudio esta conformado por 5 niños y 4 niñas en edad de 3 años los cuales conforman el grado prejardin, cada una de las familias que integran la institución educativa cuenta con un estrato socioeconómico estable, en donde se puede evidenciar que pueden acceder a material educativo de manera amplia. Por otra parte, se logra observar en el aula que en ocasiones los estudiantes se rehúsan a compartir y reaccionan de manera agresiva entre ellos, también, demuestran desinterés por trabajar en equipo y emplear el valor de la empatía en cada una de las actividades diarias. Teniendo en cuenta, esta problemática se identifica la necesidad de emplear espacios y estrategias en donde cada uno de los estudiantes logre interactuar y participar de manera asertiva fortaleciendo sus habilidades sociales.

Los factores que pueden influir es la falta de socialización con sus pares y la estimulación afectiva y respetuosa que se establece en el hogar. Casares (2021) indica que la construcción de vínculos interpersonales, fomenta las habilidades sociales por medio del conjunto de cogniciones, emociones y conductas que permiten convivir y relacionarse de manera satisfactoria, esto simplemente obedece a las habilidades adquiridas a través de la familia y de su sociabilización en diferentes entornos.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de grado prejardín demuestran un buen manejo en sus habilidades comunicativas, pues, por medio de su vocabulario, expresan sus necesidades, inconformidades y deseos. Además, se interesan por explorar su curiosidad y adquirir nuevos aprendizajes. Sin embargo, se evidencia dificultad por parte de la mayoría de los niños y niñas en compartir y relacionarse entre ellos, lo cual no permite un buen manejo de sus habilidades sociales y esto genera conflictos en donde en ocasiones no solo no comparten, sino que se agreden de manera verbal y física.

Actualmente, la docente emplea estrategias pedagógicas dentro del aula, tales como, la identificación y expresión de las emociones, lectura de cuentos que abordan el valor del respeto y refuerzo de conductas positivas. Sin embargo, se sigue evidenciando en el aula inconvenientes en el tema de relacionarse y compartir objetos y espacios; teniendo en cuenta lo anterior, se evidencia una brecha en la aplicación de estrategias en torno a las habilidades sociales de los estudiante de grado prejardín, lo cual limita la interacción asertiva entre ellos. Esta brecha se debe a la falta de resolución de conflictos interpersonales, en donde se refleja la problemática de compartir y de crear vínculos respetuosos entre ellos.

Zelaieta (2018) indica que el juego de roles brinda la oportunidad de preparar a los niños a resolver situaciones de la vida real y a fortalecer la convivencia y trabajo en equipo, poniendo en práctica la cooperación, la negociación, la resolución de conflictos y la empatía.

Por otro lado, González (2014) Menciona que los juegos de roles permiten la actividad simbólica, reflexiva y voluntaria en el desarrollo y aprendizaje en los niños y niñas, mencionando esto; se puede evidenciar que su efecto en las habilidades sociales es veraz, además

de brindar herramientas necesarias para la vida, por medio de la toma de decisiones que ejercen los niños y niñas interactuando en la simbología que proponen los juegos de roles.

Por otra parte, es fundamental resaltar que la implementación de la estrategia del juego de roles, también, necesitará de la adecuación oportuna de cada uno de los espacios y materiales a emplear, como disfraces, objetos u elementos según el juego a desarrollar y espacios físicos dentro y fuera del aula que proporcionen crear un ambiente ameno.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fomentar las habilidades sociales de los estudiantes de grado prejardín de la institución educativa Kindergarden Howard Garden por medio de los juegos de roles durante el primer semestre del 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fomentar las habilidades sociales de los estudiantes de grado prejardín, por medio de los juegos de roles durante el primer semestre del 2025.

Objetivos Específicos

Promover las habilidades sociales por medio de la aplicación de juegos de roles en el grado de prejrdin.

Incentivar a los estudiantes de grado prejardín a participar de espacios que permitan abordar el trabajo en equipo, expresar empatía, resolver conflictos y manejar una correcta comunicación a través de juegos de roles.

Reconocer los cambios en las actitudes e interacciones de los estudiantes de grado prejardín en cada una de sus actividades diarias, después de la implementar cada uno de los juegos de roles.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Habilidades Sociales

Las habilidades sociales son esenciales en la interacción humana, lo cual, permite establecer relaciones respetuosas que fomenten el bienestar con los demás. Vicente Caballo (2005) define las habilidades sociales como, los comportamientos y conductas que proporcionan la expresión asertiva en cada una de las situaciones, permitiendo a las personas desenvolverse y desarrollarse en un contexto individual o interpersonal con respeto. Es por ello, que las relaciones sociales permiten enfrentar de manera positiva situaciones sociales por medio de la sana convivencia.

Por otra parte, Klein (2002) menciona que las habilidades sociales permiten aprender y desarrollarse de manera óptima con los demás, por medio de las experiencias cotidianas que se experimentan por medio de cada situación.

Relaciones Interpersonales

Las relaciones interpersonales se desarrollan por medio de la interacción y comunicación que permiten vivir en comunidad. Según Casares (2021), “una relación interpersonal es un vínculo, una asociación entre dos o más personas que, de forma directa” (p. 20). Por otra parte, se puede mencionar que las relaciones interpersonales, es la capacidad de un sujeto por interactuar de manera eficaz y exitosa con un ambiente que proporcione satisfacer sus necesidades sin invalidar las de los demás. Bisquerra (2003) define las relaciones interpersonales como la capacidad de mantener relaciones sanas con otras personas, esto por medio de la comunicación efectiva, el respeto, asertividad y actitudes prosociales.

Trabajo en Equipo

se puede entender como el proceso dinámico por el cual, un grupo de individuos comparten una visión, contemplando un propósito común, por medio de la coordinación que implica un desempeño colaborativo. Stoner (1996) define el trabajo en equipo como la interrelación de las personas con el fin de cumplir con un objetivo, propósito o meta que conlleve a un bien común. Asimismo, se puede hacer referencia en que es la capacidad y competencia de cooperar en la busca de un bien común, esto se emplea por medio de la escucha activa, resolver conflictos, tomar turnos y coordinar esfuerzos, todo esto bajo el respeto, empatía y tolerancia.

Juegos de Roles

El juego de rol es una técnica o estrategia que permite crear un ambiente de simulación acorde a la vida real, por medio del juego de rol, se adoptan personajes y papeles específicos, lo cual promueve al desarrollo de situaciones particulares. Además por medio de la imaginación los participantes actúan de manera autónoma e intelectual, tomando decisiones y resolviendo cada situación. Elkonin (1980) define el juego de roles como, una actividad social que proporciona una atmósfera en donde por medio de objetivos y normas los niños aprenden a enfrentar conflictos y resolver problemas, por medio de la comunicación oral y correlación.

Estrategia

Según Barriga (2002) "son procedimientos (conjunto de pasos, operaciones o habilidades) que un docente emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para que el estudiante aprenda significativamente y solucione problemas" (p.93). Es por ello que las estrategias didácticas son el principal instrumento motivador e innovador en el aula, permitiendo que el quehacer pedagógico permita la correcta intervención

en el aula, esta estrategia a su vez permite que cada concepción de infancia adquiera de manera satisfactoria cada aprendizaje.

Referentes Teóricos

Las habilidades sociales en la primera infancia permiten disfrutar de una interacción adecuada, desde el reconocimiento pleno del respeto, de los derechos y de las necesidades de los demás. Vygotsky (1978) indica que las habilidades sociales se estimulan por medio de la participación activa con el entorno y de actividades de interacción constante como lo propone el juego en el desarrollo cognositivo que fortalece la aplicación de los procesos colaborativos. Asimismo, los niños logran resolver conflictos, al trabajar en equipo y a tomar decisiones de manera autónoma formando parte fundamental de su socialización.

Por otra parte, es necesario y fundamental que los espacios de sociabilización los niños y niñas logren reconocer los sentimientos propios y ajenos, movilizandose en la construcción de un crecimiento emocional y social que promueva la capacidad de relacionarse. Goleman (2006) menciona que la inteligencia social permite comprender y gestionar cada una de las emociones propias y ajenas, evitando entrar en conflictos.

Es por ello, que es necesario que se empleen estrategias que de manera amena permitan desarrollar las habilidades sociales, Piaget (1952) señala que el juego es una actividad primordial en el desarrollo integral de los niños, por medio de este, se explora de manera amplia el mundo y se realiza la construcción de su propio conocimiento, entorno a las habilidades cognitivas y sociales. Asimismo, Piaget destaca que el juego simbólico promueve a representar situaciones y roles que se expresan por medio de la imitacion de acciones cotidinas y por medio de escenarios imaginarios, se adquiere el desarrollo de habilidades.

A su vez, el juego es una estrategia útil en el desarrollo y aprendizaje de los niños, explorando ampliamente cada contexto y experimentando situaciones imprevistas y nuevas, lo cual, permite la comprensión propia del mundo, posibilitando a un desarrollo amplio de las interacciones. Bruner (1966) destaca que el juego es una actividad inherente a la primera infancia y permite la expresión libre. Además, cumple un papel importante, ya que, a través de él, se preparará a los niños para afrontar diferentes situaciones, encontrando el equilibrio y dominio de sí mismo.

Asimismo, el juego en la primera infancia es mucho más que un pasatiempo y actividad de ocio, es una herramienta valiosa en el aprendizaje integral de cada uno de los niños. Silva (2004) señala que el juego cumple la función de ser un vehículo hacia el desarrollo de la inteligencia, imaginación, lenguaje y habilidades sociales, realizando una acción natural que promueve la exploración de diversos escenarios en donde la primera infancia interactúa. Del mismo modo, González (2014) menciona que los juegos de roles permiten la actividad simbólica, reflexiva y voluntaria en el desarrollo y aprendizaje en los niños y niñas, mencionando esto; se puede evidenciar que su efecto en las habilidades sociales es veraz. Además de brindar herramientas necesarias para la vida, por medio de la toma de decisiones que ejercen los niños y niñas interactuando en la simbología que proponen los juegos de roles.

Por otro lado, Castro (2020) afirma que el juego de rol no solo permite explorar sino que a su vez, evidencia la acción de placer al adoptar un papel activo en la generación de experiencias propias, permitiendo que cada uno de los participantes se reconozcan, confíen en sí mismos y sean autónomos en su propio aprendizaje. Además de crear espacios en donde sea necesario compartir y relacionarse, encontrando la posibilidad de comunicarse y construir relaciones sociales.

Referentes Técnicos

(Ministerio de Educación Nacional, 2017) – Lineamientos curriculares para educación inicial: Su objetivo es favorecer el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas, buscando enriquecer y transformar la educación, a través del diseño curricular y pedagógico; tomando en cuenta las interacciones de los niños con ellos mismos, con sus pares y personas. Además resalta la importancia de la expresión por medio del juego, en donde aprenden y se desarrollan por medio de las interacciones recíprocas entre niños, niñas y adultos en cada uno de los entornos.

El juego de roles en la primera infancia, moviliza las estructuras de pensamiento; preguntan y comprenden lo que sucede en la vida cotidiana y en especial en el mundo adulto, van elaborando de qué manera funciona, cuáles son los comportamientos, las reacciones y las formas “formas de hacer y ser” del mundo social; es un mecanismo de los niños y las niñas para interactuar con el entorno y aprender a participar de manera activa con sus pares (MEN, 2017, p. 81)

UNESCO (2019) señala que el aprendizaje a través del juego en educación infantil: promueve la participación activa de los niños por medio del juego promoviendo la comunicación de ideas y comprensión de las mismas. Asimismo, evidencia la importancia de la interacción social fortaleciéndose desde la práctica del juego. Además asegura el acceso a la educación de calidad, cumpliendo con la eficacia de cada uno de los sistemas educativos.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también, enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de relacionarse en grupo.

Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales (UNESCO, 2019, p.10).

Secretaría de Educación del Distrito. (2019): Su propósito es brindar oportunidades que promuevan el desarrollo de los niños y niñas frente a la creación y propuestas pedagógicas, sistemáticas, estructuradas e intencionadas que disponen de contextos educativos de calidad. Asimismo, señala la importancia de reconocer a los niños y niñas como actores sociales, por medio del reconocimiento de cada una de las situaciones que vivencian y experimentan, a través de su entorno, las cuales les permiten construir relaciones con quienes les rodean, como familiares, pares y adultos, esto se fomenta por medio de actividades que impliquen interacciones concretas, tal y como lo propone el juego.

Referentes Legales

Ley 115 de 1994 – Ley General de Educación en Colombia: señala las normas generales que permiten regular el servicio público de la educación, es decir que todas las personas tienen derecho a la educación, cumpliendo con las necesidades e intereses de las familias, personas y sociedad.

Decreto 1860 de 1994 – Regulación de metodologías pedagógicas: cumple con la organización correcta de la educación, reglamentando los aspectos pedagógicos de la educación, buscando brindar calidad a los servicios educativos en pro de los estudiantes.

Política Nacional de Primera Infancia 'De Cero a Siempre': Su propósito es brindar una educación de calidad por medio de bases conceptuales, técnicas y gestiones que garanticen el desarrollo integral de las infancias, desde el reconocimiento de la protección de las mujeres gestantes y niños y niñas hasta los 6 años de edad.

Convención sobre los Derechos del Niño (ONU, 1989) – Derecho al juego: El juego se reconoce como una necesidad vital y natural al desarrollo de los niños y niñas, es innegociable ya que hace parte de la dignidad de los niños.

Referentes Éticos

Consentimiento informado de padres y cuidadores.

Confidencialidad y protección de los datos del menor.

Respeto y bienestar de los niños y niñas en cada actividad.

Equidad e inclusión en la participación de los juegos

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico de esta investigación acerca de la importancia del juego de roles como estrategia para las habilidades sociales es de carácter cualitativo, interpretativo y descriptivo, ya que permite estudiar los fenómenos naturales que se presentan por medio de experiencias y contextos, en donde se relacionan los participantes es por ello que se hace selección de este método porque su metodología permite ser flexible, sistemática y crítica al investigar realidades educativas y sociales por medio de la observación directa, participativa y contextualizada, lo cual beneficia el proyecto de investigación. “El método cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.358).

Por otra parte, el tipo de estudio es experimental, por medio del cual se permite observar los procesos reales, es decir, como suceden de manera habitual e inherente y de manera detallada en los cambios, actitudes, comportamientos y experiencias de los estudiantes de grado prejardín. Stake (1998), menciona que por medio del estudio experimental, se genera la acción de observar y analizar lo que ocurre en el contexto real y actual sin manipular ni controlar las variables, su intención es la autenticidad y el enriquecimiento del fenómeno en su ambiente natural. Asimismo, se emplea una interpretación activa sobre la problemática y la participación por medio de la observación interactiva frente al caso y a sus participantes, con el fin de dar una perspectiva y comprensión analítica del caso, entorno a las habilidades sociales en el grado de prejardín.

Unidad de Análisis

Estudiantes del grado prejardín, de la institución educativa Kindergarden Howard, en Bogotá, también, se incluirán observaciones y apreciaciones por parte de los docentes, sobre la evolución y avances notorios en cuanto a las habilidades sociales de los estudiantes de grado prejardín.

Técnicas para la Recolección de Datos

La recolección de datos en esta investigación, se alinea a los objetivos establecidos y se implementan por medio de técnicas cualitativas, que permiten analizar la percepciones, experiencias y resultados sobre el fortalecimiento de las habilidades sociales a través de los juegos de roles.

El primer objetivo de esta investigación, es promover las habilidades sociales por medio de la aplicación de juegos de roles en el grado de prejardín. Para ello, se utilizará la técnica de observación participante, por medio de la cual se busca obtener información precisa sobre los acontecimientos, vivencias y comportamientos, permitiendo analizar e interpretar cada situación y actitud por parte de la unidad de análisis, sobre las habilidades sociales en los niños de grado prejardín, esta técnica permitirá que se implementen las herramientas necesarias a través del juego de roles, con el fin de contribuir a una interacción correcta por parte de todos los estudiantes de grado prejardín, esableciendo espacios de respeto y empatía.

Por otra parte, se realizará un diagnostico inicial, en donde se registre cada uno de los comportamientos de los estudiantes en sus actividades diarias en el jardín infantil. Gortari (1980) indica que la observación es la reflexión por medio de la cual se obtiene información acerca de un comportamiento o suceso importante. Asimismo, permite conocer y comprender directamente lo que se quiere analizar.

Por otra parte, dentro del primer objetivo se realizará la recopilación del diagnóstico y observaciones obtenidas, a través de diarios de campo, por medio de los cuales se plasmará de manera escrita y detallada la sistematización de la información, Rodríguez (1997) menciona que el diario de campo permite al investigador, generar un monitoreo constante sobre el proceso de observación, dentro del diario de campo, se toma en cuenta acontecimientos importantes, lo cual permite organizar, analizar e interpretar la información obtenida.

El segundo objetivo es incentivar a los estudiantes de grado prejardín a participar de espacios que permitan abordar el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, el valor de respeto y la empatía a través de juegos de roles. Para ello, se realizarán 3 experiencias pedagógicas, en donde se hace uso del juego de roles, estas experiencias se plasmarán por medio de planeaciones pedagógicas, El procedimiento de esta técnica consistirá en recolectar información importante sobre las interacciones, reacciones y comportamientos frente a las actividades desarrolladas, la información se plasmará por medio de diarios de campo y fotografías que permitan evidenciar el desarrollo de las habilidades sociales.

Johnson (2013) señala que las planeaciones pedagógicas permiten la construcción de todo lo que se preparará y se busca enseñar, con el fin de realizar, evaluar, retroalimentar, registrar, acompañar el proceso educativo de manera responsable, reflexiva y crítica.

El tercer objetivo es reconocer los cambios en las actitudes e interacciones de los estudiantes de grado prejardín en cada una de sus actividades diarias, después de la implementar cada uno de los juegos de roles. Para ello, se aplicarán entrevistas semiestructuradas a docentes y a los estudiantes de grado prejardín, las cuales serán grabadas en audio, estas entrevistas, permitan evidenciar el seguimiento y cambio por parte, de los estudiantes de grado prejardín,

sobre sus habilidades sociales, tomando en cuenta, sus relaciones interpersonales y comunicación asertiva.

Díaz, Torruco, Martínez y Varela (2013) señalan que las entrevistas semiestructuradas permiten mayor flexibilidad y permiten alcanzar interpretaciones acordes al proceso de investigación y propósito del estudio, asimismo, esta técnica promueve la participación activa del entrevistado, permitiendo que se brinde de manera clara, objetiva y autónoma su propio punto de vista.

Por otra parte, para la consolidación de los resultados por medio del proceso de investigación, se plasmará por medio de una matriz comparativa y triangulación de resultados.

Categorías para el Análisis de Datos

Trabajo en Equipo

Se detalla y describe la manera en que interactúan cada uno de los estudiantes en las actividades y experiencias propuestas en su cotidianidad, esto con el fin de evidenciar su capacidad de generar espacios de colaboración, compartir ideas y alcanzar objetivos comunes, se describirá proceso antes y después de la investigación, es decir, de manera inicial por medio del diagnóstico y observación participante y después por medio de la recolección de la información por medio de las planeaciones pedagógicas, diarios de campo, entrevistas y matriz comparativa.

Empatía

Se determina la manera en que los niños reconocen sus emociones y las de los demás por medio de la implementación de los juegos de roles, en los cuales, compartirán de manera activa, permitiendo reconocer diferentes puntos de vista, actitudes y maneras de comportarse. se detallara el proceso antes y después de la investigación, es decir, de manera inicial por medio del diagnóstico y observación participante y después por medio de la recolección de la información por medio de las planeaciones pedagógicas, diarios de campo, entrevistas y matriz comparativa.

Resolución de Conflictos

Se evalúa el avance que se obtuvo por medio de la implementación de los juegos de roles, acerca de conflictos, peleas, desacuerdos y enfrentamientos que se vivenciaban en el aula de prejardín, dichos avances se valoraran de manera inicial por medio del desarrollo del diagnóstico y observación participante y después por medio de la recolección de la información por medio de las planeaciones pedagógicas, diarios de campo, entrevistas y matriz comparativa.

Comunicación Asertiva

Se considera, la manera afirmativa de expresar sus deseos, emociones y opiniones, respetando asimismo, las de sus compañeros, evitando agredir de manera verbal y física si se llega a entrar en un desacuerdo, este proceso se analiza de manera inicial por medio del desarrollo del diagnóstico y observación participante y después por medio de la recolección de la información por medio de las planeaciones pedagógicas, diarios de campo, entrevistas y matriz comparativa.

Resultados

Acercamiento de la Población a la Variable

Los estudiantes de grado prejardín, se relacionaron de manera satisfactoria hacia los juegos de roles, esto dado a que el juego una actividad inherente y placentera en la primera infancia, lo cual permitió incentivar a cada uno de los niños. Los comportamientos frente a los juegos implementados fueron agradables pues se evidenció gran interés por parte de los niños y niños al querer participar de cada experiencia, se pudo evidenciar que cada vez que se iba a realizar alguna actividad los niños y niñas expresaban su expectativa, preguntando ansiosamente que juego o actividad se realizaría.

Experimentación

Durante la implementación de las experiencias pedagógicas por medio del juego de roles, actividades, como, mundo jurásico; día sobre ruedas y día de doctores se incentivo a los estudiantes de grado prejardín a fortalecer sus habilidades sociales.

Se encontraron hallazgos muy importantes como, por ejemplo, la disposición por parte de cada uno de los niños por desarrollar actividades grupales, en donde cada uno de ellos expresaba libremente sus puntos de vista y el grupo accedía a escuchar, compartir y respetar cada una de las opiniones de sus compañeros, sin agredir ni interrumpir.

Por otra parte, se resalto también, la empatía que se empleo en las actividades, reconociendo las emociones propias y ajenas, puesto a que si encontraban a algún compañero triste evidenciaban su empatía, consolando al compañero, escuchándolo y animándolo a participar de la actividad, estas acciones contribuyeron a que las habilidades sociales se fortalecieran y se crearán nuevos lazos de amistad entre los estudiantes de grado prejardín.

Asimismo, un aspecto importante fue la resolución de conflictos, en torno a este aspecto se reflejó como los niños ya no reaccionaban de manera agresiva, gritando o pegando a sus compañeros si tenían algún desacuerdo, pues su mejora fue notoria, ya que a pesar de que sentían disgusto o enojo, procuraban dialogar o se lograban calmar, esta actitud se evidenció en cada una de las experiencias pedagógicas y fue mejorando al terminar las actividades requeridas para el proceso de investigación.

Identificación de Variaciones

Tabla 1

Matiz comparativa habilidades sociales

Categorías	Antes de la Intervención	Después de la Intervención	Evidencias
Trabajo en Equipo	Se evidenciaba dificultad por desarrollar actividades grupales y compartir juguetes, juegos y espacios	Disposición para trabajar en compañía de los compañeros, buscando objetivos comunes. Reducción de peleas y aumento de juegos entre ellos	Observación en recreo, espacios en el aula y actividades propuestas
Empatía	No se comprenden las emociones propias y ajenas, dificultad para ayudar o comprender la situación de los demás.	Se evidencio sensibilidad por como se sentían los compañeros, desarrollando acciones empáticas, como calmar a sus compañeros, tratar a cada uno de ellos con respeto y aplicar acciones que les permitieran sentirse bien.	Diarios de campo, entrevista a niños
Resolución de Conflictos	Frecuentes agresiones verbales y físicas, no se llegaba a un común acuerdo, no respetaban los turnos	Se reflejo un manejo más adecuado, en donde resolvían los conflictos a través del dialogo e incluso ellos mismos calmaban a sus compañeros, también lograban esperar su turno y respetar el de los compañeros	Registro de incidentes, diarios de campo, entrevista a docente
Comunicación Asertiva	Se interumpian constantemente, no seguían instrucciones y no escuchaban a los demás	Desarrollaban espacios de dialogo, escuchaban más las indicaciones y se emplea respeto hacia las opiniones de los demás.	Entrevistas a niños, diarios de campo

Nota. Hallazgos encontrados y avances sobre las habilidades sociales de los estudiantes de grado pre jardín.

Los resultados evidenciados a través de la matriz comparativa, reflejan un avance y fortalecimiento en cuanto a las habilidades sociales, tras la implementación de la intervención. Antes de la intervención, los estudiantes se rehusaban a compartir, asimismo, los conflictos eran resueltos por medio de golpes y gritos, no se evidenciaban acciones que implicarían el valor de la empatía y no había ningún tipo de comunicación, ya que los estudiantes no se disponían a escuchar las opiniones, deseos y sentimientos de sus compañeros asimismo, se interrumpían.

Uno de los avances más significativos que se observa es el trabajar en equipo, pues ya no se rehúsan a compartir, ni a interactuar entre ellos, sino que por el contrario por medio de la intervención se han motivado a cooperar, apoyarse entre ellos y a trabajar juntos para conseguir un bien común.

Asimismo, al inicio se le dificultaba a los estudiantes desarrollar acciones de empatía, colocándose en el lugar de los demás y reconociendo sus emociones y puntos de vista, sin embargo, por medio de la intervención se logro vivenciar acciones positivas por medio de la empatía, en donde los mismo niños se animaban y consolaban en las actividades.

Por otra parte, cada uno de los estudiantes se ha incentivado por resolver sus conflictos de manera respetuosa y asertiva, ya que a pesar experimentar disgustos o desagrado, ya no se agreden, sino que emplean el dialogo para resolver sus diferencias.

En cuanto a la comunicación, antes se interrumpían, no seguían instrucciones o se negaban a escuchar, sin embargo, los datos obtenidos resaltan un gran avance al escuchar de manera atenta, también en la manera asertiva en que se comunican cada uno de ellos, en los diferentes espacios, compartiendo anécdotas, puntos de vista y opiniones.

En conclusión, la comparación inicial y los resultados obtenidos tras la intervención evidencia avances significativos en el fortalecimiento de las habilidades sociales, dichos cambios sugieren que las estrategias enfocadas en el juego de roles, permiten desarrollar de manera armoniosa y satisfactoria habilidades sociales, las cuales son fundamentales en la sociedad y se deben fortalecer desde la primera infancia.

Análisis y Discusión

Los resultados obtenidos evidencian una transformación significativa, entorno al fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes de grado prejardín, al lograr trabajar en equipo, expresar el valor de la empatía, resolver conflictos y manejar una comunicación asertiva, por medio de los juegos de roles. Este análisis se enfocará en como los hallazgos se relacionan con la variable principal desde una perspectiva pedagógica y ontológica.

Al inicio los estudiantes evidenciaban gran dificultad en el desarrollo de sus habilidades sociales, pues, resolvían sus conflictos por medio de la agresión física y se rehusaban a escuchar, compartir y trabajar en equipo, a través del primer acercamiento, se logro reconocer el diagnostico y se permitió diseñar e implementar experiencias significativas por medio del juego de roles, en donde los niños y niñas fueron los principales actores de su proceso.

Durante la implementación de actividades como, “Mundo jurásico”, “sobre ruedas” y “Doctores”; se fomentaron espacios de reflexión, creatividad e imaginación, en donde de manera lúdica y respetuosa se abordaron las habilidades sociales y se obtuvieron resultados tangibles, en cuanto a la empatía, respeto y colaboración, estas actividades también se reforzaron por medio de los postulados de Vygotsky (1978), afirmando la importancia de la interacción social por parte del entorno y comunidad, en donde se posibilita a los niños a adquirir habilidades sociales asertivas, en la construcción activa de la cotidianidad. Por otra parte, Bruner (1966), en donde se destaca el juego como actividad inherente y propicia para promover diferentes expresiones, entre ellas la social.

Asimismo, se observaron mejoras en cada una de las acciones y conductas por parte de los niños, expresando respeto, escucha activa y empatía hacia sus compañeros, pues, demostraban su tristeza y alegría frente a las situaciones de cada uno de sus compañero, animando o

ayudando a sus compañeros según el suceso que pudiera presentarse, por otra parte, el manejo adecuado de los conflictos, generando espacios en donde el diálogo permitía no solo expresar su inconformidades sino hallar soluciones que pueden encontrar un balance entre la problemática, pues optaban por mencionarle a sus compañeros lo que no les agradaba para llegar a un común acuerdo. Estas transformaciones permitieron generar una estabilidad en el aula, en donde la docente resaltaba la mejoría en acciones sencillas y cotidianas, como, por ejemplo, a la hora de hacer la fila, en los momentos de trabajo en equipo en las clases de danza, música, educación física, entre otras. En la hora de recreo es en donde se veía como se motivaban a compartir y esperar su turno en el tobogan o trampolín, en donde se evidencio la respuesta empatica de cada uno de los niños por hacer sentir bien a sus compañeros, fortaleciendo espacios de seguridad, armonía y respeto.

Los resultados obtenidos concuerdan con investigaciones, como las de Goleman (2006) y González (2014) , en donde se permitió constatar la importancia de la inteligencia social, en la construcción activa, por medio de las actividades cotidianas que permitan experimentar las relaciones sociales y su manejo frente a cada situación. Asimismo, se valida lo propuesto de Vigotsky (1978) y Bruner (1966), en la intervención oportuna de la construcción social, a través de la interacción directa y continua que se obtiene por medio del juego simbólico, estos postulados se resaltan en el proyecto en la manera en que se favoreció la adquisición de los valores y la mejora de las conductas y acciones, en los estudiantes de pre jardín. Al integrar la teoría con la práctica se evidencia como el juego de roles favorece la adquisición de la empatía, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la comunicación, generando aprendizajes significativos y duraderos. Esta intervención con referentes académicos, favorece la validez del estudio, pertinencia y aplicabilidad a otros contextos educativos similares.

Aunque el tiempo del estudio fue relativamente corto, los resultados fueron satisfactorios, logrando fomentar las habilidades sociales por medio de los juegos de roles. Sin embargo, para futuras investigaciones se podría tomar en cuenta ampliar el tiempo, con el fin de afianzar mayores hallazgos, asimismo, tomar una muestra de estudio más amplia y tomar más ampliamente las condiciones externas con el fin de encontrar nuevos avances en el estudio.

En términos de aplicabilidad este estudio podría obtener resultados beneficiosos en otros grados académicos y contextos educativos ya que se adapta a cualquier tipo de población y edad. El juego de roles como estrategia es una herramienta que trae consigo beneficios a largo plazo, promoviendo la participación activa de los estudiantes y fortaleciendo sus lazos sociales, asimismo, permite emplear una metodología lúdica que promoverá innovación en el aula.

Finalmente este estudio evidencia la importancia de fortalecer las habilidades sociales, a través del juego de roles, como estrategia efectiva que permite intervenir de manera amena y libre en la dimensión social de los niños y niñas, promoviendo espacios y escenarios representativos de la vida real, que permiten la construcción autónoma y efectiva de las relaciones interpersonales. Apartir de los hallazgos de esta investigación aparecen nuevas preguntas, como, por ejemplo, ¿Cómo influye el juego simbólico en la construcción de la empatía y la resolución de conflictos en los estudiantes de grado prejardín?, ¿Qué impacto tiene el juego de roles en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de grado prejardín?. Estas preguntas permiten crear una perspectiva y un panorama claro a futuras investigaciones que pueden involucrar a la comunidad educativa, aumentando el desarrollo de las habilidades sociales y su importancia en la primera infancia.

Conclusiones y Recomendaciones

La investigación permitió un gran avance entorno a las habilidades sociales fortalecidas por medio de los juegos de roles, en donde se evidencio el buen manejo del trabajo en equipo, resolución de conflictos, desarrollo de la empatía y comunicación, en el grado de pre jardín de la institución educativa Kindergarden Howard, por otra parte, se cumplió con los objetivos específicos: promoviendo las habilidades sociales e incentivando a los niños de grado pre jardín a través de los juegos de roles y observando cambios concretos en actividades grupales e interacciones entre ellos. Estos hallazgos respondieron directamente a la pregunta de investigación, comprendiendo como las habilidades sociales se logran fortalecer por medio de la implementación de los juegos de roles en el aula. Las evidencias recogidas indican que las experiencias, como: “Mundo jurásico”, “Sobre ruedas” y “Doctores”, intervinieron de manera satisfactoria como mediación pedagógica efectiva para adquirir y fortalecer el trabajo en equipo, la empatía, la resolución de conflictos y la comunicación, promoviendo relaciones asertivas en el aula.

Durante el proceso de investigación se logró evidenciar la movilización profunda de los estudiantes hacia el proceso ontológico comprendiendo este como el cambio del ser consigo mismo y con otros. A lo largo de cada experiencia los niños reflejaron su cambio en acciones de agresión y comportamientos impulsivos, desarrollando espacios de interacción respetuosa con sus compañeros, en donde los mismos niños mencionaban, “ ahora compartimos más y esperamos nuestro turno”, “Hoy me gusta compartir y conocer nuevos amigos”, por lo cual se logró influir en su comunicación, resolución de conflictos, desarrollo de la empatía y trabajo en equipo. Este descubrimiento permite confirmar que es posible intervenir de manera amena y

satisfactoria en el desarrollo social de los niños, a través de metodologías creativas e innovadoras.

El juego de roles como la variable principal del estudio, permitió evidenciar su impacto positivo en el grado de prejuicio, a través de las experiencias se creó un ambiente propicio y ameno en donde los estudiantes lograron fortalecer de manera activa sus habilidades sociales, mejorando su comunicación, ya que los niños escuchaban con más respeto a sus compañeros, expresando empatía en cada una de sus interacciones, en donde se sentían tristes si algún compañero lloraba o empleaban su ayuda cuando algún compañero lo necesitaba. Sin embargo, se identificó que en algunos estudiantes el proceso requirió de un poco más de acompañamiento logrando que su cambio requiriera un poco más de tiempo. Aunque el desarrollo de la estrategia fue eficaz, se sugiere que para que su impacto sea más significativo se potencie aún más el tiempo, posibilitando aún más los avances en las habilidades sociales.

Los resultados de este estudio aportan una evidencia importante y concreta sobre los beneficios y la importancia del juego de roles como herramienta pedagógica para el fortalecimiento y desarrollo de las habilidades sociales, asimismo, se suman a los hallazgos los postulados de Bruner (1966), Vygotsky (1978) y Goleman (2006); al argumentar y demostrar como las habilidades sociales se intervienen de manera significativa, por medio del juego, el cual posibilita las interacciones continuas y asertivas, utilizando simbologías reales que permite que los niños logren resolver situaciones sociales, adquiriendo competencias y aptitudes necesarias para convivir en sociedad de manera respetuosa y asertiva. Esta propuesta metodológica puede servir para futuros estudios que busquen intervenir de manera creativa e innovadora en el desarrollo de las habilidades sociales.

Se recomienda tomar la debida importancia del juego como estrategia beneficiosa dentro del aula, la cual permite adquirir aprendizajes significativos, en donde se genere la expresión activa de los estudiantes, construyendo de manera amena y autónoma una interacción asertiva de sus emociones y relaciones interpersonales, en lugares seguros y colectivos. En contexto similares al Kindergarden Howard se puede integrar estrategias entorno al juego, en donde se le permita a los estudiantes crear espacios en donde puedan fortalecer sus relaciones sociales, las cuales son necesarias trabajar en cualquier edad y grado académico, esto por medio de actividades y experiencias dentro del espacio y jornada académica, en las cuales pueda participar los docentes y familias en general.

Para futuras investigaciones se sugiere ampliar el tiempo, con el fin de encontrar mayores avances que beneficien cada uno de los hallazgos, asimismo, se recomienda tomar en cuenta nuevas variaciones como, por ejemplo, el desarrollo socioemocional y la expresión artística para tener una visión más integral de las relaciones y habilidades sociales. Finalmente el interactuar con muestras diversas permitirá corroborar la aplicabilidad en diversos entornos educativos.

Impacto Ético del Juego en el Desarrollo Infantil

Por medio del juego de roles o juego simbólico, se promueve la proyección de experiencias significativas, que proporcionan una comprensión detallada del entorno, lo cual, con lleva a fortalecer habilidades importantes en su desarrollo personal y social.

Asimismo, el juego simbólico permite asumir a los niños diferentes roles, por lo cual, imitan y comprenden diferentes comportamientos que se entrelazan directamente con la realidad, creando escenarios en donde logran resolver problemas, plantear nuevos puntos de vista y favorecer su

comunicación al integrar nuevo vocabulario y lograr expresarse de manera adecuada con sus pares y personas con las que comparte a diario.

Es por ello, que se toma la suma importancia y el impacto que permite la aplicación de los juegos de roles en la primera infancia, ya que favorece de manera significativa el desarrollo óptimo de los niños y niñas, promoviendo espacios amenos en donde los niños construyen de manera autónoma aprendizajes provechosos y significativos, asimismo, se destaca su aplicación en el aula, ya que, favorece el quehacer pedagógico, y a su vez permite evaluar la necesidad y la aplicación de currículos que proporcionen espacios y experiencias que permitan impactar e desarrollo infantil de nuestro niños y niñas en su contexto educativo y social.

Referencias Bibliográficas

Barriga. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*.

<https://ia902200.us.archive.org/11/items/diaz-barriga-f.-estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.-una-inte/DIAZ%20BARRIGA%2CF.%20ESTRATEGIAS%20DOCENTES%20PARA%20UN%20APRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO.%20UNA%20INTERPRETACIO%CC%81N%20CONSTRUCTIVISTA.pdf>

Bruner, J. (2003). *Juego pensamiento y lenguaje*. Educar de 0 a 6 años. Páginas 4- 10.

<https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/02/juego-pensamientolenguaje-bruner-completo.pdf>

Castro, R. (2020). OVI- *El juego en la primera infancia*. Repositorio institucional UNAL.

<https://repositorio.una.ac.cr/server/api/core/bitstreams/b8583762-5956-4969-b5e1-31047393c3a2/content>

Carrera, B, & Mazzarella, C. (2001). *Vygotsky: enfoque sociocultural* . Educere, 5(13), 41-44.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601309>

Clemente, Fernando (2007). Piaget - Vygotski: *un debate en juego*. XIV jornadas de investigación y tercer encuentro de investigadores en psicología del mercosur. Facultad de psicología - Universidad de Buenos Aires. [Piaget - Vygotski: un debate en juego](#)

Díaz, L., Torruco, U, Martínez, M. y Varela, M. (2013) <https://scispace.com/pdf/la-entrevista-recurso-flexible-y-dinamico-1ffvjwwe6c.pdf>

Elkonin (1980). *Psicología del juego* https://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DANIIL%20ELKONIN_.pdf

- González, M. C., Solovieva, Y., Quintanar, R. L. (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar*. Avances en psicología latinoamericana. <http://scielo.org.co/pdf/apl/v32n2/v32n2a08.pdf>
- Goleman, D. (2006) *Inteligencia social*. Kairós. [Libro digital] <https://archive.org/details/inteligencia-social-goleman/inteligencia-social-goleman>
- Johnson, M. (2004) *Modelo curricular*. <https://almazepeda.weebly.com/mauritz-johnson.html>
- Monjas Casares, María Inés. *El complejo mundo de las relaciones interpersonales*. Madrid: Ediciones Pirámide, 2021. Impresión.
- Ministerio de Educación Nacional (2017) – *Lineamientos curriculares para educación inicial*. Sitio web https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341880_recurso_1.pdf
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de la psicología*. Labor. (p. 25) https://drive.google.com/file/d/0BxFPML0gv_VLS3BpRzh4SkVSQ0E/view?resourcekey=0-ZNqG-W7uaTJKL5HIOMwHDw
- Silva, G. (2004). *El juego como motor y espejo del desarrollo infantil*. Capítulo de libro <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Peru/grade/20120828113351/eljuego.pdf>
- UNESCO (2019) – *Aprendizaje a través del juego en educación infantil*. Sitio web <https://www.unicef.org/peru/media/14741/file/Aprendizaje%20a%20trav%C3%A9s%20del%20juego.pdf>
- Vicente, C. (2005) *Manual de habilidades sociales* https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/BBF448C9-11C6-48B3-A574-558618E4E4F2/138615/Cap_04_97122.pdf
- Zelaieta. (2018). *El juego de roles en el profesorado inicial* <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/58884/4564456551412>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1NBAj1nY-NuDzsq3UmOet_C3QHEcqfBjj?usp=sharing