



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA**  
**EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**Informe Final del Trabajo de Investigación previo a la obtención del**  
**Título de Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación**  
**Mención: Educación Parvularia**

**TEMA:**

---

**“EL JUEGO DE ROLES EN LA ESTIMULACIÓN CREATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL 2 VICENTE CISNEROS DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”**

---

**Autora:** Amaguaña Chango Nelly Alexandra

**Tutora:** Ing. Mg. Wilma Gavilanes López

**Ambato- Ecuador**

**2015**

**APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

**CERTIFICA**

Yo, Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López con CI: 1802624427, en mí calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: “EL JUEGO DE ROLES EN LA ESTIMULACIÓN CREATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL 2 VICENTE CISNEROS DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA” desarrollado por la egresada: Amaguaña Chango Nelly Alexandra considero que dicho informe investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión Calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

---

Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López

C.I. 1802624427

TUTORA

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación.

Las ideas, opiniones y comentarios especializados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

---

Amaguaña Chango Nelly Alexandra

C.I.1804503421

AUTORA

## **DERECHOS DELAUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema:“EL JUEGO DE ROLES EN LA ESTIMULACIÓN CREATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL 2 VICENTE CISNEROS DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”,autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

---

Amaguaña Chango Nelly Alexandra

C.I.1804503421

AUTORA

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: “EL JUEGO DE ROLES EN LA ESTIMULACIÓN CREATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL 2 VICENTE CISNEROS DEL CANTÓN PELILEO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”. Presentado por la Srta. Amaguaña Chango Nelly Alexandra, egresada de la Carrera de Educación Parvularia. Promoción 2014–2015, considero que una vez revisado dicho Trabajo de Graduación, reúne los requisitos básicos, técnicos, científicos y reglamentarios establecidos. Por lo tanto, autorizo la presentación del trabajo investigativo ante el Organismo pertinente para los trámites correspondientes.

### **LA COMISIÓN**

Lic. Mg. Norma Rebeca Macías Flores

C.I. 1802454650

**MIEMBRO**

Lic. Mg. María Cristina Varela Gallegos

C.I. 180274426-6

**MIEMBRO**

## **DEDICATORIA**

El presente proyecto de investigación lo dedico con todo mi amor a mi familia y en especial a mi esposo Oscar Guamán, que siempre estuvo apoyándome y dándome ánimo para seguir adelante a pesar de las adversidades que se sucedían para lograr culminar mi carrera. A mi hijo Jonathan que es la razón de mi vida, porque cada mañana agradezco tenerles conmigo.

Dedico esta tesis a la universidad técnica de Ambato y en especial al Programa de educación a Distancia por habernos abierto las puertas a tan prestigiosa y noble institución.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios, mi esposo, mi hijo, padres, por darme ánimos día a día para salir adelante y cumplir con mi sueño anhelado. También agradezco a todos mis maestros de la Universidad Técnica de Ambato por impartir sus conocimientos, su paciencia y dedicación para nosotras, de manera especial a mi tutora Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes López por su integridad y profesionalismo.

## INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DE LA TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
DERECHOS DEL AUTOR .....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	1
<b>CAPITULO I</b>	
<b>EL PROBLEMA</b>	
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis crítico .....	8
1.2.3 Prognosis .....	8
1.2.4 Formulación del problema .....	9
1.2.5 Interrogantes de la investigación.....	9
1.2.6 Delimitación del problema.....	9
1.3 Justificación.....	10
1.4 Objetivos .....	11
1.4.1 Objetivo General .....	11
1.4.2 Objetivos Específicos.....	11



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1 Antecedentes investigativos .....	12
2.2 Fundamentaciones.....	14
2.3Fundamentación legal. ....	16
2.4 Categorías Fundamentales .....	18
2.5 Hipótesis.....	44
2.6 Señalización de variables. ....	44

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

3.1 Enfoque de la investigación .....	45
3.2 Modalidad básica de la información .....	45
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	46
3.4Población y muestra .....	47
3.5 Operacionalización de variables. ....	48
3.6 Plan de recolección de datos. ....	50
3.7 Técnicas e instrumentos de investigación. ....	51

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

4.1 Encuesta dirigida a docentes. ....	52
4.2 Ficha de observación a los niños y niñas de inicial. ....	62
4.3 Verificación de la hipótesis.....	72

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1 Conclusiones .....	75
5.2 Recomendaciones.....	76

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

6.1 Datos informativos. ....	77
6.2 Antecedentes de la propuesta.....	78
6.3 Justificación.....	79

6.4 Objetivos. ....	80
6.4.1 Objetivo General .....	80
6.4.2 Objetivo Específicos. ....	80
6.5Análisis de factibilidad.....	81
6.6 Fundamentación teórica. ....	82
6.7 Metodología – modelo operativo. ....	92
6.8 Administración. ....	93
6.9 Previsión de la evaluación.....	94
Bibliografía .....	95
Linkografía.....	97
Anexos .....	99

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Población y muestra. ....	47
Cuadro N° 2 Variable independiente.....	49
Cuadro N° 3 Variable dependiente.....	49
Cuadro N° 4 Plan de recolección de datos. ....	50
Cuadro N° 5 Técnicas e instrumentos de investigación. ....	51
Cuadro N° 6 Utiliza el juego de roles.....	52
Cuadro N° 7 El juego de roles es necesario en el aprendizaje. ....	53
Cuadro N° 8 El juego de roles es importante para el aprendizaje. ....	54
Cuadro N° 9 La caracterización en el aprendizaje. ....	55
Cuadro N° 10 Se apegan a las reglas de convivencia.....	56
Cuadro N° 11 Demuestran buena actitud al imitar.....	57
Cuadro N° 12 Importancia de conocer la estimulación creativa. ....	58
Cuadro N° 13 El juego en el desarrollo de la creatividad. ....	59
Cuadro N° 14 La estimulación creativa estimula las habilidades cognitivas.....	60
Cuadro N° 15 Los juegos de roles desarrollan la motivación. ....	61
Cuadro N° 16 Se apega a las reglas de juego. ....	62
Cuadro N° 17 Mejora el aprendizaje con el juego de roles.....	63
Cuadro N° 18 Hay interés en las caracterizaciones.....	64
Cuadro N° 19 Agrado para la estimulación creativa. ....	65
Cuadro N° 20 Gusto en las personificaciones. ....	66
Cuadro N° 21 Mejora los procesos cognitivos.....	67
Cuadro N° 22 La estimulación creativa mejora el hábito de trabajo.....	68
Cuadro N° 23 Los juegos de roles da gusta al trabajo.....	69
Cuadro N° 24 Agrado al trabajo diferenciado.....	70
Cuadro N° 25 Trabaja individualmente.....	71
Cuadro N° 26 Frecuencia observada .....	73
Cuadro N° 27 Frecuencia esperada .....	73

Cuadro N° 28 Resultados .....	74
Cuadro N° 29 La administración.....	92
Cuadro N° 30 La administración.....	93
Cuadro N° 31 Previsión de la evaluación.....	94

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Árbol del Problema.....	7
Gráfico N° 2 Red de inclusiones conceptuales.....	18
Gráfico N° 3 Constelación variable independiente. ....	19
Gráfico N° 4 Constelación variable independiente. ....	20
Gráfico N° 5 Utiliza el juego de roles. ....	52
Gráfico N° 6 El juego de roles es necesario en el aprendizaje. ....	53
Gráfico N° 7 El juego de roles es importante para el aprendizaje.....	54
Gráfico N° 8 La caracterización en el aprendizaje. ....	55
Gráfico N° 9 Se apegan a las reglas de convivencia. ....	56
Gráfico N° 10 Demuestran buena actitud al imitar. ....	57
Gráfico N° 11 Importancia de conocer la estimulación creativa.....	58
Gráfico N° 12 El juego en el desarrollo de la creatividad.....	59
Gráfico N° 13 La estimulación creativa estimula las habilidades cognitivas. ....	60
Gráfico N° 14 Los juegos de roles desarrollan la motivación.....	61
Gráfico N° 15 Se apega a las reglas de juego.....	62
Gráfico N° 16 Mejora el aprendizaje con el juego de roles. ....	63
Gráfico N° 17 Hay interés en las caracterizaciones. ....	64
Gráfico N° 18 Agrado para la estimulación creativa.....	65
Gráfico N° 19 Gusto en las personificaciones.....	66
Gráfico N° 20 Mejora los procesos cognitivos. ....	67
Gráfico N° 21 La estimulación creativa mejora el hábito de trabajo. ....	68
Gráfico N° 22 Los juegos de roles da gusta al trabajo. ....	69
Gráfico N° 23 Agrado al trabajo diferenciado. ....	70
Gráfico N° 24 Trabaja individualmente. ....	71
Gráfico N° 25 Regla de decisión.....	74
Gráfico N° 26 Carátula del blog. ....	84
Gráfico N° 27 Cómo navegar en el blog. ....	104
Gráfico N° 28 Contenido general del blog. ....	105
Gráfico N° 29 Menú principal.....	105
Gráfico N° 30 Ingresar a gmail. ( Verificar numeración) .....	106

Gráfico N° 31 Crear un blog nuevo.....	107
Gráfico N° 32 Crear un blog nuevo.....	107
Gráfico N° 33 Funciones básica.....	108
Gráfico N° 34 Agregar una página.....	108
Gráfico N° 35 Agregar una página.....	109
Gráfico N° 36 Menú diseño.....	109
Gráfico N° 37 Desde aquí todas las páginas.....	110
Gráfico N° 38 Ver blog.....	110
Gráfico N° 39 Agregar imágenes.....	111
Gráfico N° 40 Agregar imágenes.....	111
Gráfico N° 41 Agregar videos desde youtube.....	112
Gráfico N° 42 Agregar videos desde youtube.....	112
Gráfico N° 43 Agregar juego con código HTML.....	113
Gráfico N° 44 Agregar juego con código HTML.....	113
Gráfico N° 45 Editar entrada.....	114
Gráfico N° 46 Editar entrada.....	114
Gráfico N° 47 Diseño del blog.....	115
Gráfico N° 48 Cambios del blog.....	115
Gráfico N° 49 Dirección del blog.....	116

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA PARVULARIA.**

El juego de roles en la estimulación creativa de los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

**Autor:** Amaguaña Chango Nelly Alexandra.

**Directora:** Ing. Mg. Wilma Gavilanes López.

Ambato a 25 de febrero de 2015.

**RESUMEN EJECUTIVO**

El propósito de este trabajo de investigación realizado por la investigadora, es la generación de una propuesta sobre el empleo del juego de roles en la estimulación creativa de los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua. Con la convicción de que el nivel de la calidad de la educación debe elevarse principalmente en quienes inician su vida, Para lo cual se propone la utilización de estrategias metodológicas para el desarrollo del juego de roles a los docentes y comunidad educativa de la institución para mediante del trabajo lúdico, entretenido, dinámico elevar la calidad de la estimulación creativa en los niños/as, la facilidad para la resolución de problemas tratando siempre de acercarnos a la realidad social en la que se desenvuelven. Se pretende que los niños alcancen su desarrollo integral con el dominio de sus capacidades cognitivas, afectivas y procedimentales aplicando estrategias para el desarrollo de los hemisferios cerebrales. El interés es de que las docentes se apropien de las diversas estrategias metodológicas para el desarrollo del juego de roles dentro del proceso de enseñanza, los docentes se sentirán con satisfacción el asistir a clases con un nuevo enfoque de aprendizaje que potencie la creatividad y habilidades intelectuales, las autoridades se comprometerán a la adopción de los recursos pedagógicos, tecnológicos para la implementación de estrategias de desarrollo de la creatividad para el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Descriptores:** procesos didácticos, juego de roles, desarrollo de la estimulación creativa, aprendizajes, desempeños auténticos, Rendimiento Escolar, desarrollo de la creatividad, estrategias metodológicas.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION**  
**CARRERA PARVULARIA.**

Role playing in creative stimulation of children the center of Initial Education 2  
Vicente Cisneros of Pelileo canton province of Tungurahua.

Author: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

Director: Ing. Mg. Gavilanes Wilma López

Ambato to February 25, 2015.

**ABSTRACT**

The purpose of this research work carried out by the researcher, is the generation of a proposal on the use of role play in creative stimulation of children the center of Initial Education 2 Vicente Cisneros of Pelileo canton province of Tungurahua. With the conviction that the level of quality of education should be raised mainly in those who start their life, for which the use of methodological development role play teachers and educational community of the institution strategies proposed by the playful, entertaining, dynamic work to raise the quality of creative stimulation in children / as, ease of troubleshooting always trying to approach the social reality in which they operate. It is intended that children reach their full development in the domain of cognitive, affective and procedural capabilities implementing strategies for the development of the cerebral hemispheres. The interest is that teachers take ownership of the various methodological strategies for the development of the role play in the process of teaching, dicentes feel welcome attending classes with a new learning approach that enhances creativity and intellectual skills The authorities are committed to adopting pedagogical, technological implementation of strategies for development of creativity to the process of learning.

Descriptors: learning processes, role play, development of creative stimulation, learning, authentic performances, Performance School, develop creativity, methodological strategies.



## INTRODUCCIÓN

El Desarrollo del juego de roles en la estimulación creativa constituyen en realidad una herramienta valiosa dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con los que se desenvuelven dentro de la Educación Inicial, y en especial en el caso de la investigación de la Inicial 2 para el desarrollo y dominio de la creatividad, características del niño y la niña que los docentes de la institución deben conocer, actualizar y dominar para de esta manera participar e intervenir directamente en la construcción, formulación y perfeccionamiento de sus potencialidades cognitivas, afectivas y procedimentales previstos en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de Inicial, por lo que adopte el tema: “El juego de roles en la estimulación creativa de los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua”.

Este trabajo investigativo se encuentra dividido en 6capítulos:

El **CAPÍTULO I** contiene **EL PROBLEMA**, donde se determina el tema, destaca el planteamiento del problema, mientras la contextualización aborda desde lo macro, meso y micro, la presencia del árbol de problemas quien determina las causas y los efectos y como eje principal para encontrar el problema continuando con el análisis crítico, con base de esto se establece la prognosis al problema de investigación, se plantea el problema, con ello se determina las preguntas directrices sobre las cuales se planeara los objetivos, con ello se plantea la delimitación del objeto de investigación, consta también la justificación del trabajo, los objetivos generales y específicos.

En el **CAPÍTULO II** está el **MARCO TEÓRICO**, donde se determina todos los antecedentes investigativos, con las respectivas fundamentaciones filosófica, pedagógica, psicopedagógica y legal, las categorías fundamentales que engloban el desarrollo del marco conceptual en un cuadro resumido de las dos variables, un

aspecto no menos importante tiene que ver con el planteamiento de la hipótesis con su respectivo señalamiento de variables.

En el **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**, se describe el enfoque, modalidades de la investigación: bibliográfica-documental, de campo, el nivel de la investigación, para que finalmente definida y determinada la población objeto del estudio, se establezca la operacionalización de las variables y así determinar las técnicas e instrumentos para la recolección de la información, observando las normas que permitan dar validez y confiabilidad al estudio.

En el **CAPÍTULO IV, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**, se procede al análisis e interpretación de los resultados para lo cual se maneja porcentajes con su respectivo análisis e interpretación basada en tablas y gráficos lo cual permitirá establecer la verificación de la hipótesis.

El **CAPÍTULO V** donde se presentan las **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES** del trabajo que a continuación se presenta.

El **CAPÍTULO VI** corresponde a **LA PROPUESTA** de este trabajo de investigación en el cual cuenta con datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación técnica, modelo operativo y finalmente con la previsión de la evaluación de la propuesta.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 Tema**

El juego de roles en la estimulación creativa de los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

#### **1.2 Planteamiento del problema**

##### **1.2.1 Contextualización**

###### **Macro**

En el **Ecuador** el Ministerio de Educación propuso, en el seno del Consejo Nacional de Educación (CNE), la formulación de un Plan Decenal de Educación. Y se encuentra en perfecta ejecución con el uso de sus políticas, por lo que la primera política relaciona: la Universalización de la Educación Inicial de 0 a 5 años de edad, cuyo objetivo es Brindar Educación Inicial a niñas y niños menores de 5 años, equitativa y de calidad que garantice y respete sus derechos, la diversidad cultural y lingüística, el ritmo natural de crecimiento y aprendizaje y fomente valores fundamentales, incorporando a la familia y a la comunidad, en el marco de una concepción inclusiva.

De acuerdo con la reforma curricular propuesta por el ministerio de educación, la Educación Inicial no es otra cosa que el acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, persigue como objetivo fomentar el aprendizaje promoviendo el bienestar con experiencias significativas y oportunas dentro de un ambiente estimulante, saludable y seguro.

El objetivo inmediato del Ministerio de Educación, por medio del Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, emprende en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia.

Los niños desde tempranas edades sienten la tendencia de acercarse al juego de imitaciones, por lo que frecuentemente adopta estados de desarrollo en las diferentes funciones que el ser humano en etapa de madurez lo realiza, como trabajo, la profesión y otros, esta etapa del niño se transforma en la formadora y desarrolladora de la creatividad, la imaginación y la formulación de proyectos de vida.(Rendicion, 2007)

Si la estimulación del párvulo en el Ecuador se trabajara de manera adecuada y el desempeño de la docente se encamina al fortalecimiento de las capacidades del niño, afirmaciones que deberían trabajarse mucho más temprano y con mayor responsabilidad, esto indudablemente permitirá la formación consciente e integral del niño otorgando mayores oportunidades de éxito de vida futura frente a una sociedad altamente competitiva y alienante, aspectos que se lograría con la aplicación de juegos propuestos por padres o hermanos, maestras y otros niños.

La primera manifestación de la repetición de personajes se da a través de la imitación de sonidos, gestos y movimientos corporales comunes que lo adoptan de sus padres de esas actividades simples como mandar besos, hacer guiños, pedir o dar una orden. Luego de esta actividad al parecer simple pero de enorme complejidad psíquica, se inician en la etapa de creación de mundos imaginarios donde aparecen como recurso inspirador los monólogos propios a su edad con un alto grado de creatividad y representación de personajes que hacen parte de su vida misma.(Karen., 2010)

## **Meso**

**En la provincia de Tungurahua**, imaginar un mundo de la infancia sin la presencia del juego es imposible. Las primeras relaciones sociales y corporales con el bebé están marcadas por el espíritu lúdico: el juego corporal ayuda a determinar la presencia del cuerpo y sus manifestaciones, lo que significa hacer del cuerpo objeto y motor del jugar, dinámica considerada como proceso normal que permita tener una visión del niño y tener claro que se trata de un juego. Más la maestra debe tomar en cuenta que es inadecuado cuando adopta el papel del adulto para suplir la ausencia de un miembro de la familia y asume responsabilidades como proteger, consolar, etc. De ese modo, se está afectando el desarrollo normal del infante.

Isaza María Mercedes, (2008) afirma. Una tarea de todos según la psicóloga que recomienda: No descalificar a los niños durante el juego, pues es una valiosa oportunidad para conocer cómo caracterizan el rol del adulto. Estimular la imaginación y la fantasía, recordando que se trata de un juego, no de la realidad. Tener en cuenta que se trata de un juego que no se prolonga indefinidamente en el tiempo.

Los niños afianzan el juego de roles en grupo, en las actividades del jardín, a través del teatro y las dinámicas de imaginación que realizan en la familia. El papel más importante de los padres es crear situaciones imaginarias donde todos adoptan roles diferentes y recrean múltiples situaciones reales y fantásticas. Enunciado por (Sánchez, Karen. 2013)

## **Micro**

**En el Centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros**, se considera que el niño, supone un momento particular en su proceso de desarrollo evolutivo y sociocultural, y no se adquieren tempranamente. Para jugar juegos con reglas se necesita la compañía del adulto o un par más competente. En el aprendizaje de los

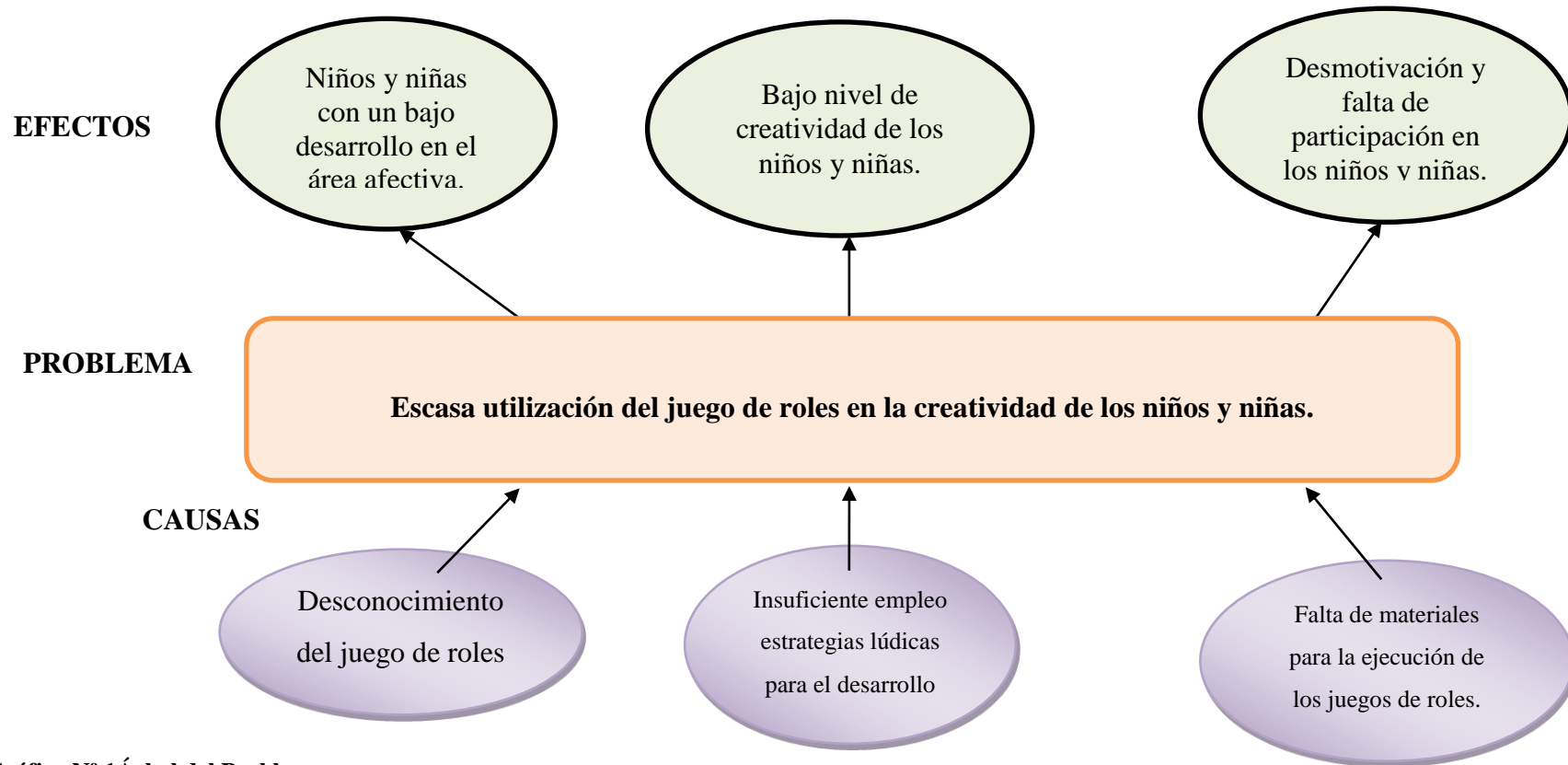
mismos es frecuente que las reglas se “reinterpreten” para hacer posible el juego, adaptándolas y dando lugar progresivamente a mayores niveles de complejidad hasta llegar a jugar tal y como las mismas reglas lo establecen. (Patricia, 2011)

En tal virtud al llegar a su etapa preescolar, las docentes de la institución adoptan un papel de formadora y no se ubica en un plano de construcción de aprendizajes, el juego para ellos se vuelve diferente, en este momento se abandona la parte lúdica y se pretende imponer una actitud de disciplina, orden riguroso mediante la formación de frases de orden y de imposición lo que no le permite el desarrollo de sus habilidades y destrezas sociales en el niño.

Ya dentro del proceso de trabajo dentro del aula no se considera por parte de los docentes que el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño expresa al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sentimientos. El juego permite al cuerpo del niño dialogar con otros cuerpos manifestando placer por algunas acciones y funciones, proponiendo maneras diversas de jugar, actuar y respeto por mantener el turno, esperar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a dudas, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado.

Este tipo de juego debe ser tratado dentro de la institución como un principio histórico de la sociedad cuyo contenido es el reflejo de la actividad adulta, sus acciones y relaciones personales.

**Árbol del problema.**



**Gráfico N° 1Árbol del Problema**  
**Elaborado por.** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

### **1.2.2 Análisis crítico**

Dentro de las diversas actividades que realiza el niño, el juego es una de las más importantes en la edad preescolar, pues al ser desarrolladas por el propio niño y niña, guiadas por el docente trabaja profundamente la psiquis del niño, por lo que el desconocimiento del juego de roles dentro del acto educativo no debe ser una regla dentro del aula, pues esto provocaría que el desarrollo en el área afectiva del niño y que ocasionen un bajo desarrollo de educación integral.

Un segundo aspecto que determina la limitación del juego de roles dentro del desarrollo de la creatividad es el insuficiente empleo de estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad dentro del aula de clase, esto hace que los preescolares no puedan satisfacer su principal necesidad de trato y de vida colectiva con los adultos que tiene al niño como ser social permitiéndole a este aprender y actuar en correspondencia con la colectividad infantil, por lo contrario se generará un bajo nivel de creatividad de los niños para la solución de problemas.

Finalmente, la falta de materiales para la ejecución de los juegos de roles que presentan las docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, limita la línea de acción de los niños, pues su gran percepción intuye el estado de ánimo del docente por lo que contagia de ese accionar, dando como respuesta una actitud similar, produciendo desinterés en el trabajo y falta de participación en los procesos de aprendizaje y desarrollo afectivo, procedimental y cognitivo.

### **1.2.3 Prognosis**

En caso que no se logre un buen trabajo con el juego de roles dentro del aula con los niños y niñas del Centro de educación inicial 2 Vicente Cisneros, no podrán desarrollar con éxito la formación de la estimulación creativa, ya que la formación de los niños y niñas continúa con un trabajo tradicional donde el actor de la educación es el docente mediante la aplicación de estrategias tradicionales donde



el juego se encuentra ausente y el estatismo es una regla como muestra de disciplina, por lo que hay la gran posibilidad que ellos continúen dentro de un sistema educativo de memorización y repetición monótona de las actividades de aprendizaje por lo que en ningún momento el niño o niña será creativo y original.

El mejoramiento de sus actitudes se verán seriamente amenazados, pues no se conoce de la importancia del juego de roles en la formación de la personalidad del niño y de su estructura cognitiva no sólo se trata de disciplinar por imposición sino por consenso para lograr estabilidad.

#### **1.2.4 Formulación del problema**

¿El juego de roles inciden en la estimulación creativa de los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua?

#### **1.2.5 Interrogantes de la investigación**

¿Cómo se ha desarrollado el juego de roles en los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros?

¿Cómo se desarrolla el proceso de estimulación creativa en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros?

¿Se provee alguna alternativa de solución al escaso trabajo por falta de materiales para el juego de roles que ayuden a la estimulación creativa de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros?

#### **1.2.6 Delimitación del problema.**

**Campo:** Educativo

**ÁREA:** Desempeño docente

**ASPECTO:** Académico

**Provincia:** Tungurahua

**Ciudad:** Pelileo

**Institución:** Centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros.

**Unidad de observación:** Docentes de los años de inicial y la administración del Centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros.

**Tiempo:** El presente trabajo se realizará en el año lectivo 2014-2015.

### **1.3 Justificación**

La razón por la cual se realiza la investigación educativa de este tema es la siguiente:

**El Interés.-** Es conocer como incide el juego de roles en la formación de la estimulación creativa en los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros, ubicada en el cantón Pelileo y el trabajo en función de estrategias lúdicas que deben realizar los docentes para obtener un desenvolvimiento genuino de los niños y niñas principalmente en actividades creativas que despierten el interés por aprender jugando.

**La Importancia.-** Radica en dar a conocer a las autoridades, profesores y padres de familia lo que implica en educación inicial el desarrollo de las actividades que permitan al niño potencializar y estimular la imaginación y la fantasía siempre en el marco de que se trata de un juego y no de una realidad lo que mejorará indudablemente los saberes cognitivos, afectivos y procedimentales con la formación de espacios dinámicos en sus primeras manifestaciones de personajes a ser imitados como orientación de su vida futura.

**Los Beneficiarios.-** Serán directamente los niños y niñas de inicial 2 del centro educativo Vicente Cisneros que se verán beneficiados al incentivar el proceso de comunicación bidireccional, las maestras de la institución en su rol activo como

docentes pondrán en práctica del juego de roles en la formación de la estimulación creativa.

**El Impacto.-** causará enorme repercusión en el Centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros, donde se ejecutó este proyecto educativo que apporto notablemente a la calidad de la vida del niño y la niña y dentro de la educación mejorarán los procesos cognitivos, afectivos y procedimentales.

**La Factibilidad.-** la ejecución del presente proyecto es factible por su característica de flexibilidad por ser parte de la educación, por otro lado se cuenta con la aprobación de la autoridad institucional, el deseo de todos los docentes del centro, por considerar de gran importancia el desarrollo de este proyecto de investigación por su alcance didáctico pedagógico.

## **1.4 Objetivos**

### **14.1 Objetivo General**

Determinar de qué manera el desarrollo de los juegos de roles inciden en el desarrollo de la estimulación creativa de los niños y niñas del centro de inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Investigar cómo se da el desarrollo del juego de roles en la formación integral de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial 2.
- Establecer como es el proceso de desarrollo de la estimulación creativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial 2
- Proponer una alternativa sobre el desarrollo del juego de roles en la estimulación creativa del niño y niña del Centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes investigativos

Revisados los trabajos investigativos en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato; se encuentran las siguientes tesis que tienen similitud con el presente trabajo:

**Tema:**

“LOS ROLES FAMILIARES Y SU INCIDENCIA EN LA FORMACIÓN DE LA NOCIÓN DE EQUIDAD DE GÉNERO EN LOS NIÑOS (AS) DE PRIMER GRADO PARALELO “ A” DEL CENTRO EDUCATIVO CRISTÓBAL VELA ORTEGA DE LA PARROQUIA PICAIHUA, CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

**Autora:** Sánchez Sailema Maritza del Pilar.

**Conclusiones:**

- En los hogares no existe estabilidad, armonía ni el cumplimiento de los roles y funciones que cada uno de los miembros debe cumplir.
- La diversidad que hemos encontrado en la estructura familiar y la dinámica que se da al interior de cada uno de ellas, da como resultado la existencia de niños/as con diferentes características y necesidades, que requieren del compromiso de los docentes para abordar estas individualidades.
- Tomando en cuenta la realidad familiar podemos mencionar que no garantizan la equidad de género dentro de la misma por lo que el niño/a refleja y responde en la escuela, los hábitos aprendidos en su hogar.

- No existe una comunicación excelente en su totalidad debido a los resentimientos o al autoritarismo de los padres de familia o porque no se han ganado la confianza de sus hijos.
- En la Institución Educativa no existe ninguna Guía Didáctica sobre los Roles Familiares y la Equidad de Género por lo que los docentes no saben cómo tratar este problema que tiene un gran impacto en esta institución.
- De estas conclusiones se deduce que el juego dentro de los hogares no se lo práctica por su sentido de falta de organización del hogar, y la falta de preocupación de los padres en el cuidado de su hijo.

**Tema:**

“EL JUEGO CREATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJECOGNOSCITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 2 DELCENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES DE LA CIUDAD DEAMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”.

**Autora:** Graciela Hortencia Bustos Urbina.

**Conclusiones:**

- Los resultados de la investigación demuestran que la mayoría de los docentes conocen acerca de los juegos creativos por tal motivo deberían aplicarlas de manera correcta en el ambiente de trabajo.
- Tomando en cuenta la presente investigación, se concluye que la mayoría de niños desean que las actividades sean más dinámicas.
- Los niños disfrutan realizar actividades en las cuales el docente emplea el juego como alternativa principal.
- Las clases dentro del proceso de enseñanza aprendizaje se lo realiza con actividades que no permiten la participación directa del niño, sus actividades son sedentarias y con falta de creatividad.

## **2.2 Fundamentaciones**

### **Fundamentaciones filosóficas.**

La investigación filosóficamente se plantea dentro del paradigma crítico propositivo, en cuanto a crítico se realice el análisis del juego de roles en la estimulación creativa de los niños y niñas de inicial 2, es propositiva porque buscará la mejor manera en la proyección de opciones para la solución al problema.

Se buscará dentro del proceso de enseñanza aprendizaje una visión más integral de la formación del juego de roles como formación creativa, lo que dará una importancia mayor a la interpretación de la situación real lo que permite plantear con propiedad una propuesta práctica, en tal virtud la investigación fortalecerá una mayor confianza entre maestros y niños con base a una relación horizontal que predomine el respeto, consideración, valores, cooperación buscando así una interacción transformadora.

### **Fundamentaciones ontológica**

La naturaleza de la realidad progresivamente se modifica, por lo tanto, la presente investigación pretende que el juego de roles busque una transformación en concordancia con el desarrollo de la estimulación creativa y logre de esta manera una mejor adaptación, percibiendo que el párvulo aprende mucho mejor enfrentándose a situaciones para adaptarse, ser valorada, entendida e interpretada mediante la reflexión permanente del proceso de aprendizaje global del alumno.

### **Fundamentación sociológica.**

La educación no es un acto social, su función es la integración de la persona en la sociedad, tanto como desarrollo de potencialidades individuales lo que hace en un

hecho central en su identidad con aporte de reflexión y protagonismo del maestro en la enseñanza aprendizaje y los niños y niñas, como productoras y ejecutoras de sus saberes.

Afirma “La adopción del constructivismo socio-crítico por parte de los educadores, contribuye significativamente, a la construcción de una sociedad pluralista, tolerante y fundada en reconocimiento del otro, de las ideas alternativas y de la aceptación de las diferencias de pensamiento”. (Pérez, R y Gallego, R. 2000 Pág.11)

### **Fundamentación pedagógica.**

Según el postulado del constructivismo social el aprendizaje es colectivo, por lo tanto la educación en el nivel inicial viene del grupo donde se desenvuelve, es así que el trabajo docente no sea suficiente en el dominio de destrezas cognitivas, afectivas y procedimentales la que les permite dar una educación integral a los niños y niñas.

Sino también es de suma importancia la distribución y creación de ambientes internos adecuados que le permita al niño ser parte del aula. Se afirma: “Una idea central del constructivismo en psicopedagogía, es la de concebir los procesos cognitivos como construcciones eminentemente activas del sujeto que conoce, en interacción con su ambiente físico y social”(E, 1987)

El proceso de aprendizaje se basa en las tendencias de aprendizaje significativo, corporativo con principios de una pedagogía de la Liberación, y el trabajo grupal apoyado en el grupo operativo, las mismas que dan al maestro un rol organizador, creador de situaciones facilitando conocimientos habilidades y destrezas.

### **Fundamentación axiológica.**

Dentro del juego, no debe faltar el concepto de valor emocional, este sentimiento y la actitud debe estar presente para posibilitar el establecimiento de los supuestos teóricos con la determinación del trabajo en las emociones o sentimientos en los niños, niñas y docentes, comprobando la realidad de las aulas y acerquen al niño a un estado de aceptación y apropiación de su medio físico de labor académica.

Por lo tanto la actividad de la mente en desarrollo, mantiene una actividad de espíritu transformacional, que busca instruirse, pero esta instrucción no se produce con exclusividad de los libros, cuya lectura es sustitutiva del estudio de la palabra aplacando el esfuerzo del pensamiento, sino presentación de los problemas por resolver donde sin duda entra en juego la creatividad y originalidad del alumno.

### **2.3 Fundamentación legal.**

#### **La nueva Constitución de la República**

En la actual Constitución de la República aprobada por consulta popular en el 2008, en su sección quinta del Título II, **Art. 26.-** manifiesta expresamente: “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir”.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

El Art. 350 de la Constitución Pública del Estado Señala:



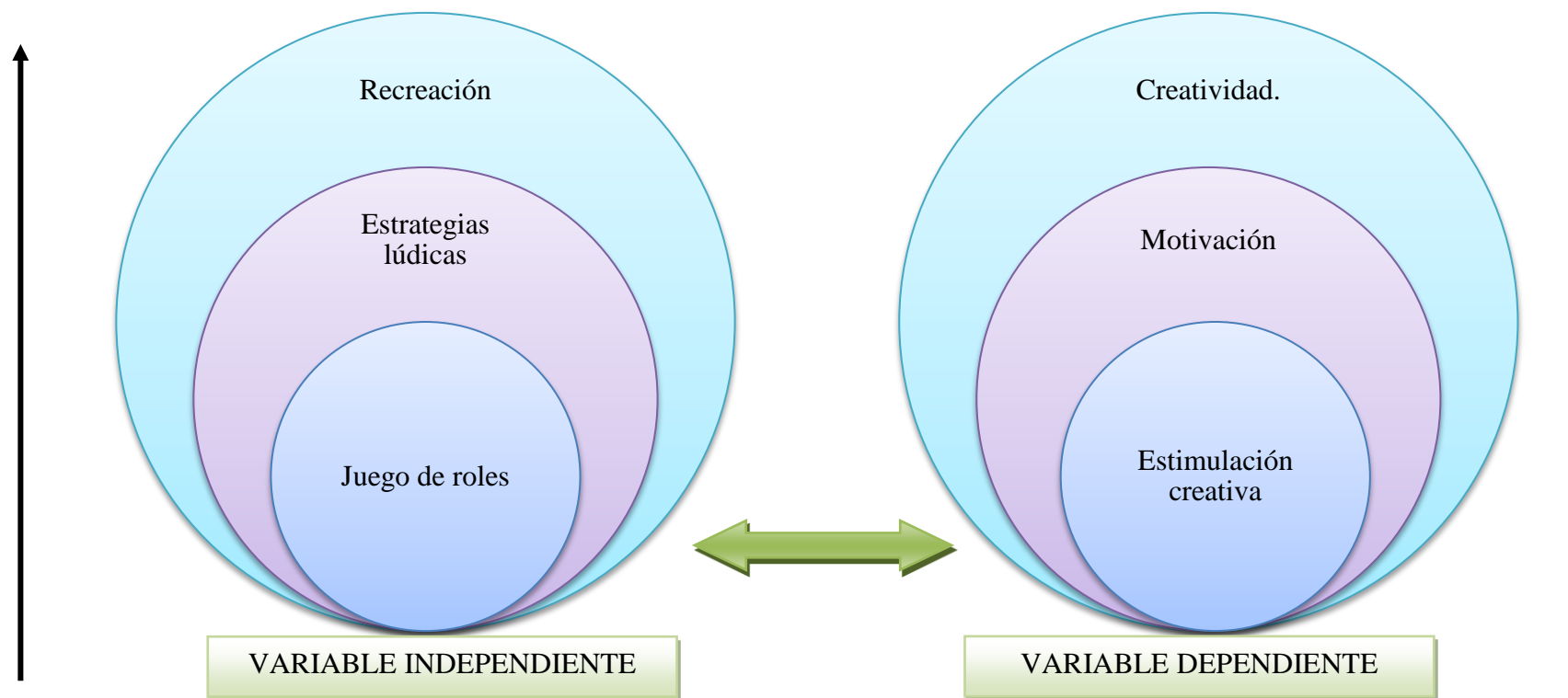
“El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista. La investigación científica y tecnológica, la innovación promoción, desarrollo y difusión d los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país en relación con los objetivos del régimen de desarrollo”.

En su Artículo No. 343 de la sección primera de educación, se expresa: “El sistema nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y la utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y culturas. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.”

Art. 27. De la Constitución del 2008.

“La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”. “La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional”.

## 2.4 Categorías Fundamentales



**Gráfico N° 2** Red de inclusiones conceptuales  
Elaborado por. Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

CONSTELACIÓN DE IDEAS CONCEPTUALES DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

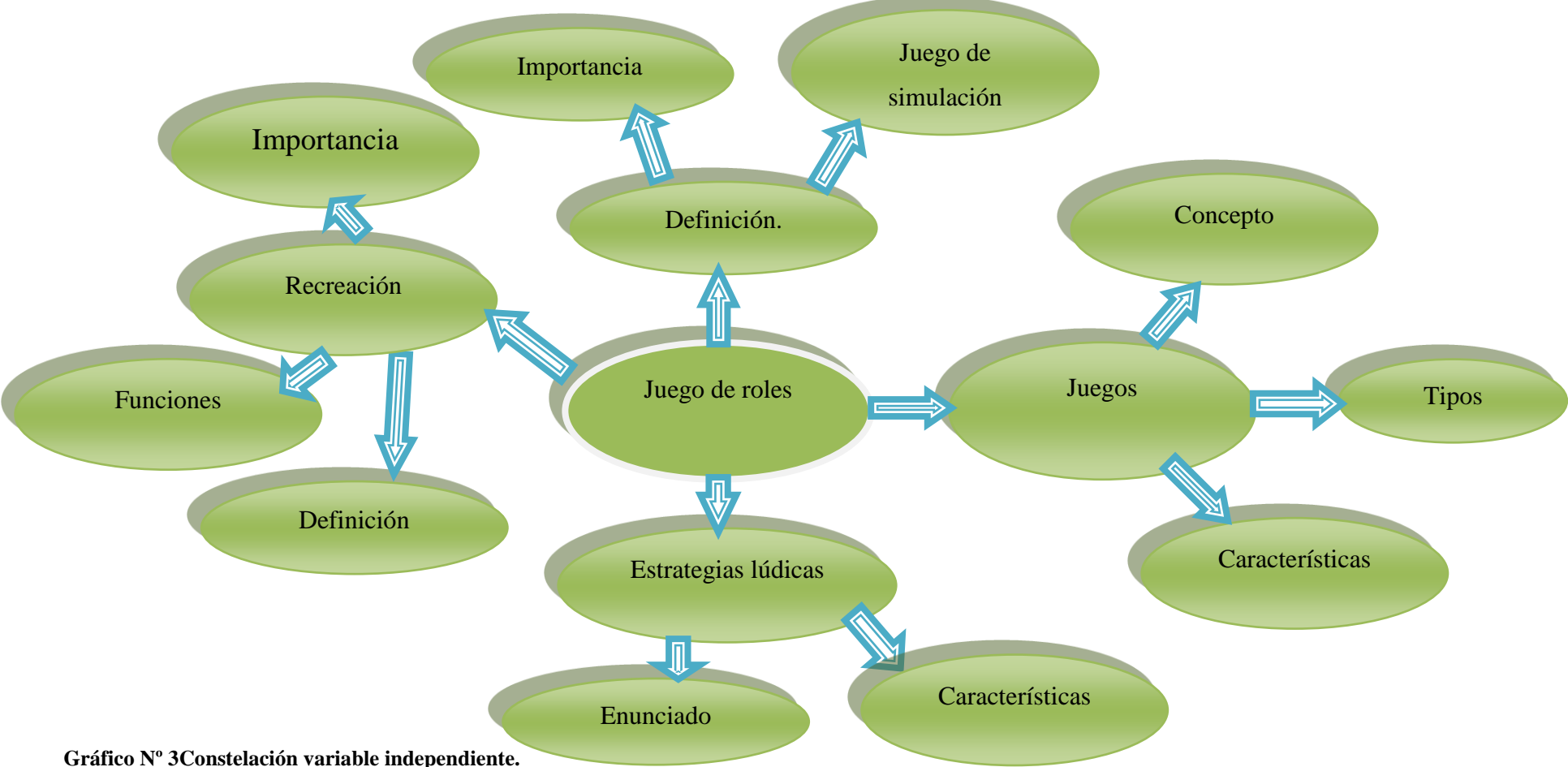


Gráfico N° 3 Constelación variable independiente.  
Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

CONSTELACIÓN DE IDEAS CONCEPTUALES DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

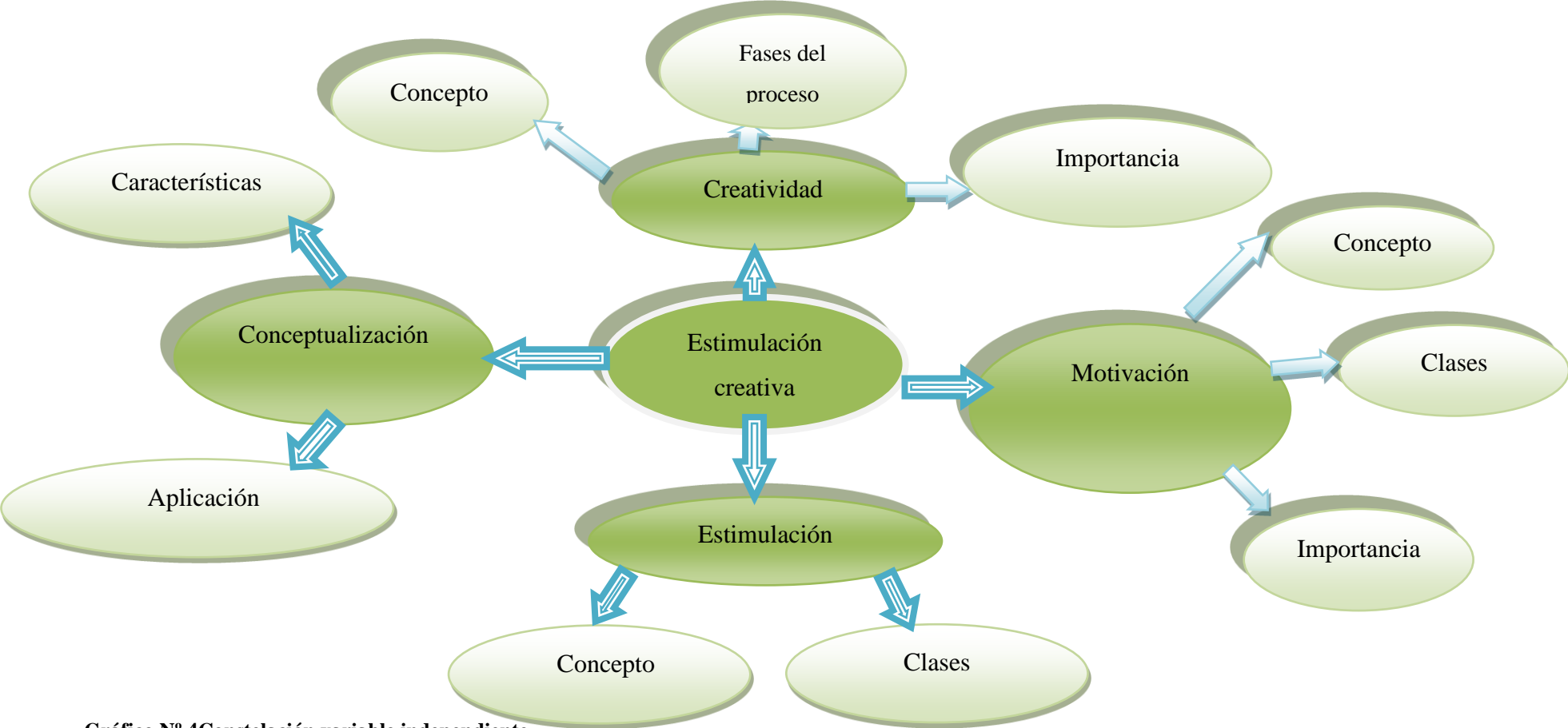


Gráfico N° 4 Constelación variable independiente.  
Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

## **Categorías fundamentales de la variable independiente.**

### **Juegos de roles.**

#### **Definición.**

La autora BEE (1987, p. 24) afirma que el rol es "Un conjunto de normas sociales integradas. Se espera de una persona que realiza un papel que se comporte de maneras particulares y que presente ciertas cualidades "también la AutoraBEE, manifiesta que, el rol está compuesto por un conjunto de normas que han sido impuestas por nuestra sociedad lo que a su vez dirige el comportamiento del individuo en sociedad pero con determinadas cualidades propias de cada persona.

Este concepto de rol es de gran importancia para la comprensión del desarrollo a lo largo del ciclo de vida por una razón básica, "el concepto de papeles que cada uno de nosotros ocupa, cambia sistemáticamente a partir de la niñez a la edad adulta, y de ahí a la vejez".

En el transcurrir el tiempo el ser humano cumple con una serie de roles y actividades que se posibilitan un adecuado desarrollo y desenvolvimiento social, el conjunto de actitudes, comportamientos que conforman estos roles y funciones deben ser adoptados por el sujeto en las diferentes etapas del crecimiento, estas conductas difieren de acuerdo a la estructura y tipo de sociedad en la que viva el individuo así como también la edad y el lugar en el que se encuentre la persona.

Been, H. afirma que:

La dimensión "rol" Un rol se puede definir como un conjunto de actitudes, de comportamientos, de expectativas etc. Que determinan las conductas de los individuos en situaciones más o menos definidas. Este conjunto define

un determinado marco de representaciones que permiten al individuo reaccionar con un mínimo de coherencia.(Helen & Sandra, 1987)

Los roles se pueden definir en relación con:

- a) su situación en enmarco institucional
- b) la tonalidad afectivo-intelectual que los caracteriza.

### **1. El juego de simulación.**

En los juegos de simulación las conductas están parcialmente “controladas por sus consecuencias”, los roles, como norma general, tienden a ser instrumentales: orientados a la eficacia en relación con un entorno restrictivo (el razonamiento tiende a una tonalidad afectiva, aunque esta afirmación se matiza dependiendo del tipo de juego de simulación). Por ejemplo, en el juego de la clase, los actores deben interpretar roles de maestros y formular procesos de enseñanza. Aunque en este juego hay un cierto margen de libertad en cuanto a la forma de interpretar el rol (maestro) se pueden hacer las siguientes puntualizaciones: el rol está definido desde un principio, es relativamente rígido, es sencillo y poco ambiguo.

En los juegos de simulación las consignas que se dan al comienzo no permiten determinar inmediatamente los roles ya que las situaciones no están bien definidas. En la primera fase, los jugadores cambian de jugadas en función de reglas muy precisas con el fin de obtener el máximo de puntuación, lo que permitirá, en fases posteriores dividir en ricos y pobres, y los roles entonces comienzan a definir se mejor.

En este caso el juego no asigna desde el principio unos roles bien definidos: los roles surgen de sucesivas situaciones engendradas por el juego. En comparación con el primer juego de simulación citado, estos roles son más flexibles y complejos y muy ambiguos.(François, 1991)

**En la creación del juego de simulación.** Es posible determinar los roles de la siguiente forma:

a) Eliminando los, en la medida en que no es posible representar un elemento suficientemente importante de la situación a simular (en función de los objetivos pedagógicos que se le ha dado). Por ejemplo, en el “Juego de padres e hijos”, que simula la relación entre padres e hijos, los hermanos y hermanas, y los padres y las madres se suprimen en su especificidad. Se simulan las unidades mínimas: padres e hijos.

b) “El papel seudo”: este rol no está incluido en la estructura de interdependencia del juego “game”, y por tanto no tiene ninguna influencia en el resultado del juego (por ejemplo, el papel del vendedor en el juego “Consumer game”).

c) El “gamed-role”: este rol, por el contrario, está incluido en la estructura del juego “game”, y puede influir directamente en los resultados finales del juego (por ejemplo, el papel del maestro en el juego de la clase).

d) El rol simulado: en este caso, el rol no está representado por un individuo, sino simulado por un mecanismo. Por ejemplo, en el caso del juego de la clase, las tareas representan las preferencias del alumnado. Estas tareas influyen en el resultado final del juego. Las tareas representan a los alumnos que, en algunas versiones del juego, no están presentes en la clase. (François, 1991)

## **2. En la aplicación del juego**

Un juego de simulación se utiliza siempre en un marco institucional (por ejemplo escolar) y lo juega la población a la que está destinado.

Estos tres factores: Tipo de población, marco institucional y consignas del juego pueden modificar profundamente el desarrollo de la simulación en relación con la representación que de él se había hecho su creador.

En efecto, por ejemplo, la excesiva ingenuidad de los sujetos o su percepción bipolaridad de una situación, las reglas admitidas en el marco institucional o simplemente las consignas del juego implican el riesgo de bipolarizar los resultados y no satisfacer el criterio de “verosimilitud”.

Cuando en el marco de un juego de simulación los roles son muy diferentes, puede ser interesante “emparejar” a los sujetos en función de los roles que mejor les vayan.(François, 1991)

### **El juego de roles.**

Aunque hay una gran variedad de juegos de roles y con objetivos que no se solapan necesariamente (por ejemplo, tomar conciencia de los problemas que plantea un rol; ejercer la propia capacidad de cambiar de rol; facilitar la toma de conciencia de uno mismo y de los demás, etc.).

Podemos describir, a grandes rasgos, las características de esta técnica: en el juego de roles la situación no está estructurada de principio. A partir de un tema imaginado en general por un grupo o por un profesor(cuando se trata de un juego educativo), los participantes deben adoptar roles y comportarse “como si representas en unos personajes”

Hay varios criterios que permiten definir un rol:

- a) El grado de institucionalización del rol.
- b) Su grado de implicación emocional.
- c) Su grado de instrumentalidad.
- d) El margen de libertad que permite la interpretación de dicho rol.



En resumen, en el juego de rol, el “sistema objeto” simulado, de principio sólo implica a los comportamientos de los individuos (la dimensión rol es la única simulada explícitamente).(François, 1991)

## **El juego.**

### **Definición.**

Huizinga (1938): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Gutton, P (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil.

Cagigal, J.M (1996): Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

### **Carácter del juego.**

- El carácter de juego es universal, es decir, que en todas las culturas las personas siempre han jugado. En la mayoría de las sociedades los juegos se repiten.
- En la historia de la humanidad está presente pese a las dificultades que se presentó en algunas épocas para jugar, como en las sociedades industriales iniciales.
- De acuerdo a las sociedades evoluciona según la edad de los jugadores y con unas características diferentes.

## **Función del juego en la infancia.**

Para el desarrollo del niño el juego es útil y es necesario pues este determina su protagonismo.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

Facilitar las condiciones que permitan el juego.

Estar a disposición del niño y niña.

No dirigir ni imponer el juego. El juego impuesto puede cambiar la actitud del niño. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite al niño:

Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.

Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.

Interactuar con sus iguales.

Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es ser placentera. El juego tiene un carácter de finalidad intrínseca y es liberador de los conflictos, ya que ignora los problemas o los resuelve. Una de sus principales características es la sobre motivación, la cual, pretende hacer de una actividad ordinaria una actividad de motivación suplementaria.

El juego temprano y variado contribuye positivamente a todos los aspectos del crecimiento y está vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil que son el psicomotor, el intelectual, el social y finalmente el afectivo-emocional.(Rodrigo, 2011)

### **Tipos de juegos.**

#### **Juegos populares.**

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas y normalmente sencillas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.(Juegos populares)

## **Juegos tradicionales.**

Son juegos más pomposos que han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos distantes. Que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo.

Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas. Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.

Entre éstos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. (Juegos populares)

## **Juegos infantiles.**

### **El juego funcional o de ejercicio.**

Entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

Una modalidad de juego de ejercicio es el juego turbulento. Es un juego motor que consiste en carreras, saltos, persecuciones, luchas, etc.(Juegos populares)

### **El juego simbólico**

Entre los 2-7 años. Estadio preoperacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son:

- Comprensión y asimilación el entorno.
- Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta.
- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo de la imaginación y la creatividad.

### **El juego de reglas**

Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son:

Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego.

Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.

Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.(Juegos populares)

### **El juego de construcción**

Aparece alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son:

- Potenciación de la creatividad.
- Desarrollo de la generosidad y el juego compartido.
- Desarrollo de la coordinación óculo-manual.
- Aumento del control corporal durante las acciones.
- Incremento de la motricidad fina.
- Aumento de la capacidad de atención y concentración.
- Estimulación de la memoria visual.
- Mejora de la comprensión y el razonamiento espacial.
- Desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis.

### **Juegos de roles.**

Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guion con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria.

Uno de los primeros juegos de rol en ser comercializados fue Dungeons&Dragons, cuyas traducciones oficiales en castellano siempre conservaron el título original en inglés, aunque los jugadores lo conozcan también

por el título con el que se tradujo la serie animada derivada del juego (Dragones y Mazmorras en España y Calabozos y Dragones en América hispánica).

(M & A, 2010)

### **Estrategias.**

La palabra “estrategia” procede del griego y etimológicamente significa “el arte de dirigir las operaciones militares”. En la actualidad ha perdido la connotación militar, se ha extendido a otros ámbitos y está más en consonancia con las actuaciones realizadas para lograr un objetivo o solucionar un problema.

Aplicado al aprendizaje, el concepto de “estrategia” se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido. En este sentido, “estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje.(Gema, 2010)

**Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje.** Dentro de la educación, estrategias de enseñanza y aprendizaje a el conjunto de técnicas aplicadas para mejorar y desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ejemplo, hablamos de estrategia de organización del contenido si decimos de la forma de actuar frente a tareas usando diferentes técnicas como subrayar, resumir o realizar esquemas.

**Juegos de Estrategia.** Se trata de una forma de actividad lúdica que se basa en la inteligencia y las habilidades técnicas con las que se pretende alcanzar los logros mediante la organización y planificación. Es aquí donde podemos desarrollar diferentes modalidades, como los juegos de cartas y videojuegos.

**Estrategias lúdicas.** Metodología de enseñanza con el carácter participativo y dialógico desarrollado por el uso y dominio creativo y pedagógicamente equilibrado, de técnicas, estrategias, ejercicios y juegos lúdicos didácticos,

elaborados privativamente para generar aprendizajes cada vez más significativos, dentro de los conocimientos, de habilidades o competencias sociales, tanto en la incorporación de valores. (Ángel, 2012)

### **Estrategias lúdicas.**

Según Shaw (2005: 16) Iniciaremos expresando que la lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/codícese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se proyecta como una dimensión del desarrollo del ser humano. El autor refiere: “Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de la lúdica potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje”

Para Yturralde (2006), la lúdica y los juegos en los adultos, tienen una doble finalidad:

“Contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias de los individuos involucrados en los procesos de aprendizaje y lo grajuna atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de procesos de aprendizaje, que conllevan a la productividad del equipo y en un entorno gratificante para los participantes” (p. 17).

De esta manera la lúdica se comprende como dimensión del desarrollo humano, como parte constitutiva del hombre, factor enriquecedor de los procesos. La lúdica se determina como una necesidad humana, en cuanto a comunicarse, sentir, expresarse y generar emociones orientadas al entretenimiento, la lúdica produce una sensación de gozo, reír, gritar o satisfacción en su verdadera manifestación de emociones positivas.

Se afirma: “la lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa”; es por medio de la lúdica como se fomenta el desarrollo



psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Shaw, 2005: 21),

También afirma: la capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje generado específicamente entre docentes y alumnos, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario al viejo adagio la letra con sangre entra. (Yturralde, 2006),

### **Recreación.**

Con origen en el término latino recreativo, la palabra recreación define a la acción y efecto de recrear. En tal virtud, se puede entender como el arte de crear o producir algo de algo. Hace relación a divertir, alegrar o deleitar, en busca de distracción dentro del trabajo y de las actividades cotidianas de aprendizaje.

Recreación se entiende a todas las actividades y acciones en las cuales se evidencia la presencia de la diversión sana, que se exprese mediante la relajación y el entretenimiento. Las posibilidades de recreación son infinitas que hoy en día existen, y muy en especial porque cada una de las personas pueden descubrir y desarrollar cierto grado de intereses por distintas formas de recreación y divertimento para mejorar su proceso de aprendizaje dentro del aula de clase.

La recreación es el momento de ocio o entretenimiento que decide tener una persona, pero esto no está relacionado con ningún tipo de sedentarismo ni con el consumado reposo, físico, intelectual o espiritual de las personas. Más bien, se trata con la realización de actividades que alienten de manera activa a la plenitud

espiritual, a la consecución de energías físicas, trata pues, de actividades que transfieren un bienestar integral del individuo.

Diremos entonces, que la recreación es el uso adecuado del tiempo considerado como alivio terapéutico del cuerpo y de la mente. Implica entonces una participación activa del sujeto, diferente a lo que se refiere al descanso o a otra forma de distracción más relajada. (Argüello, Manuel. 2012)

### **Categorías fundamentales de la variable dependiente.**

#### **Creatividad.**

Se entiende por creatividad al proceso de plantear un problema a la mente y luego causar o concebir una idea, concepción, noción o esquema mediante procesos nuevos no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción.

Creatividad es la capacidad de percibir nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Al ir una persona más allá del análisis del problema y pone en juego una solución se genera una transformación. Esto es creatividad: observar el problema, formular una idea, realizar algo sobre ella, obtener resultados favorables.

Los miembros de una colectividad tienen que provocar un proceso que incluya coyunturas para la utilización de la imaginación, experimentación y acción.

#### **Características de la creatividad.**

Debemos iniciar manifestando que en la vida no existe un modelo de persona creativa, aunque guarden ciertos grados de similitud que les hace sentir creadores:

- Gran curiosidad intelectual.
- Disciernen y observan de manera diferenciada.

- Mentees con una amplia calidad de información las que combinan, eligen y las usan para resolver problemas.
- Con profundo grado de empatía hacia la gente y hacia las ideas divergentes.
- En su mayoría se caracterizan por la introversión.
- Personas de pensamiento liberal que no se preocupa por el que dirán la gente, fuera de inhibiciones y restricciones.
- No son conformistas en sus ideas, pero tampoco anticonformistas. Son más bien, auténticamente independientes.
- Poseen capacidad de análisis y síntesis.
- Personas con capacidad de replantear conceptos, redefinir estados con un alto grado de trasponer funciones.(Alfonso, 2005)

### **Fases del proceso creativo.**

Wallas consideraba que la creatividad es la que posibilita que las personas se adapten con diligencia a los entornos cambiantes. Su modelo sobre el proceso creativo, presentado en su libro El arte del pensamiento, comprende cuatro etapas:

- Preparación.
- Incubación.
- Iluminación.
- Verificación.

**Preparación:** consiste en percibir y analizar la situación, así como de todas las circunstancias y dimensiones que influyen en ella. Es un momento con alto grado de excitación, en el que la persona se ve impelida a investigar, analizar, experimentar y probar diferentes posibilidades para resolver el problema.

- Sin embargo, este es sólo el primer estadio del proceso creativo. Es necesario que experimentemos esta fase de reconocimiento del problema y recogida de información, y que las superemos pasando a la siguiente etapa.

**Incubación:** se trata simplemente de la interiorización del problema. Es un proceso interno e inconsciente que se produce en el hemisferio derecho de la mente y supone el establecimiento de nuevas relaciones. Al tratarse de un proceso interno, aparentemente no provoca ninguna respuesta externa. En ciertos casos, requiere la desconexión del problema, para así desechar u olvidar estrategias erróneas e ineficaces.

Es una etapa de gran tensión emocional ante la duda de si se conseguirá o no el objetivo propuesto. Esta tensión se acrecienta en la medida en la que aumenta el tiempo dedicado a esta fase. Es por ello que muchos proyectos son abandonados en esta fase.

**Iluminación:** La solución surge de improviso, es cuando todo cobra sentido, está relacionado y claro. Se trata de una fase de júbilo y entusiasmo, en la que el esfuerzo invertido obtiene su recompensa. Sin embargo, éste no es el final, todavía quedaría una última fase en este proceso.

**Verificación:** en esta fase se analiza, verifica y valida la solución adoptada. Tiene como consecuencia su abandono, o su adaptación para ser perfeccionada o su puesta en práctica.

Es un momento emocionalmente muy difícil ya está repleto de incertidumbres, de inseguridad ante las decisiones últimas.

Arthur Koestler, atendiendo a los estados de consciencia, establece tres fases en el proceso creativo:

- Lógica.
- Intuitiva.
- Crítica.

1. **Fase lógica:** comprende la definición del problema, la recogida de datos y una primera aproximación a las posibles soluciones. Ésta se identificaría con la fase de Preparación establecida por Wallas.
2. **Fase intuitiva:** consiste en la redefinición del problema y la maduración mental de las opciones de resolución. En ella se produce la iluminación, es decir la revelación de la solución.

En ella se incluirían las fases que Wallas llama Incubación e Iluminación.

3. **Fase crítica:** Se trata del análisis y verificación de la validez de la innovación. Es entonces cuando se aplican las últimas modificaciones para alcanzar la perfección. Sería la denominada por Wallas como Verificación.  
(A.García, 2010)

### **Motivación.**

La palabra motivación deriva del latín *motivus* o *motus*, que significa ‘causa del movimiento’. La motivación puede definirse como «el señalamiento o énfasis que se descubre en una persona hacia un determinado medio de satisfacer una necesidad, creando o aumentando con ello el impulso necesario para que ponga en obra ese medio o esa acción, o bien para que deje de hacerlo».

Otros autores definen la motivación como «la raíz dinámica del comportamiento»; es decir, «los factores o determinantes internos que incitan a una acción». La motivación es un estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta.(Pinillos, 1977)

### **Fases de la motivación.**

- a) **Homeostasis.** Es decir, en cierto momento el organismo humano permanece en estado de equilibrio.

- b) **Estímulo.** Es cuando aparece un estímulo y genera una necesidad.
- c) **Necesidad.** Esta necesidad (insatisfecha aún), provoca un estado de tensión.
- d) **Estado de tensión.** La tensión produce un impulso que da lugar a un comportamiento o acción.
- e) **Comportamiento.** El comportamiento, al activarse, se dirige a satisfacer dicha necesidad. Alcanza el objetivo satisfactoriamente.
- f) **Satisfacción.** Si se satisface la necesidad, el organismo retorna a su estado de equilibrio, hasta que otro estímulo se presente. Toda satisfacción es básicamente una liberación de tensión que permite el retorno al equilibrio homeostático anterior.(Mora)

### **Tipos de motivación.**

**Motivación Intrínseca** refiere cuando la persona realiza actividades por el placer de hacerlo sin el incentivo externo. Un hobby es ejemplo práctico, la auto superación o la sensación de éxito. Se distinguen dos tipos de motivación intrínseca: el basado en el disfrute y otro en la obligación. La obligación refiere a lo que piensa que un individuo debió haber hecho. Esto es un sentimiento de responsabilidad que conduce ayudar a otros más allá de lo observable, refiere a la auto exigencia.

**Motivación Extrínseca** cuando lo que atrae al individuo mismo de uno no es la acción que se realiza en sí, sino lo que se recibe a cambio de la actividad realizada (por ejemplo, una situación social, dinero, comida o cualquier recompensa)

**Motivación de logro:** Murray, (1938) quien se basó en el estudio de las necesidades e incluyó la necesidad de LOGRO. Él la define: “la motivación de logro como deseo o tendencia a vencer obstáculos, superando las tareas difíciles lo mejor y más rápidamente posible.

**Motivación de afiliación:** está relacionado con la posibilidad de supervivencia del ser humano que se afilian por cuanto se teme por nuestro bienestar.

**Motivación de poder:**Es un impulso por influir en los demás y modificar situaciones. Se busca causar impacto en su organización y están dispuestas a correr riesgos para lograrlo.

**Motivación de competencia:** busca realizar un trabajo de alta calidad. Incentivados por la competencia buscan la excelencia en su accionar, ejecutan habilidades para solucionar problemas y luchan por ser creativos. Se benefician de sus experiencias. Despliegan un buen trabajo por su satisfacción interna y el reconocimiento de los demás.

#### **Motivación en el aprendizaje.**

**Motivación.** Es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven.

#### **Función motivadora del profesor.**

El objetivo mayor del profesor debe concentrarse en tres aspectos básicos como:

- Generar interés.
- Producir y mantener el esfuerzo
- lograr el objetivo de aprendizaje prefijado

Una de las reglas fundamentales es que la motivación debe mantenerse en todo el proceso de enseñanza aprendizaje siendo el punto de partida, cada proceso de enseñanza responderá a un tipo de motivación.

### **Cada alumno se motiva por razones diferentes**

La motivación como proceso auto energético del individuo, lo que transforma la función del profesor a un agente exterior que busca desencadenar las fuerzas interiores del alumno. Lo que nos traerá como resultado: los incentivos tienen un valor motivacional limitado. Esta actividad produce respuestas en distintos individuos, o en el mismo alumno en diversos momentos.

En la práctica se traduce en una limitada eficacia de las motivaciones colectivas, si no van acompañadas de una individualización y adecuación a las peculiaridades del alumno, en las que influyen tanto los rasgos de personalidad como su misma historia.

### **Es más importante crear el interés por la actividad que por el mensaje**

Se tendrá que frecuentemente apoyarse en los intereses particulares de los alumnos y conectarlos con los objetivos del aprendizaje o con la misma actividad. Hay muchos profesores que tienden a buscar técnicas interesantes para ellos pero que no provocan ninguna motivación en los alumnos. Los alumnos no se motivan por igual, por lo que es importante buscar y realizar actividades motivadoras que impliquen mayor participación del alumno.(Enrique, 2014)

### **Estimulación.**

La estimulación o incentivo es la actividad que se le otorga a los seres vivos para un buen desarrollo o funcionamiento, ya sea por cuestión laboral, afectiva o física.



La estimulación se contempla por medio de recompensas o también llamados estímulos, que despiertan en el individuo la motivación para realizar algo.

La mayor parte es por dinero, por afecto o por ciertos métodos de ejercicios, por lo cual se incita a realizar acciones mejor elaboradas. La palabra también se usa a menudo metafóricamente. Por ejemplo, una actividad interesante o divertida puede ser descrita como "estimulante", independientemente de sus efectos físicos sobre los nervios.

### **Tipos de estimulación.**

**Estimulación laboral:** Es aquella que por la puntualidad y hacer lo mejor posible el trabajo asignado se les dan a los trabajadores ciertos beneficios (vales de despensa, aumento salarial etc.)

**Estimulación afectiva:** Es por el contacto más agradable para una persona ya sea sexual o afectiva. Es la más común entre casi todas las personas, ya que, es la acción de dar y recibir.

**Estimulación física:** Es la repetición de ciertos ejercicios para sanar o desarrollar las partes del cuerpo que se llegan a deteriorar o a lesionar. También es muy común la estimulación en los bebés ya que por su fragilidad es la mejor etapa para su crecimiento y ser más competentes para su vida futura.(Arango, 2000)

### **Estimulación temprana**

La estimulación temprana, estimulación precoz o atención temprana es un grupo de técnicas para el desarrollo de las capacidades y habilidades de los niños en la primera infancia. Es el grupo de técnicas educativas especiales empleadas en niños entre el nacimiento y los seis años de vida para corregir trastornos reales o potenciales en su desarrollo, o para estimular capacidades compensadoras. Las intervenciones contemplan al niño globalmente y los programas se desarrollan

teniendo en cuenta tanto al individuo como a la familia y el entorno social que lo rodea.

### **Etapas del desarrollo del niño.**

#### **Desarrollo Psicosocial:**

Se trata del momento en el que el ser humano comienza con un proceso de adaptación psicológica y una interacción constante con su medio ambiente, para el bebe desde la etapa de la vida intrauterina el cerebro comienza con un proceso de maduración para después del nacimiento ser capaz de desarrollar sus funciones elementales , con la estimulación del cerebro del niño se puede lograr el desarrollo y maduración de sistema nervioso central , y se lleva a cabo una interacción con las personas que lo rodean de manera activa y pasiva, en relación al bebe.

De tal manera que en esta etapa de cambios morfológicos y estructurales, y la interacción con su medio y lo que genéticamente trae consigo, interactúan para lograr el desarrollo de sus funciones motoras, cognitivas y sensitivas, para obtener un aprendizaje y la maduración de su sistema nervioso central.

**Desarrollo Emocional:** Es el desarrollo de conductas que marcan el temperamento del niño, por medio del cual se establecen patrones de conducta que el niño sigue como modelo de su aprendizaje.

Se mencionan tres categorías que los describen:

Fáciles: niños de buen humor y predecibles Difíciles: frecuentemente irritables e impredecibles Lentos para responder: malhumorados y poco sensibles a la atención. La primera relación que tiene el niño en relación a esas conductas es el apego con su madre, por medio de la relación con la madre, es posible que se obtenga una comunicación recíproca afectiva, en donde la madre y el niño obtienen una

experiencia satisfactoria y benéfica, es así como el desarrollo del niño se va dando de manera experimental y gradual con ayuda del medio que lo rodea y en el que se desenvuelve. Grace y Baucum (2009)

### **Desarrollo intelectual o cognitivo:**

Tiene como objeto estudiar las distintas estructuras del conocimiento en cada etapa del desarrollo personal, especificando como las percibe y las utiliza para relacionarse con otras y adaptarse al medio ambiente. Jean Piaget plantea que tales estructuras no son fijas sino que se van enriqueciendo y haciendo cada vez más complejas en distintas etapas de nuestra vida, desde la infancia hasta la edad adulta.

A cada etapa de desarrollo, corresponden ciertas estructuras cognoscitivas:

- Periodo sensorio motor (1 a 2 años de edad): se percibe el mundo con base en sensaciones y sus movimientos.
- Periodo preoperacional (2 a 7 años de edad): puede realizar operaciones de raciocinio elemental.
- Periodo de operaciones concretas (7 a 11 años de edad): puede fijar ideas sobre una experiencia.
- Periodo operaciones formales (11 años en adelante): realiza operaciones formales y tiene entonces capacidad de generalización y abstracción.

### **Desarrollo social:**

El desarrollo social del niño también se encuentra influenciado por su entorno en el cual se desenvuelve, y de las personas que se encuentran a su alrededor o se encuentran a cargo de él, el niño al relacionarse con los adultos, es capaz de aprender de ellos y así poder desarrollarse fuera del hogar, y dentro de él, los padres o cuidadores tienen un comportamiento propio reflejados en el cuidado que se le brinda a los niños.

Los valores de la familia, el afecto y las reglas de la sociedad le permitirán al niño, poco a poco, dominar su propia conducta, expresar sus sentimientos y ser una persona independiente y autónoma.

Para estimular esta área se realizarán actividades que permitan satisfacer su iniciativa, curiosidad y su necesidad de obtener un mayor grado de autonomía en lo que se refiere a los hábitos de independencia personal (alimentación, vestido, aseo, etc.)(Sánchez, 1984)

### **Estimulación creativa.**

Se definiría como: el conjunto de actividades que sirve para facilitar la curiosidad intelectual y natural de los bebés/ niños, su exploración libre, creativa y flexible para afinar la capacidad de aprender a aprender.

## **2.5 Hipótesis**

El juego de roles incide en la estimulación creativa de los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua

## **2.6 Señalización de variables.**

### **Variable independiente.**

Juego de roles.

### **Variable dependiente.**

Estimulación creativa.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Enfoque de la investigación**

La presente investigación se desarrolló con un enfoque cuantitativo-cualitativo por las siguientes razones que se justifica en lo siguiente: en cuanto a lo cualitativo permite tener una visión cercana a las cualidades de cada uno de los individuos que forman parte de la organización interna como dinamizador de los aprendizajes significativos de los niños y niñas motivo de la investigación, se adopta este enfoque con la finalidad de comprender y analizar de mejor manera el problema del desarrollo del pensamiento. Cuantitativo en cuanto refiere al acto de recabar la información que fue sometida al análisis estadístico, debido a que se utilizará las encuestas para los docentes y alumnas.

#### **3.2 Modalidad básica de la información**

##### **Investigación bibliográfica o documental.**

El trabajo se fundamentó en un modelo de investigación bibliográfica, esto por medio del uso adecuado de fuentes primarias que nos acercó a la obtención de la información requerida para respaldar el proyecto de investigación, lo que permitirá abalanzar el marco teórico mediante el uso de fuentes de consulta como: documentos, personas con conocimiento de los juegos de roles para el desarrollo de la estimulación creativa en los niños y niñas; se ocupará también especialistas entre otros, en lo que respecta al aspecto secundario en calidad de investigadora se acudirán a documentos científicos escritos como libros, revistas, textos, folletos del Ministerio de Educación y demás para el enriquecimiento de los conocimientos, para luego ser ampliado, profundizado, sustentado y de este modo tener la certeza de la incidencia del desarrollo de la estimulación creativa para su desarrollo integral.

### **Investigación de campo.**

El desarrollo de esta problemática, mantuvo un proceso de investigación de campo ya que se encontró en contacto directo con el problema de investigación, debido que ésta se desarrollará en el lugar de los hechos, es decir en el Centro de Educación Básica Inicial 2 Vicente Cisneros, con los niños de educación inicial 2, lo cual nos permitirá obtener información referente al tema, la que servirán para el planteamiento y búsqueda de una solución para la institución.

### **3.3 Nivel o tipo de investigación**

Para la ejecución de la presente investigación se aplicó los siguientes tipos de investigación, enmarcados dentro de los proyectos factibles, por ser una propuesta operativa, viable y aplicable sujeto a un estudio documental y de campo centrandose su mirada en los objetivos nacionales, para el cumplimiento de los estándares de calidad, que sería el desarrollo creativo y el aprendizaje:

#### **Investigación exploratoria**

La investigación, fue estudiada a profundidad en su exploración, con el uso de una metodología manejable que permita adoptar profundidad en el estudio.

Se planificó y utilizó instrumentos, técnicas, estrategias para el desarrollo creativo en guarden concordancia con la materia desarrollo de los ambientes internos, con los objetivos y forma de organización de las aulas, lo que ayudará en la producción de los aprendizajes significativos en los estudiantes.

Investigación descriptiva.

Este tipo de investigación permitió identificar las características internas en su contexto real. Admitió identificar las actitudes y conductas ofrecidas por las docentes que conforman parte de la institución y las posibles causas del problema

planteado. Describe las relaciones existentes entre los ambientes internos para el desarrollo de los aprendizajes significativos y sus consecuencias en el desempeño auténtico del niño, así mismo permitirá comprobar la relación causa-efecto que hay entre ellas.

Cedió emitir juicios de valor con argumentos extraídos de la realidad institucional fruto de la investigación y a partir de esto se podrá realizar la toma de decisiones adecuadas, la medición se acercó a la exactitud y tener una proyección social, lo que permitirá relacionar entre dos o más situaciones, todo ello en función de cumplir con los objetivos propuestos en el plan decenal.

### **Investigación correlacional**

Tiene como propósito principal, conocer el comportamiento de una variable con respecto a la otra, permitiendo evaluar el grado de relación e influencia que tienen, para ello se aplicará el estadígrafo denominado chi cuadrado ( $\chi^2$ ) cuya fórmula es  $X^2 = \Sigma ((f_o - f_e)^2 / f_e)$ , que permitió al investigador plantear problemas o formular hipótesis de investigación, en virtud de las necesidades que existen entre las variables tanto dependiente como independiente.

### **3.4 Población y muestra**

La población sometida a investigación en el presente proyecto son 63 personas que están distribuidas de la siguiente manera.

ESTRATOS	UNIDADES DE ANALISIS	MUESTRA
Estudiantes de inicial	60	60
Docentes de inicial	2	2
Director institucional	1	1
Total	63	63

**Cuadro N° 1 Población y muestra.**

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

### 3.5 Operacionalización de variables.

VARIABLE INDEPENDIENTE: Juego de roles.				
CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ÍTEMES	TÉCNICA INSTRUMENTO E
Un conjunto de normas sociales integradas. Se espera de una persona que realiza un papel que se comporte de maneras particulares y que presente ciertas cualidades	<p>Conjunto de normas sociales</p> <p>Realiza un papel.</p> <p>Comporte de manera particular</p> <p>Presente ciertas cualidades.</p>	<p>Adquiere normas de conducta.</p> <p>Adoptar oficios populares</p> <p>Caracteriza personajes</p> <p>Imitación de actividades.</p> <p>Se apega a reglas sociales</p>	<p>¿Los niños y niñas de inicial 2 se apegan a las reglas de convivencia?</p> <p>¿Sus alumnos demuestran buena actitud al momento de imitar a personajes conocidos?</p> <p>¿Realiza actividades de caracterización de personajes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?</p> <p>¿Considera usted qué para el proceso de aprendizaje es importante el juego de roles?</p> <p>¿Es necesario el conocimiento de los juegos de roles dentro del proceso de enseñanza ayuda en la estimulación creativa?</p> <p>¿Sus alumnos demuestran buena actitud al momento de imitar a personajes conocidos?</p> <p>¿Le agrada trabajar con las actividades individuales para desarrollarse integralmente?</p>	<p>Entrevista dirigida al docente mediante cuestionario. Ver (cuestionario)</p> <p>Técnica observación.</p> <p>Ficha de observación.</p>



**Cuadro N° 2 Variable independiente.**

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

VARIABLE INDEPENDIENTE: Estimulación creativa.				
CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ÍTEMES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Es el conjunto de actividades que sirven para facilitar la curiosidad intelectual y natural de los bebés/ niños, su exploración libre, creativa y flexible para afinar la capacidad de aprender a aprender	Conjunto de actividades	Desarrollo de creatividad.	¿Es importante conocer los procesos de estimulación creativa para los niños de 3 a 5 años?	Entrevista dirigida al docente mediante cuestionario. Ver (cuestionario)  Técnica observación. Ficha de observación.
		Falta de actividades del pensamiento.	¿En el aula de clase donde trabaja utiliza materiales adecuados para el desarrollo de la estimulación creativa?	
		Bajo nivel del pensamiento.	¿Considera importante el juego de roles para el desarrollo de la estimulación creativa?	
	Capacidad de aprender a aprender	Funciones básica del niño no desarrollado.	¿Considera usted que la estimulación creativa en el niño de 3 a 5 años ayuda a desarrollar habilidades cognitivas?	
		Formación de habilidades.	¿La práctica de los juegos de roles dentro del aula ayuda al desarrollo de la motivación en el niño?	
		Saltos en la etapas de cognitivas	¿Para estimular al niño creativamente usa el juego como estrategia?	

**Cuadro N° 3 Variable dependiente.**

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

### 3.6 Plan de recolección de datos.

Para el proceso de recolección, procesamiento, análisis e interpretación de la información del informe final se realizó de la siguiente manera.

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1.- ¿Para Qué?	Para lograr los objetivos propuestos en la presente investigación
2.- ¿A qué personas?	La investigación está dirigida a los docentes y niños.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	El aspecto a tratar es sobre el juego de roles en la estimulación creativa.
4.- ¿Quién?	Srta. Nelly Alexandra Amaguaña Chango.
5.- ¿Cuándo?	marzo de 2014 a febrero de 2015
6.- ¿Cuántas Veces?	Se realizara una vez, a cada uno de los encuestados.
7.- ¿Técnicas de Recolección?	Encuesta, la observación
8.- ¿Con que?	Cuestionario, ficha de observación
9.- ¿En qué situación?	Se buscara el mejor momento para obtener resultados reales y concretos.
Elaborado: Srta. Nelly Alexandra Amaguaña Chango.	

**Cuadro N° 4**Plan de recolección de datos.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

### 3.7 Técnicas e instrumentos de investigación.

<b>TECNICAS DE INVESTIGACION</b>	<b>DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE INFORMACION</b>
INFORMACION SECUNDARIA 1.- Lectura Científica INFORMACION PRIMARIA 2.- Encuesta 3.- Observación.	1.- Libros del desarrollo del pensamiento, nociones del pensamiento, textos de creatividad, didáctica y pedagogía, servicio internet.  2.- Tesis de Grado de la creatividad y el aprendizaje, Páginas de Internet.  3.- Cuestionarios, ficha de observación

**Cuadro N° 5** Técnicas e instrumentos de investigación.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

### Proceso de análisis de investigación.

Una vez culminada la etapa de recopilación de la información, se la procesa de acuerdo a los siguientes pasos:

1. Recolección, clasificación, selección y tabulación de la información.
2. Selección de la Información, cualitativa (entrevistas).
3. Estudio Estadístico de los datos.
4. Presentación de los datos en cuadros estadísticos.
5. Análisis e interpretación de los resultados.

Para resolver y analizar la información de la presente investigación procederemos de la siguiente manera. Se aplicará los cuestionarios para la recolección de datos, se procederá a la revisión de la información para comprobar si las preguntas fueron realizadas de una manera clara y organizar.

La investigadora inició detectando errores eliminando respuestas contrarias y organizar de la manera más clara posible para facilitar la tabulación, luego procederá a realizar cuadros estadísticos con los resultados obtenidos deberá analizarse, interpretar los resultados estadísticos con cada una de las respuestas obtenidas.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

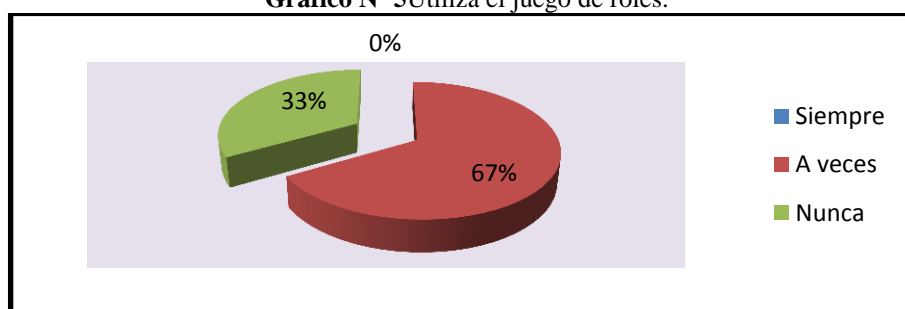
#### 4.1 Encuesta dirigida a docentes.

##### 1. ¿Utiliza dentro del proceso de enseñanza el juego de roles como medio de desarrollo de la estimulación creativa en el niño y niña?

Cuadro N° 6 Utiliza el juego de roles.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	0	0%
<b>A veces</b>	2	67%
<b>Nunca</b>	1	33%
<b>TOTAL</b>	3	100%

Gráfico N° 5 Utiliza el juego de roles.



Fuente, encuesta aplicada a los docentes del CEI Vicente Cisneros. (2014)

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

#### Análisis e interpretación.

De los 3 maestros encuestados que representa el 100%, el 33% que es 1 profesor, consideran que el juego de roles no desarrolla la creatividad del niño, el 67% es decir 2 maestros indican que en ocasiones utilizan el juego de roles.

#### Interpretación.

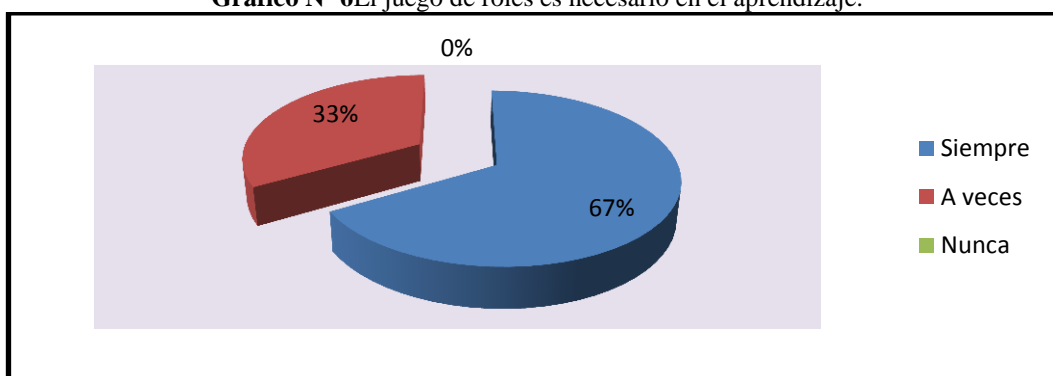
De acuerdo a los resultados obtenidos se puede apreciar que la totalidad de docentes no aplican el juego de roles como una estrategia que ayude al desarrollo de la creatividad del niño. Por lo que no se aprecia a las estrategias lúdicas en la educación como un proceso continuo inherente a la tarea de desarrollo de habilidades, destrezas y potencialidades del niño y la niña que le permita enfrentar los problemas cotidianos con mayor solvencia y soltura.

## 2. ¿La práctica de los juegos de roles dentro del proceso de enseñanza ayudan en la estimulación creativa del niño y niña?

Cuadro N° 7 El juego de roles es necesario en el aprendizaje.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	2	67%
<b>A veces</b>	1	33%
<b>Nunca</b>	0	0%
TOTAL	3	100%

Gráfico N° 6 El juego de roles es necesario en el aprendizaje.



Fuente, encuesta aplicada a los docentes del CEI Vicente Cisneros. (2014)

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango..

### **Análisis e interpretación.**

Según el cuadro 2, el 67% de los docentes encuestados que significa 2 profesores, manifiestan que siempre es necesario el conocimiento del juego de roles, en tanto que el 33% que es 1 profesor dicen que el juego de roles no es necesario conocerlo.

### **Interpretación.**

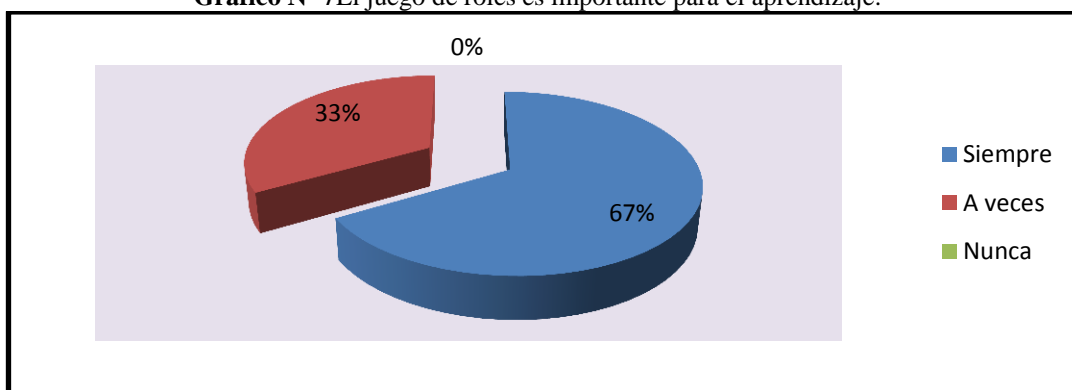
De lo enunciado se concluye que la estrategia lúdica del juego de roles dentro del proceso de enseñanza aprendizaje es indispensable su dominio para el trabajo de niñas y niños por su naturaleza de inquietudes, curiosidades le permite adentrarse de manera más directa en recta razón de su estilo de aprendizaje, y el dominio de sus habilidades, destrezas kinestésicas para lograr un desempeño dentro de su estructura social.

**3. ¿Considera usted qué para el proceso de aprendizaje es importante el juego de roles?**

**Cuadro N° 8** El juego de roles es importante para el aprendizaje.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	2	67%
<b>A veces</b>	1	33%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	3	100%

**Gráfico N° 7** El juego de roles es importante para el aprendizaje.



**Fuente,** encuesta aplicada a los docentes del CEI Vicente Cisneros. (2014)

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

De acuerdo a la tabla 3 se establece que el 67% de los docentes, es decir 2 profesores indican que siempre será de importancia la planificación de actividades de juego de roles; mientras el 33% que representan 1 docente señalan que a veces planifican actividades lúdicas evaluativas.

**Interpretación.**

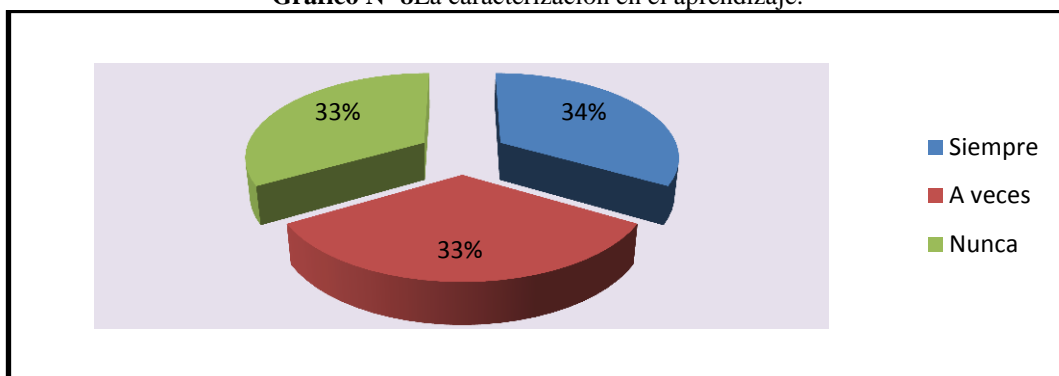
Las actividades lúdicas, el juego constituyen el punto de partida para el desarrollo de los aprendizajes de vida de los niños y niñas pues su mundo gira en torno a la estimulación temprana de sus sentidos, el tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

**4. ¿Realiza actividades de caracterización de personajes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?**

**Cuadro N° 9** La caracterización en el aprendizaje.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	1	34%
<b>A veces</b>	1	33%
<b>Nunca</b>	1	33%
<b>TOTAL</b>	3	100%

**Gráfico N° 8** La caracterización en el aprendizaje.



**Fuente,** encuesta aplicada a los docentes del CEI Vicente Cisneros. (2015)

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

De acuerdo al análisis de la tabla 4 del 100% de los encuestados, 1 maestro que representa al 33%, manifiestan que no se realiza la caracterización como un recurso didáctico, el 33% que es 1 profesor considera dar poca importancia a la caracterización, mientras que el 34% de docentes es decir 1 profesor dicen que la caracterización ayuda al aprendizaje del niño.

**Interpretación.**

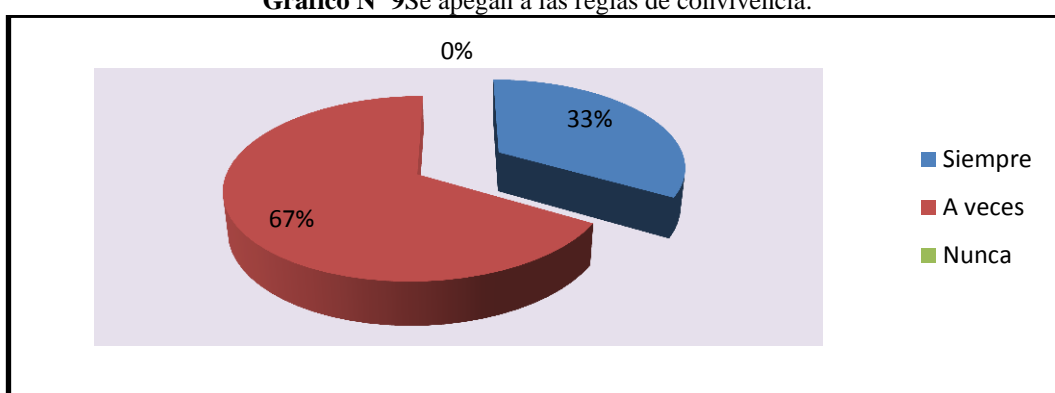
El proceso de desarrollo humano es fascinante: Un ensamble de factores genéticos y ambientales que van influyendo en el desarrollo cerebral y modelando la conducta, las emociones, la estructura física, las habilidades cognitivas y la personalidad, permitiendo así que el ser humano se adapte a su entorno. De lo que depende mucho que los niños vayan creando e introduciendo imágenes, modelos de estilo de vida y actuación dentro de su mundo.

## 5. ¿Los niños y niñas de inicial 2 se apegan a las reglas de convivencia?

**Cuadro N° 10** Se apegan a las reglas de convivencia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	1	33%
<b>A veces</b>	2	67%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	3	100%

**Gráfico N° 9** Se apegan a las reglas de convivencia.



**Fuente**, encuesta aplicada a los docentes del CEI Vicente Cisneros. (2015)

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

### **Análisis e interpretación.**

De los 3 docentes que es el 100%, 1 de ellos representado en el 33%, manifiesta que siempre hacen énfasis en el apego de las reglas de convivencia de los niños y niñas, mientras que el 67% que representan a 2 profesores dicen que en ocasiones ponen énfasis en estos requerimientos.

### **Interpretación.**

Las normas de convivencia son el marco legal que canalizan las iniciativas que favorezcan la convivencia, el respeto mutuo, la tolerancia y el ejercicio efectivo de derechos y deberes. Completa la dimensión escolar del proyecto de vida. El fin de la educación es la formación integral de la persona para lograr un pleno desarrollo social y personal, incluyen valores imprescindibles para una justa convivencia social. Las normas de convivencia marcan las pautas de actuación para el disfrute de la vida.

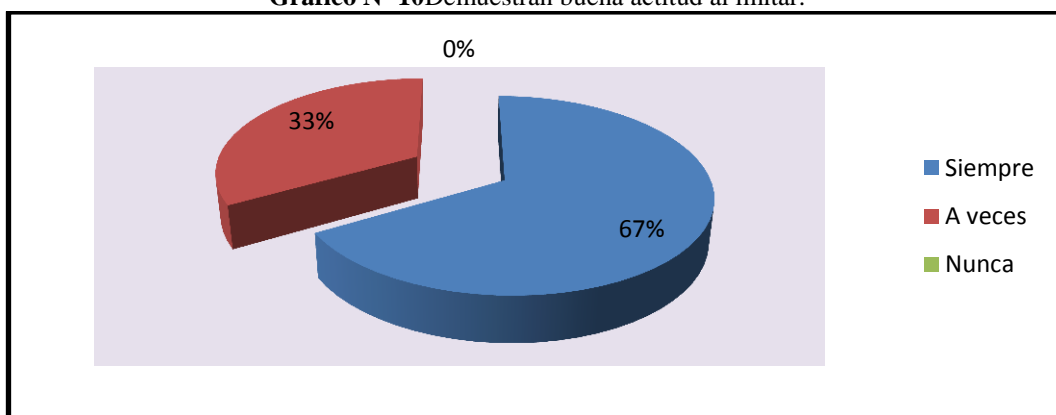


**6. ¿Sus alumnos demuestran buena actitud al momento de imitar a personajes conocidos?**

**Cuadro N° 11** Demuestran buena actitud al imitar.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	2	67%
<b>A veces</b>	1	33%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	3	100%

**Gráfico N° 10** Demuestran buena actitud al imitar.



Fuente, encuesta aplicada a los docentes del CEI Vicente Cisneros. (2015)

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

De los 20 docentes encuestados, el 67% de ellos o sea 2 profesores manifiestan que con frecuencia demuestran buena actitud al momento de imitar a personajes, mientras el 33% 1 profesores dicen que en ocasiones demuestran buena actitud.

**Interpretación.**

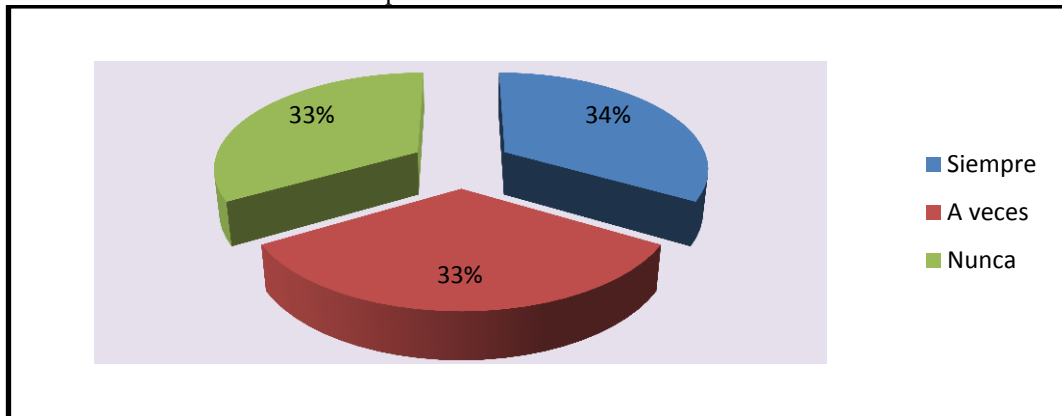
Dentro del acto educativo, nada es más importante en el proceso de formación y aprendizaje que conducir al estudiante que tome una buena actitud frente al trabajo dentro del aula de clase. Sin ella no hay nada. Sin decisión de aprender no habría más que palabras que no crecen, pues dentro de nosotros hay pensamientos y emociones que se basan en la percepción del mundo que conducen a generar acciones, por lo tanto la actitud es la “disposición de ánimo que se manifiesta”

**7. ¿Es importante conocer los procesos de estimulación creativa para los niños y niñas de 3 a 5 años?**

**Cuadro N° 12**Importancia de conocer la estimulación creativa.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	1	34%
<b>A veces</b>	1	33%
<b>Nunca</b>	1	33%
<b>TOTAL</b>	3	100%

**Gráfico N° 11**Importancia de conocer la estimulación creativa.



Fuente, encuesta aplicada a los docentes del CEI Vicente Cisneros. (2015)

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

De acuerdo a la tabla 7, del 100% de los encuestados el 34% que representa a 1 docentes, expresan que siempre es importante conocer las bases de la estimulación creativa, por otro lado el 33% de ellos dicen que lo es en ocasiones y mientras que el 33% restante se expresan que no es importante conocer sobre el particular.

**Interpretación.**

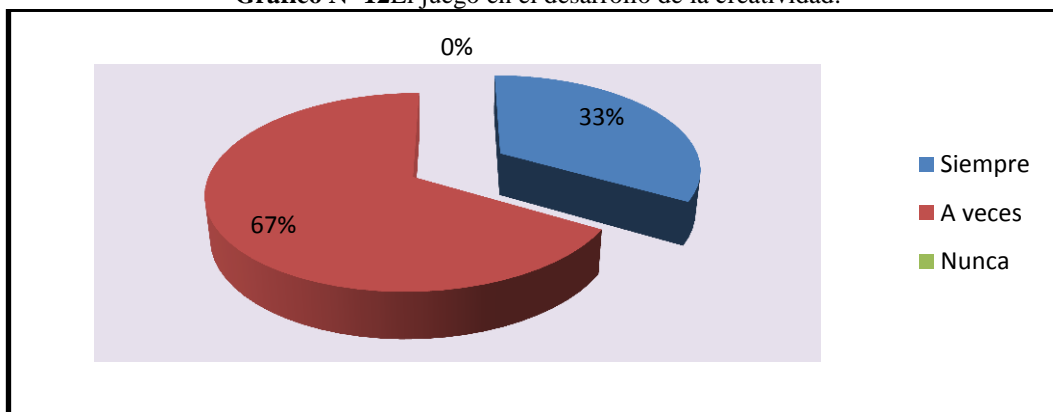
"La creatividad se expresa en diferentes niveles en función de la magnitud y significación de la transformación que el producto significa; desde niveles más elementales, hasta niveles incluso trascendentes a la humanidad." (Mitjás,1995(b),178). La creatividad viene a ser un potencial de nuestra conciencia y en la relación de ésta con su entorno, una conciencia creadora deben común que debe ser despertada en cada uno de los niños para facilitar los procesos de vida en su interacción con los problemas cotidianos con los cuales se enfrentan y soluciona.

**8. ¿Considera importante el juego de roles para el desarrollo de la estimulación creativa?**

**Cuadro N° 13** El juego en el desarrollo de la creatividad.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	1	33%
<b>A veces</b>	2	67%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	3	100%

**Gráfico N° 12** El juego en el desarrollo de la creatividad.



**Fuente,** encuesta aplicada a los docentes del CEI Vicente Cisneros. (2015)

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

Del análisis de los datos, el 67% del total señalan que no representa el juego en el niño un factor importante para el desarrollo de la creatividad, mientras que el 33% que es 1 profesor manifiestan que sí.

**Interpretación.**

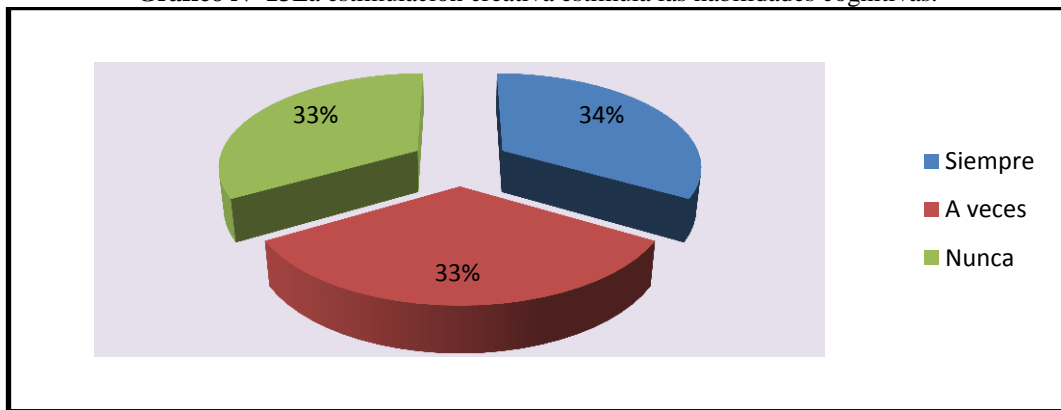
Con la seguridad de que el juego ayuda al desarrollo del pensamiento, la personalidad y brinda seguridad al niño, así lo señaló Maritza Ochoa Villar. “A través del juego, el niño nos cuenta todas sus vivencias, su vida cotidiana, cuenta cómo se siente y a través de acciones lo que no nos puede decir con palabras”, afirmó la especialista. “La actividad principal del niño es jugar, él tiene mucho interés de jugar y a través del juego desarrolla todas sus potencialidades (...) Respetemos su desarrollo autónomo, que avancen sin presionar; solos lo pueden lograr (...) así lo señaló (Ochoa, Maritza, 2014, sp)

**9. ¿Supone usted que la estimulación creativa en el niño y niña de 3 a 5 años ayuda a desarrollar habilidades cognitivas?**

**Cuadro N° 14** La estimulación creativa estimula las habilidades cognitivas.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	1	34%
<b>A veces</b>	1	33%
<b>Nunca</b>	1	33%
<b>TOTAL</b>	3	100%

**Gráfico N° 13** La estimulación creativa estimula las habilidades cognitivas.



**Fuente,** encuesta aplicada a los docentes del CEI Vicente Cisneros. (2015)

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

Del análisis de la tabla 9, el 34% de los encuestados o sea 1 profesor dice que la estimulación creativa despierta las habilidades cognitivas del niño, mientras que 1 profesor que es el 33%, consideran que a veces ocurre eso, mientras que el 33% que es 1 docente señalan que nunca.

**Interpretación.**

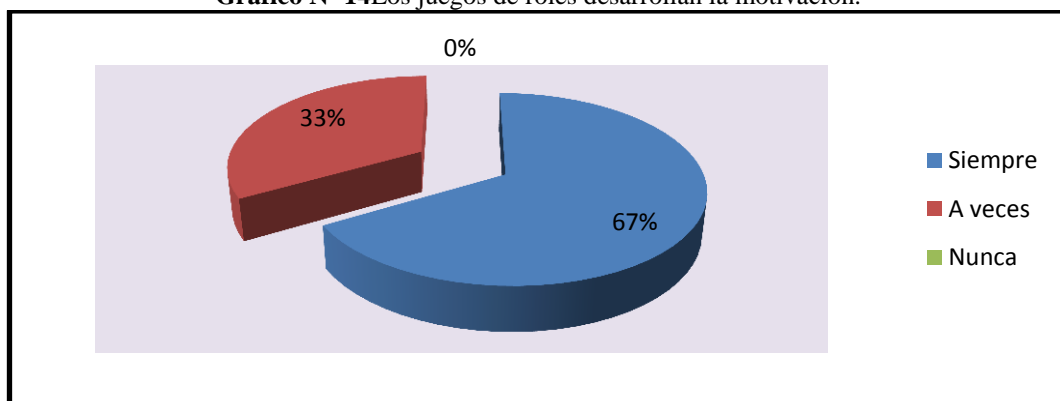
Los docentes pueden y deben mejorar y acelerar el desarrollo cognitivo de sus estudiantes al practicar, estimular y utilizar actividades apropiadas para su edad. Lograr que los estudiantes participen constantemente en actividades interactivas que obliguen a practicar procesos serios de análisis, de memorización o de resolución de problemas es una estrategia dinámica además de efectiva para cultivar o desarrollar sus habilidades cognitivas con el uso de la creatividad.

**10. ¿La práctica de los juegos de roles dentro del aula ayuda al desarrollo de la motivación en el niño y niña?**

**Cuadro N° 15** Los juegos de roles desarrollan la motivación.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	2	67%
<b>A veces</b>	1	33%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	3	100%

**Gráfico N° 14** Los juegos de roles desarrollan la motivación.



**Fuente,** encuesta aplicada a los docentes del CEI Vicente Cisneros. (2015)

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

De los 20 maestros encuestados que es el 100%, los 2 docentes que es el 67% manifiestan que los juegos de roles que se practican dentro del proceso de enseñanza aprendizaje desarrollan la motivación del niño para los aprendizajes, mientras que 1 de ellos que representa el 33% considera que no sucede.

**Interpretación.**

La motivación es la inspiración, la fuerza interior que mueve a la persona en una dirección u otra y con una determinada finalidad; es la predisposición al esfuerzo mantenido por conseguir una meta planteada de antemano. Factor de condicionamiento a la capacidad de aprender. Depende en gran parte de la historia de vida, de éxitos y fracasos anteriores que alcanzo la persona pero también del hecho de que los contenidos que se ofrezcan para el aprendizaje tengan significado lógico y sean funcionales.

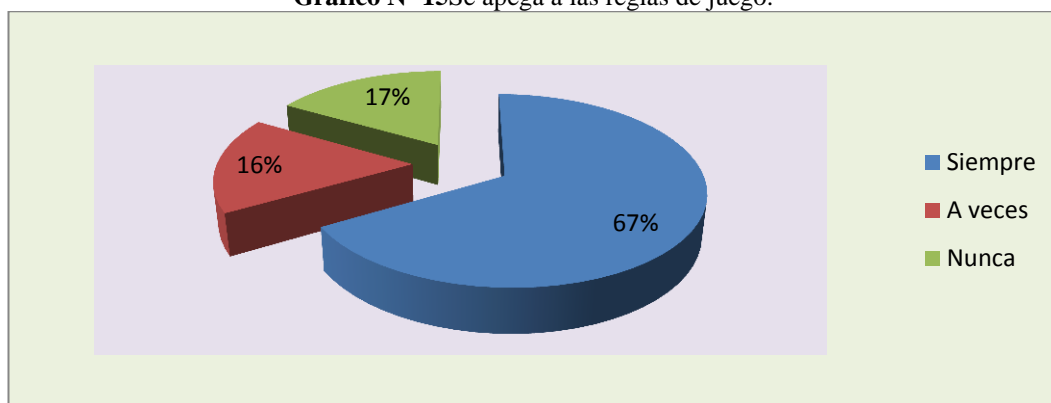
#### 4.2 Ficha de observación a los niños y niñas de inicial.

##### 1. ¿El niño y niña se apega a las reglas de convivencia en el transcurso del juego?

Cuadro N° 16 Se apega a las reglas de juego.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	40	67%
<b>A veces</b>	10	17%
<b>Nunca</b>	10	16%
<b>TOTAL</b>	60	100%

Gráfico N° 15 Se apega a las reglas de juego.



Fuente, encuesta aplicada a los niños del CEI Vicente Cisneros. (2015).

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

#### Análisis e interpretación.

De los 60 niños observados que es el 100%, los 10 dicentes que es el 17% manifiestan que no se apegan a las reglas de juego, 10 de ellos que representa el 16% lo hacen a veces y el restante 67%, que son 40 dicentes, siempre se apegan a las normas del juego.

#### Interpretación.

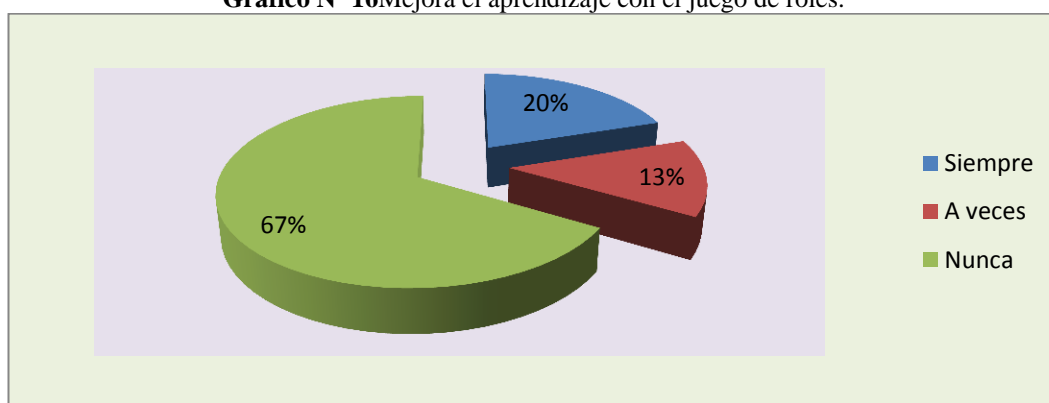
El cumplimiento de las reglas de juego es importante pues estas ayudan tanto a definir el juego, como el código de ética de los jugadores o la secuencia de juego. Las reglas también aseguran que el juego sea divertido y organizado. Hay una gran variedad de formas distintas de jugar. De ahí, la importancia de establecer unas reglas antes de que comience el juego.

**11. ¿Ha mejorado el niño y niña sus aprendizajes con la aplicación del trabajo pasivo sin la presencia del juego de roles?**

**Cuadro N° 17** Mejora el aprendizaje con el juego de roles.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	12	20%
<b>A veces</b>	8	13%
<b>Nunca</b>	40	67%
<b>TOTAL</b>	60	100%

**Gráfico N° 16** Mejora el aprendizaje con el juego de roles.



**Fuente,** encuesta aplicada a los niños del CEI Vicente Cisneros. (2015).

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango..

**Análisis e interpretación.**

De los 60 niños y niñas observados que es el 100%, los 40 dicen que es el 67% no mejoran los aprendizajes si no se utiliza el juego de roles, 8 que representa el 13% en ocasiones mejoran y el restante 20%, que son 12 niños, si mejoran.

**Interpretación.**

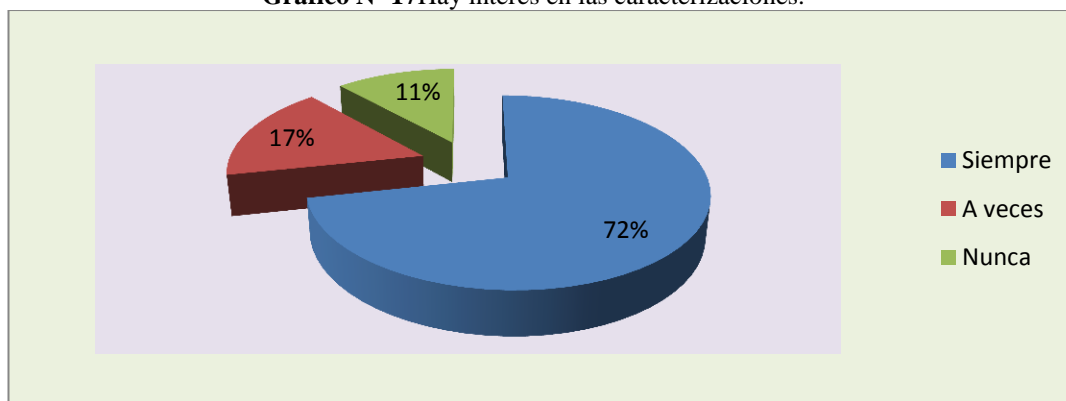
Es importante partir que el juego de roles se constituye en una didáctica activa que crea un aprendizaje significativo trascendente en los estudiantes, se involucran, se comprometen reflexionan sobre los roles que adoptan y la ficción que representan. Con esta didáctica se consigue que desarrolle activamente el trabajo en equipo, ayude a la toma de decisiones, la invención y la creatividad crece en cada niño, asumen un personaje imaginario al cual lo interpretan, crean diálogos que facilita su aprendizaje. Esta técnica se adapta a diferentes edades, en varios niveles y áreas de conocimiento es una metodología innovadora en el aula de clase.

## 12. ¿Demuestra interés al momento de realizar caracterizaciones de personajes queridos?

Cuadro N° 18 Hay interés en las caracterizaciones.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	43	72%
<b>A veces</b>	10	17%
<b>Nunca</b>	7	11%
TOTAL	60	100%

Gráfico N° 17 Hay interés en las caracterizaciones.



Fuente, encuesta aplicada a los niños del CEI Vicente Cisneros. (2015).

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

### Análisis e interpretación.

De los 20 niños observados que es el 100%, los 7 niños que es el 11% no presentan interés en las caracterizaciones de personajes, 10 de ellos que representa el 17% lo hacen a veces y el restante 72%, que son 43 niños, demuestran interés en esta actividad.

### Interpretación.

El proceso de evaluación de la personificación es a la vez un proceso analítico porque necesita identificar cuáles son las destrezas necesarias para lograr el aprendizaje. Que permite emitir juicios de valor y tomar decisiones pertinentes y oportunas para optimizarlo, aspecto de la evaluación que no es considerado por la mayoría de docentes quienes dan por terminado el proceso de evaluación únicamente con la emisión de una nota.

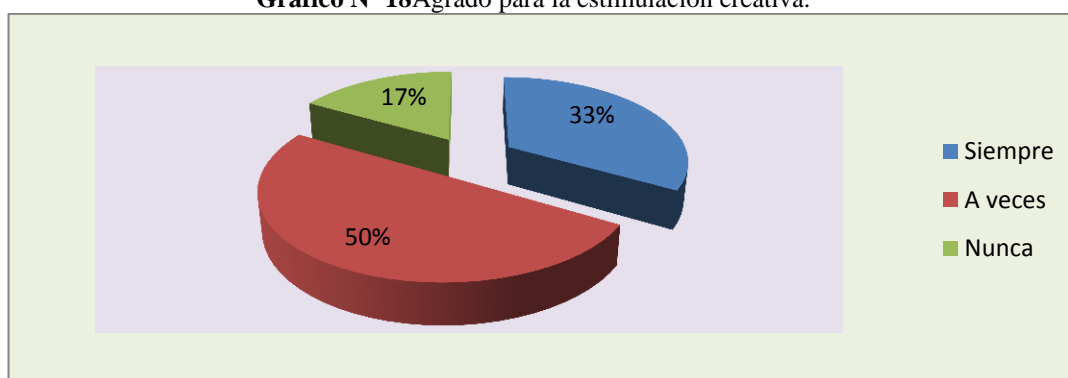


### 13. ¿Realiza con agrado los pasos para la estimulación creativa?

Cuadro N° 19 Agrado para la estimulación creativa.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	20	33%
<b>A veces</b>	30	50%
<b>Nunca</b>	10	17%
TOTAL	60	100%

Gráfico N° 18 Agrado para la estimulación creativa.



Fuente, encuesta aplicada a los niños del CEI Vicente Cisneros. (2015).

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

#### Análisis e interpretación.

De los 60 niños y niñas observados que es el 100%, los 20 dicen que es el 33% demuestran agrado en el trabajo para la estimulación creativa, 30 de ellos que representa el 50% a veces lo demuestran y el restante 17%, que son 10 niños, nunca lo demuestran.

#### Interpretación.

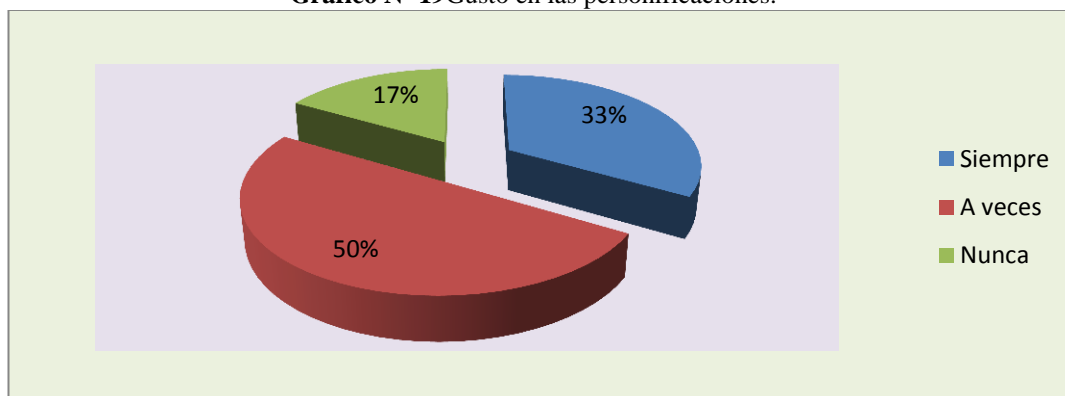
La gran preocupación por desarrollar la creatividad dentro del campo educativo debe estar vinculada desde los primeros niveles de escolaridad, en vista que en esos primeros años de la escuela primaria los alumnos deben recibir una gran cantidad de estimulación para el desarrollo de su creatividad, principalmente en los aspectos artísticos (psicomotores) y no como proceso de pensamiento (cognitivo), en tal virtud la educación debe constituirse en el ámbito ideal para desarrollar la creatividad.

**14. ¿Se siente a gusto cuando se realiza actividades rutinarias y no se trabaja la personificación?**

**Cuadro N° 20** Gusto en las personificaciones.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	20	33%
<b>A veces</b>	30	50%
<b>Nunca</b>	10	17%
<b>TOTAL</b>	60	100%

**Gráfico N° 19** Gusto en las personificaciones.



**Fuente,** encuesta aplicada a los niños del CEI Vicente Cisneros. (2015).

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

De los 60 niños y niñas observados que es el 100%, los 10 dicentes que es el 17% nunca demuestran gusta en las personificaciones, mientras que 30 de ellos que representa el 50% en ocasiones y el restante 33%, que son 20 dicentes, demuestran gusto en las actividades de personificación.

**Interpretación.**

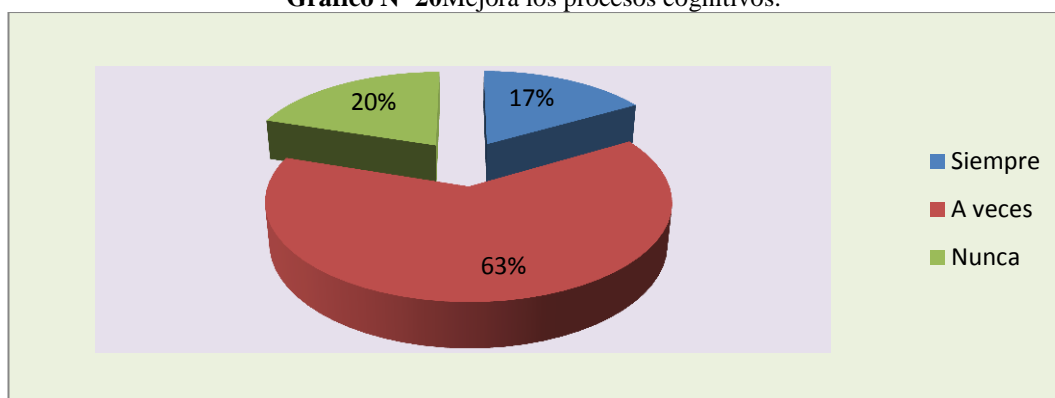
El proceso del juego de la personificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de inicial es fundamental, pues en ellos los niños demuestran su verdadero interés de vida es a la vez un proceso analítico porque necesita identificar cuáles son las destrezas necesarias para lograr el aprendizaje. Que permite emitir criterios de desarrollo evolutivo del niño situación que no es considerado por la mayoría de docentes quienes dan por sentado el desarrollo de su personalidad como un don que se ejecuta sin la necesidad de ayudar a su formación sino que por lo contrario es algo tan natural.

**15. ¿Mejora los procesos cognitivos con la práctica de las clases normales donde el maestro es el actor?**

**Cuadro N° 21** Mejora los procesos cognitivos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	10	17%
<b>A veces</b>	38	63%
<b>Nunca</b>	12	20%
<b>TOTAL</b>	60	100%

**Gráfico N° 20** Mejora los procesos cognitivos.



**Fuente**, encuesta aplicada a los niños del CEI Vicente Cisneros. (2015).

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

De los 60 docentes observados que es el 100%, los 12 docentes que es el 20% nunca mejora el aspecto cognitivo, 38 de ellos que representa el 63% en ocasiones sucede y el restante 17%, que son 10 docentes, mejoran lo cognitivo con el trabajo monótono y rutinario.

**Interpretación.**

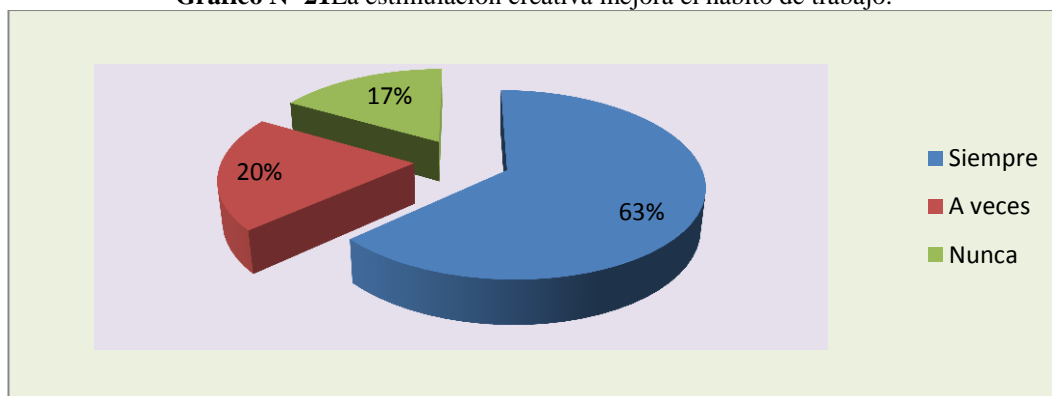
Buscar métodos para mejorar nuestro cerebro y sus procesos cognitivos es una tarea difícil y compleja, sería algo mucho menos complicado si obtuviéramos un grado mayor de conocimiento de los mecanismos de la inteligencia. Lamentablemente, no se sabe de esos mecanismos de la cognición, es decir, lo que hace físicamente diferente un cerebro menos inteligente de un cerebro más inteligente y cómo hacer que el primero se parezca más al segundo, es la mayor parte.

**16. ¿Con los ejercicios de estimulación creativa el niño y niña ha mejorado sus hábitos de trabajo?**

**Cuadro N° 22** La estimulación creativa mejora el hábito de trabajo.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	38	63%
<b>A veces</b>	12	20%
<b>Nunca</b>	10	17%
<b>TOTAL</b>	60	100%

**Gráfico N° 21** La estimulación creativa mejora el hábito de trabajo.



**Fuente,** encuesta aplicada a los niños del CEI Vicente Cisneros. (2015).

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

De los 60 niños y niñas observados que es el 100%, los 10 párvulos que es el 17% nunca la estimulación creativa mejora el hábito de trabajo, 12 niños que representa el 20% a veces sucede y el restante 63%, 38 dicentes, si mejoran.

**Interpretación.**

Motivar a los hijos es importante para su desarrollo. Diferentes elementos pueden ser parte de este proceso, como juguetes o cosas que llamen su atención. Lo importante es que los padres participen de esta etapa. (Alejandra Arjona)

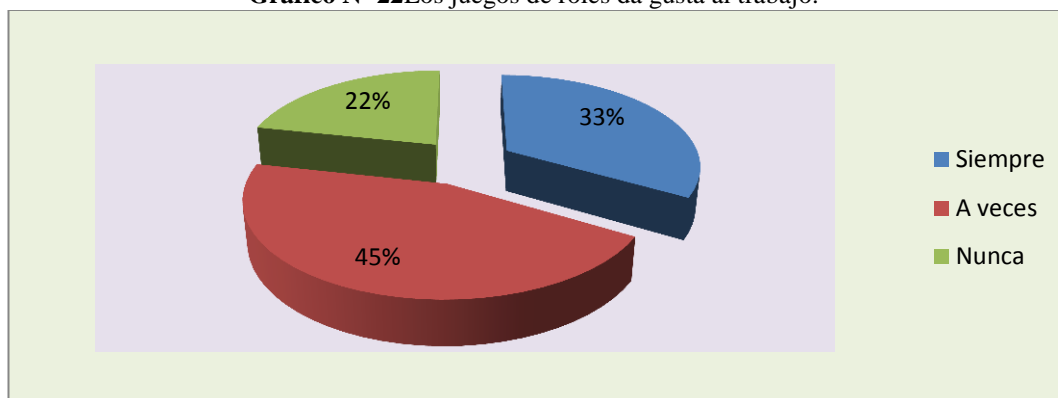
La estimulación creativa a la edad temprana de nuestros niños de inicial, “No sólo se trata de reforzar aspectos intelectuales, como su capacidad para la lectura o el cálculo matemático, sino que la estimulación temprana también contempla los aspectos físicos, sensoriales y sociales del desarrollo”.

**17. ¿Al momento de juego de roles mantiene interés y gusto por el trabajo?**

**Cuadro N° 23** Los juegos de roles da gusta al trabajo.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	20	33%
<b>A veces</b>	27	45%
<b>Nunca</b>	13	22%
<b>TOTAL</b>	60	100%

**Gráfico N° 22** Los juegos de roles da gusta al trabajo.



**Fuente**, encuesta aplicada a los niños del CEI Vicente Cisneros. (2015).

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

Del análisis del gráfico 18 los niños y niñas observados que son 60 que es el 100%, los 13 docentes el 22% nunca les proporciona agrado, en tanto que 27 de ellos el 45% sucede en ocasiones, el restante 33%, 20 párvulos demuestran que sí, el juego de roles da gusto al trabajar.

**Interpretación.**

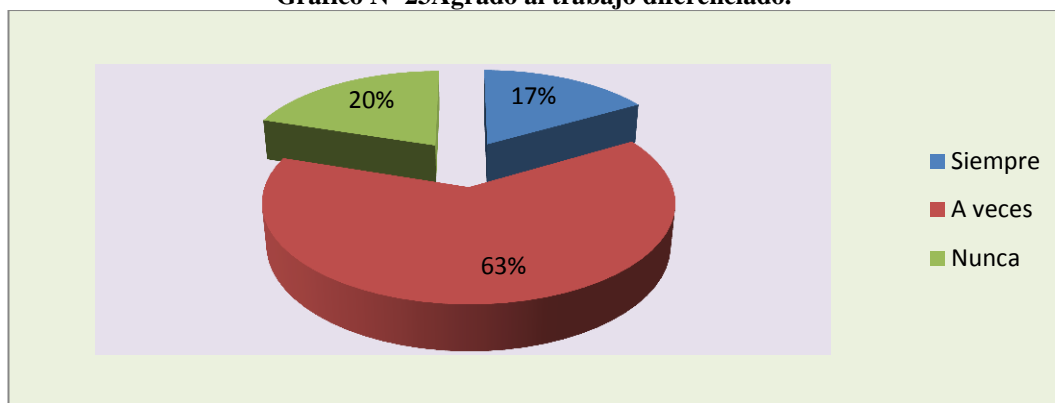
Jugar al papá y la mamá; al doctor; a ser un animal... Las posibilidades de asumir roles diferente, atrae a los niños, especialmente a los preescolares y a quienes cursan las primeras etapas de la educación primaria. En el juego de roles, los niños/as adoptan un papel definido y con clara responsabilidad para satisfacer las necesidades básicas de parecerse al adulto de su admiración y respeto, lo que crea en el niño cierta empatía en su representación de rasgos positivos, estableciendo relaciones adecuadas en las cuales debe estar presente el cumplimiento de deberes y derechos y la creación de una relación ficticia.

**18. ¿El niño y niña ha manifestado conducta de agrado frente al trabajo diferenciado que se realiza?**

**Cuadro N° 24** Agrado al trabajo diferenciado.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	10	17%
<b>A veces</b>	38	63%
<b>Nunca</b>	12	20%
<b>TOTAL</b>	60	100%

**Gráfico N° 23** Agrado al trabajo diferenciado.



**Fuente,** encuesta aplicada a los niños del CEI Vicente Cisneros. (2015).

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

De los 60 niños y niñas observados que es el 100%, los 50 dicen que es el 83% no les agrada el trabajo diferenciado, 10 de ellos que representa el 17% se apegan a las bondades del trabajo diferenciado.

**Interpretación.**

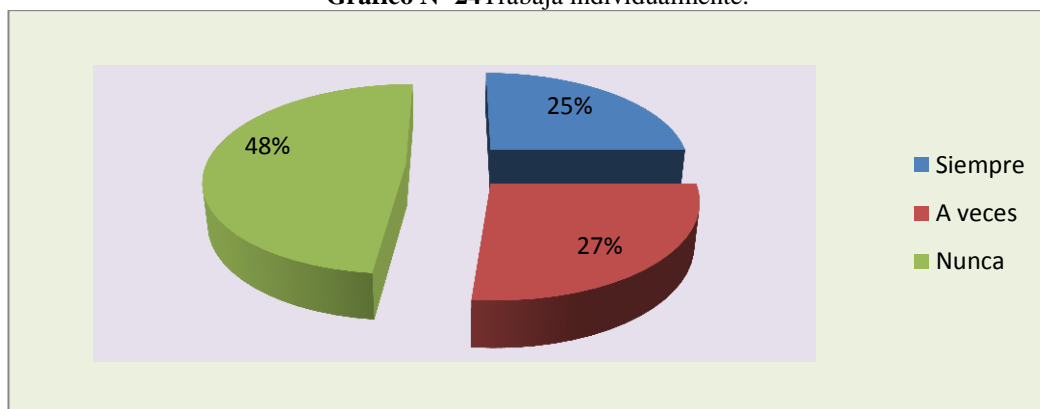
La diferenciación es una actividad que permite al docente cumplir con las diversas necesidades de aprendizaje de ciertos estudiantes en el salón de clases. Ajustando los resultados de aprendizaje, las actividades, recursos y evaluaciones a las habilidades de cada estudiante, los profesores permiten a la clase completa conectar y tener acceso al currículo. Diferenciando el trabajo con el uso de actividades lúdicas, los profesores promueven un salón de clases inclusivo donde las actividades lúdicas primen.

**19. ¿Le agrada trabajar con las actividades individuales para desarrollarse integralmente?**

**Cuadro N° 25** Trabaja individualmente.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>Siempre</b>	15	25%
<b>A veces</b>	16	27%
<b>Nunca</b>	29	48%
<b>TOTAL</b>	60	100%

**Gráfico N° 24** Trabaja individualmente.



**Fuente,** encuesta aplicada a los niños del CEI Vicente Cisneros. (2015).

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

**Análisis e interpretación.**

De los 60 niños y niñas observados que representan el 100%, los 15 dicentes el 25% les agrada el trabajo individualizado, mientras que 16 niños el 27% les agrada en ocasiones y el restante 48%, 29 dicentes, no les agrada trabajar en soledad.

**Interpretación.**

La propuesta de trabajo cooperativo, entiende la cooperación como una asociación entre personas que van en busca de ayuda mutua en tanto procuran realizar actividades conjuntas, de manera tal que puedan aprender unos de otros. El Aprendizaje Cooperativo se caracteriza por un comportamiento basado en la cooperación, esto es: una estructura cooperativa de incentivo, trabajo y motivaciones, lo que necesariamente implica crear una interdependencia positiva en la interacción alumno-alumno y alumno-profesor, en la evaluación individual y en el uso de habilidades interpersonales a la hora de actuar en pequeños grupos. (Caldeiro, Graciela, 2012).

### 4.3 Verificación de la hipótesis.

#### Planteamiento de la hipótesis.

#### Modelo lógico

**Hi:** El juego de roles sí inciden en la estimulación creativa de los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

**Ho:** El juego de roles no inciden en la estimulación creativa de los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

Modelo matemático.

$$H_0 = O = E$$

$$H_1 = O \neq E$$

Modelo estadístico

$$X^2 = \sum \left[ \frac{(O - E)^2}{E} \right]$$

Nivel de significación.

$$\alpha = 5\% (0.05) \quad 95\% \text{ de confianza}$$

$$gl = (3-1) (4-1)$$

$$gl = (2) (3)$$

$$gl = 6$$

$$X^2 = 12,59$$



### Zona de aceptación y rechazo

$$\text{Se acepta } H_0 \text{ si: } X_t^2 \leq 12,59$$

### FRECUENCIA OBSERVADA

	ALTERNATIVAS			TOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
PREGUNTA 1 (DOCENTES)	0	2	1	3
PREGUNTA 4 (DOCENTES)	1	1	1	3
PREGUNTA 2 (ESTUDIANTES)	12	8	40	60
PREGUNTA 4 (ESTUDIANTES)	20	30	10	60
<b>TOTAL</b>	<b>33</b>	<b>41</b>	<b>52</b>	<b>126</b>

### Cuadro N° 26 Frecuencia observada

**Fuente**, encuesta aplicada a los niños y docentes del CEI Vicente Cisneros. (2015).

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

### FRECUENCIA ESPERADA

	ALTERNATIVAS			TOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
PREGUNTA 1 (ENCUESTA)	0,8	1,0	1,2	3,0
PREGUNTA 4 (ENCUESTA)	0,8	1,0	1,2	3,0
PREGUNTA 2 (FICHA)	15,7	19,5	24,8	60,0
PREGUNTA 4 (FICHA)	15,7	19,5	24,8	60,0
				<b>126,0</b>

### Cuadro N° 27 Frecuencia esperada

**Fuente**, encuesta aplicada a los niños y docentes del CEI Vicente Cisneros. (2015).

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

		O	E	O - E	(O - E) <sup>2</sup>	(O - E) <sup>2</sup> E
(D)	(PREGUNTA 8 / SIEMPRE)	0	0,8	-0,8	0,62	0,79
(D)	PREGUNTA 8 / A VECES	2	1,0	1,0	1,05	1,08
(D)	PREGUNTA 8 / NUNCA	1	1,2	-0,2	0,06	0,05

(D)	(PREGUNTA 12 / SIEMPRE	1	0,8	0,2	0,05	0,06
(D)	PREGUNTA 12 / A VECES	1	1,0	0,0	0,00	0,00
(D)	PREGUNTA 12 / NUNCA	1	1,2	-0,2	0,06	0,05
(E)	(PREGUNTA 8 / SIEMPRE	12	15,7	-3,7	13,80	0,88
(E)	PREGUNTA 8 / A VECES	8	19,5	-11,5	132,80	6,80
(E)	PREGUNTA 8 / NUNCA	40	24,8	15,2	232,20	9,38
(E)	(PREGUNTA 12 / SIEMPRE	20	15,7	4,3	18,37	1,17
(E)	PREGUNTA 12 / A VECES	30	19,5	10,5	109,75	5,62
(E)	PREGUNTA 12 / NUNCA	10	24,8	-14,8	217,91	8,80
		<b>126</b>	<b>126,0</b>		<b><math>\chi^2 =</math></b>	<b>34,68</b>

#### Cuadro N° 28 Resultados

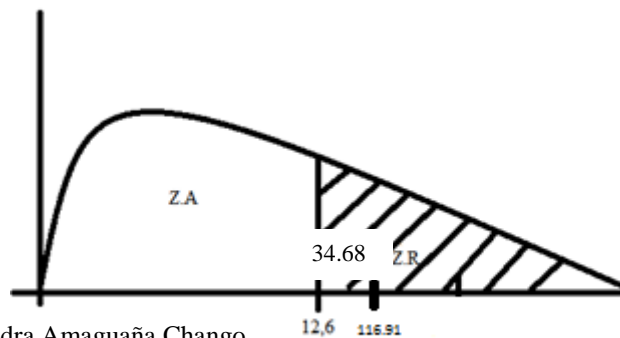
**Fuente**, encuesta aplicada a los niños y docentes del CEI Vicente Cisneros. (2015).

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

#### Regla de decisión.

Se rechaza la  $H_0$  porque la  $X^2_c$  es 34,68 es mayor a  $X^2_{t,12.59}$  y cae en la zona de rechazo, se acepta la  $H_1$  que dice: El juego de roles sí incide en la estimulación creativa de los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

#### Gráfico N° 25 Regla de decisión



**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

- En el proceso de enseñanza aprendizaje para los niños de Inicial 2 de la institución no se utiliza el juego de roles como estrategia didáctica lúdica, se continúa con la práctica tradicional dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con poca actividad creativa de los niños y niñas lo que no permite un desarrollo integral de la estimulación creativa.
- La mayoría de los docentes dentro del proceso de aprendizaje de los niños persiste una actividad exageradamente pasiva del niño donde se limita al trabajo limitante de desarrollo de motricidad dejando de lado el aspecto valioso de la estimulación creativa sabiendo que es el punto de partida para el éxito futuro del niño en cuanto a sus desempeños auténticos.
- No se incorporar en el aprendizaje lúdico en las aulas de inicial 2 pues no se cuenta con una guía didáctica de estrategia que ayuden al desarrollo del juego de roles como medio potencializador de la estimulación creativa para que se convierta en un proceso más amplio y dinámico por parte de todos los involucrados, ya que el uso de estrategias lúdicas requiere de habilidades cognitivas, las cuales no tienen desarrolladas todos los niños.

## **5.2 Recomendaciones.**

- Desarrollar, planear las actividades escolares con el apoyo de técnicas y estrategias lúdicas dentro del proceso de formación de los juegos de roles debe ser orientado, bajo la utilización de varios procesos de capacitación, actualización y fortalecimiento del docente de la institución.
- Hacer del aula un espacio dinámico, entretenido, lúdico, con profunda actividad cognitiva con procesos adecuados a la edad de los educandos como desarrollo de la estimulación creativa como elemento indispensable en la formación integral del niño.
- Socializar y aplicar una guía didáctica de estrategias lúdicas que ayuden al desarrollo del juego de roles como medio potencializador de la estimulación creativa de los niños de la institución, para realzar la calidad de educación de nuestros niños en su construcción de un nuevo pensamiento de avanzado.

## CAPÍTULO VI

### PROPUESTA

#### 6.1 Datos informativos.

- ✓ **TÍTULO:** Blog didáctico para el uso de estrategias metodológicas del juego de roles como medio de estimulación de la creatividad que contribuyan a mejorar los desempeños auténticos de los niños y niñas de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.
- ✓ **Institución ejecutora:** Universidad Técnica de Ambato  
Educación Inicial 2 Vicente Cisneros.
- ✓ **Beneficiarios:** Niños, niñas y Docentes.
- ✓ **Provincia:** Tungurahua
- ✓ **Cantón:** Pelileo
- ✓ **Parroquia:** La matriz
- ✓ **Tiempo estimado para la ejecución:** 6 Meses
- ✓ **Fecha estimada de inicio:** Enero 2015
- ✓ **Fecha estimada de finalización:** Noviembre 2015
- ✓ **Naturaleza o tipo de finalización:** Socio-Educativa
- ✓ **Equipo técnico responsable:** Srta. Nelly Alexandra Amaguaña Chango.
- ✓ **Costo:** \$ 980

## **6.2 Antecedentes de la propuesta.**

Las Tecnologías de Información y comunicación (TIC) han obligado cada día más al profesorado y al estudiantado a la actualización en el ámbito de Tecnología Educativa, contando a su vez con el apoyo de herramientas básicas tales como: Internet y cada una de sus aplicaciones.

Una herramienta productiva son los llamados Blog o weblogs. Un blog es una Web de institución donde los miembros de la comunidad educativa pueden escribir sus opiniones sobre las técnicas, estrategias y métodos lúdicos que ayuden al desarrollo de la creatividad. Son semejantes a cuadernos de bitácora.

Actualmente es inevitable pensar en la importancia de mejorar la comunicación entre una institución educativa y otra, entre docentes de instituciones del circuito fiscales o particulares y sus miembros de la comunidad educativa. El uso del Internet dentro de la institución va en aumento tanto por los docentes y alumnos, por ende, la cantidad de usuarios se multiplica considerablemente y estos usuarios representan un sin fin de oportunidades de aprendizaje en la utilización de nuevos recursos didácticos para la educación inicial.

El sitio web se convierte en la cara de la Educación Inicial Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua y puede llegar a cientos de miembros de la comunidad educativa. Igual que se juzgan técnicas, estrategias, libros por su contenido, se juzgará y decidirá si las técnicas lúdicas son o no son interesantes y utilizables por el diseño de la página web, más allá de que los contenidos que ingresen al blog sean o no sean interesantes y aplicables en el trabajo cotidiano dentro y fuera del aula.

En este contexto, los blogs se han convertido en un recurso cada vez más importante en la educación. Se ha acuñado la palabra “Pedología” para definir el uso pedagógico del blog. Los Edublogs facilitan la retroalimentación crítica con

base en los comentarios de los lectores provenientes de profesores, compañeros o una amplia audiencia. El uso de los blogs por parte de los estudiantes tiene un amplio espíritu, es decir, no tiene un uso limitado a un solo autor. Un simple blog puede usarse para proporcionar un espacio propio en on-line, para plantear preguntas, publicar trabajos así como para comentarlos.

Por esta razón, presento el taller de creación y uso de un blog. En el uso y actualización del blog se desarrollarán varios puntos centrales como historia, antecedentes y características. Al terminar el blog, docentes, alumnos estarán pendientes de revisar y alimentar de técnicas y estrategias lúdicas para el desarrollo de la creatividad, instalar en un servidor, monetizar y personalizar el blog. Además conocerá algunos principios básicos para mejorar la comunicación a través de los Blogs.

### **6.3 Justificación.**

Es **importante** el uso de la tecnología pues representa en los últimos momentos una herramienta educativa innovadora y de comunicación entre padres, docentes y alumnos, generando transformaciones en los procesos de aprendizaje, promoviendo una participación activa del alumno en la construcción y selección de los contenidos, así como los criterios usados para su publicación.

La propuesta es de **interés** ya que permite mejorar e impulsar el trabajo individual y colaborativo, donde el alumno, y el docente irán publicando sus intereses e inquietudes, actividades de libre elección y con las cuales se siente identificado en realizarlas, permitiéndole participar en las bitácoras de compañeros comentando sus artículos y haciendo aportaciones, propuestas.

Su **impacto** es el convertirse en una herramienta de intercambio y aprendizaje para Docentes y para los niños es una herramienta de distracción a través de los elementos multimedia. Mediante su uso se motiva inmensamente al alumno, se

inspira a los docentes a escribir, proponer e intercambiar experiencias, ideas, trabajar en equipo cooperativos, implementando nuevos diseños, visualizar de manera directa sus producciones, etc. la creación de Blogs educativo otorga la posibilidad de realizar procesos cognitivos profundos, ya que al escribir en internet deben ser puntuales y precisos, en los temas que tratan.

El uso de los blogs es una alta esfera de motivación pues, permite compartir experiencias de manera directa, solucionar dificultades del trabajo, intercambiar ideas, se llega a un trabajo interinstitucionales, permite el diseño de nuevos modelos pedagógicos, visualizar de manera instantánea lo que producen, etc. La creación de blogs de docente ofrecen a colegas acercarse a la realidad educativa del sector realizar procesos de análisis. Se utiliza como medio de información y, asesorías o clarificación de dudas que han encontrado en los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula.

## **6.4 Objetivos.**

### **6.4.1 Objetivo General**

Diseñar un blog interactivo de actividades lúdicas multimedia utilizando el blog para mejorar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

### **6.4.2 Objetivo Específicos.**

- Seleccionar los contenidos lúdicos que van a formar parte del blog interactivo para fomentar la creatividad de los niños y niñas de Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.
- Socializar el blog para la publicación de recursos didácticos tecnológicos para mejorar el interaprendizaje de los estudiantes de Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.



- Evaluar la aplicación y el impacto de los Recursos Didácticos Tecnológicos en el interaprendizaje de los alumnos de la institución

### **6.5 Análisis de factibilidad.**

Como propuesta es altamente factible por cuanto se cuenta con los recursos económicos y técnicos para elaborar el Blog de Recursos Didácticos Lúdicos Tecnológicos utilizando la plataforma blogger para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de las diversas áreas de Educación Inicial en los niños y niñas.

Estas actividades contribuirán a desarrollar la creatividad por medio de los juegos de roles, a la vez que en su proceso aprendizaje se diviertan aprendan y retroalimenten los conocimientos adquiridos en el aula de clases, como parte del proceso de interaprendizaje.

#### **Factibilidad económica**

El soporte económico es asumido por la Investigadora, el mismo que es mínimo, ya que los recursos informáticos utilizados son gratuitos y libres, por tanto parte la institución aportará con la apertura para el uso de los equipos tecnológicos y materiales con los que dispone.

#### **Factibilidad técnica**

El estudio de Factibilidad Técnica para el diseño de Recursos Didácticos Lúdicos Tecnológicos utilizando el blogger, para la interacción del docente y el estudiante que tenga problemas en las áreas de estudio, tiene como prioridad apreciar los Recursos Didácticos Lúdicos Tecnológicos tanto en el manejo y aplicabilidad en los procesos de interaprendizaje y su creatividad para el desarrollo de sus aprendizajes.

La infraestructura tecnológica con la que cuenta actualmente la Escuela Fiscal Vicente Cisneros, es la más adecuada pues cuenta con laboratorios de computación modernos, todo el equipo informático se encuentra conectado con una red de intranet con un sofisticado equipo de proyección lo que permitirá apreciar de manera clara y precisa las reproducciones de videos, juegos, y técnicas de trabajo por lo que responde con suficiencia a los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje.

La ejecución del proyecto de Diseñar Recursos Didácticos Lúdicos Tecnológicos utilizando el bloggeres posible, ya que permitirá mejorar significativamente el aprendizaje de las áreas de estudio por el uso del juego de roles como medio potencializador de la creatividad, esto en respuesta a las inteligencias múltiples, lo cual generará un cambio integral del estudiante, provocará un impacto en su familia, en su vida estudiantil.

## **6.6 Fundamentación teórica.**

La ejecución del proyecto de un Manual Didácticos de Estrategias Metodológicas del Juego de Roles utilizando bloggeres posible, ya que ayudará a mejorar significativamente el interaprendizaje de las áreas de estudio por el uso de recursos visuales y auditivos, esto por lo que los docentes cuentan con sitios gratuitos para poder compartir recursos tecnológicos y experiencias propias para poder mejorar el aprendizaje mediante el juego en el aula de clase.

### **¿Qué es un blogger?**

Un blogger, también conocido como bloguero en español, es el autor de un blog o bitácora, en tal virtud es una página web a modo de diario en la que se publican artículos periódicamente, ordenados de forma cronológica. Un blog puede ser creado por un solo autor, o puede ser el fruto de las contribuciones de distintos bloggers. Los bloggers se encargan de administrar los comentarios de los lectores,

estableciendo un diálogo con ellos, siendo esta una de las características más interesantes de los blogs. Un blogger puede firmar su blog con su propio nombre o con un apodo.

**Blogger** es un sistema de gestión de contenidos. Al igual que wordpress, permite crear y publicar “blogs” o medios digitales de manera simple y gratuita. Para publicar contenidos, el usuario no tiene que escribir ningún código o instalar programas de servidor.

**Blog.** Un blog es un diario creado para una persona especial o para un sitio en particular. El blog puede ser escrito y dirigido tanto por dicha persona como por terceros. Las entradas son regulares y no tienen fecha de finalización fija. Si bien las noticias publicadas están en orden cronológico. La difusión de los blogs está creciendo muy rápido. Los temas pueden ser específicos o estar relacionado con la vida personal de los bloggers.

### **¿Cómo puedo crear mi blog?**

La creación de un blog es algo muy simple de hacer. En cualquier portal de Internet una persona puede escribir en un blog sin ningún costo. Estos son útiles, para docentes, estudiantes que estudian en otra ciudad o país, de esta manera se mantiene informado con amigos compañeros y docentes de lo que hacen, estudian o preparan material de trabajo. El blog te brinda la oportunidad de dar a conocer tus trabajos, imágenes o comentarios al mundo entero o un grupo de amigos.

### **Descripción de la propuesta.**

# “MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL BLOG”



*Compiladora: Nelly Amaguaña*

**Gráfico N° 26** Carátula del blog.

**Fuente,** internet.

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango

Para el diseño del blog se utilizó la herramienta blogger , para su ejecución se requiere:

- Pc con acceso permanente a Internet
- Acceso al blog mediante la siguiente dirección

<http://juegorolesinicialna.blogspot.com/>

## **Elementos del Navegación del Blog**

### **Introducción.**

Por medio de este blog se pretende llevar a la comunidad educativa del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros las diferentes temáticas académicas técnico pedagógicas de forma sencilla y sintetizada con todos los aspectos relacionados con el juego de roles.

También se abordará el tema de la dirección pedagógica de este tipo de juego; la metodología para su realización, la cual contribuirá a que los docentes se preparen adecuadamente y los niños jueguen de forma óptima.

Utilizando los recursos didácticos tecnológicos que se publican en el blog se logrará potencializar las Estrategias Metodológicas del juego de roles en el desarrollo del niño de preescolar.

En la cotidianidad encontramos diferentes prácticas educativas, más que nada docentes, en las que consciente o inconscientemente incorporamos paradigmas tradicionales con los cuales se aprendió y lo llevamos como herencia para transmitirlos en las aulas a nuestros estudiantes, por ello es importante incorporar esta nueva tendencia de publicar en el blog recursos didácticos del juego de roles los mismos que nos ayudarán a romper esa barrera de la enseñanza tradicional.

El estudiante podrá llegar a iniciativas cognoscitivas mayores como: desarrollar su imaginación, desarrolla habilidades intelectuales, también facilita el trabajo grupal y le ayuda a expresar las emociones que les ayudarán hacer hombres creativos, investigadores y proyectivos, mejorando de esta forma su interaprendizaje e interpretación del mundo.

## **Índice.**

El blog cuenta con el siguiente índice en el que se hace una descripción del contenido de la propuesta para dar solución al problema identificado en nuestra institución.

Introducción. ....	85
Índice.....	87
Reflexión.....	88
Objetivos. ....	89
Objetivo General. ....	89
Objetivos Específicos.....	89
Presentación. ....	89

## **Reflexión.**

Ser docente es poseer facultades intelectuales, morales, éticas y humanas excepcionales, convirtiéndoles en los profesionales formadores de personalidades y líderes modernos y futuros que orientarán sin duda los destinos de la patria chica y de la nación. La experiencia no es otra cosa que el trabajo conseguido con los años dentro de las aulas, y enriquecida con los aprendizajes obtenidos en el curso de su práctica formal como docente de alta jerarquía, indicadores que engrandecen la profesión del docente.

Es maestro cuando se orienta, cuando se encamina, cuando con amor se acompaña; cuando se comprende al otro y se ayuda a que este se mantenga en el sendero de la libertad intelectual. Camino sobre el cual el maestro caminó. No es maestro el que trasmite conocimientos. Lo es, quien posibilita que el otro los construya. No es maestro, quien queda contento porque su alumno/a le dijo al pie de la letra la lección, la tarea, el examen; porque le presentó muy bonito el cuaderno, maestros es quien plantea nuevos estilos de vida que favorezcan al individuo.

Es maestro, el que logra que sus dirigidos comprendan sus orientaciones, las hagan suyas, las modifiquen de acuerdo a sus propios pensamientos y sensaciones; entonces serán capaces de llegar por si mismos a la meta anhelada por él.





## **Objetivos.**

### **Objetivo General.**

Utilizar el blog con fines educativos y culturales como complemento de los medios de información y formación técnico pedagógico como punto de apoyo para los docentes de la institución y de los docentes en general.

### **Objetivos Específicos.**

Fomentar el uso del blog como herramienta para publicación y lectura de contenidos didácticos que ayuden al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Fomentar el trabajo en colaboración, debido a que con el uso de los blogs los docentes se convierte en actores y protagonistas del mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Presentación.**

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, por lo que se garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial.

Le internet tiene sus orígenes en 1969, cuando se formó la primera conexión de computadoras, conocida como Arpanet, entre tres universidades en California y una en Utah, Estados Unidos. El género de la palabra Internet es ambiguo según el Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española.

En los tiempos modernos la Internet se ha constituido en la principal vía para que las personas compartan y transmitan todo tipo de información, sin que el sitio o la distancia que los separe sea un obstáculo. Uno de los últimos elementos incorporados a Internet es la World Wide Web (Amplia Red Mundial), también conocida como Web, o Páginas Web.

La Web es una idea que se construyó sobre la Internet. Las conexiones físicas son sobre la Internet, introduciendo una gran variedad de ideas útiles, heredando las ya existentes.

Empezó a inicios de los 90, en Suiza en el centro de investigación CERN (centro de Estudios para la Investigación Nuclear) y la idea fue de Tim Berners-Lee, que se gestó observando una libreta que él usaba para añadir y mantener referencias de cómo funcionaban los ordenadores en el CERN.

Antes de la Web, la manera de obtener los datos por la Internet era caótica: había un sinnúmero de maneras posibles y con ello había que conocer múltiples programas y sistemas operativos. La Web introduce un concepto fundamental: la posibilidad de lectura universal, que consiste en que una vez que la información esté disponible, se pueda acceder a ella desde cualquier ordenador, desde cualquier país, por cualquier persona autorizada, usando un único y simple programa. Para que esto fuese posible, se utilizan una serie de conceptos, el más conocido es el hipertexto.

El blogger fue lanzado en agosto de 1998, como la primera herramienta de publicación de bitácora en línea y es conocido por la versatilidad en el uso de formularios. Fue creado por PyraLabs, y adquirido por Google en el año 2003. Para publicar contenidos, el usuario no tiene que escribir ningún código o instalar programas de servidor o de scripting.

Por lo que se diría que el blogger, es un sitio web en el que uno o varios autores publican cronológicamente textos o artículos, por lo que aparecerá primero el de

más reciente creación, una de las características del blogger es que el autor conserva la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. Es habitual la participación activa de los lectores con sus comentarios. Un blog permite la publicación de ideas propias o de las opiniones de terceras personas sobre un tema en particular y en el caso de nuestro interés lo relacionado con el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los blogs alojados en Blogger generalmente están alojados en los servidores de Google dentro del dominio [blogspot.com](http://blogspot.com). Hasta el 30 de abril de 2010, Blogger permitió publicar bitácoras a través de FTP.

En un blog se hace presente ese toque personal. Característica que en los últimos tiempo se ha diluido un poco con la presencia de blogs corporativos y profesionales, blogs que pretenden mantener un ambiente más personal e informal aspecto que contribuye a forjar una relación de confianza entre el autor del blog y sus lectores, buscando mucho más la creatividad que se logra en la relación de amigos que en la relación clásica entre una publicación comercial y sus lectores.

Todas las personas con acceso a Internet pueden convertirse en blogger. Teniendo como gran ventaja su fácil manejo y la gratuidad de uso, lo que le convierte a una persona en una especie de “periodista anónimo”. La variedad de temas en el blog es otra de sus características: desde diarios personales, hasta temas políticos, científicos, tecnológicos, educativos o sociales.

Dentro del blog se encontraran elementos que nos permitirá navegar en el mismo los mismos que se describen a continuación:

## 6.7 Metodología – modelo operativo.

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES
Sensibilización	Sensibilizar a los docentes sobre la necesidad de utilizar un blog de recursos didácticos tecnológicos lúdicos para mejorar el proceso de inter aprendizaje de los niños de Inicial 2 Vicente Cisneros.	Socialización de instructores en equipos de trabajo para la integración de la temática.	Proyector Presentación Electrónica Memory Flash Internet	2 de marzo/2015	<b>Autora de la propuesta Docente</b>
Capacitación	Capacitar al docente sobre el uso correcto de un blog de recursos didácticos lúdicos tecnológicos de los niños de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros para mejorar el Proceso de Aprendizaje.	Entrega, análisis y sustentación del material de los Cursos de Capacitación.	Proyector Presentación Electrónica Memory Flash Internet	9 de marzo/2015	<b>Autora de la propuesta Docente Estudiantes</b>
Ejecución	Aplicar en las aulas de clase los conocimientos adquiridos en el Curso de sobre “el uso correcto de un blog de recursos didácticos lúdicos tecnológicos de los niños de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros para mejorar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje”.	En la capacitación de modalidad presencial desarrollo del pensamiento crítico.	Proyector Presentación Electrónica Memory Flash Internet	junio/2015	<b>Autora de la propuesta Docente Estudiantes</b>
Evaluación	Determinar el grado de interés y participación en la aplicación del Curso. “el uso correcto de un blog de recursos didácticos lúdicos tecnológicos de los niños de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros para mejorar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.”	Diseñar los instrumentos Aplicar los instrumentos Socializar el informe	Encuesta Proyector Material de Oficina	septiembre /2015	<b>Autora de la propuesta Docente Estudiantes</b>

**Cuadro N° 29**La administración.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

## 6.8 Administración.

Esta propuesta estará direccionada por la investigadora y proponente de la presente propuesta, en el caso que se requiera ir incrementando nuevas opciones y mejores alternativas que propongan los docentes de la Institución, ya que el usuario administrador del blog esta creado con la cuenta correo electrónico de la investigadora, quien tendrá las opciones de edición, borrado y depuración, además para la implementación se propone la siguiente matriz de acciones y responsables.

ACCIÓN	RESPONSABLE
Sensibilización	Autoridades del plantel educativo.
	Estudiantes.
Período de Capacitación	Nelly Alexandra Amaguaña Chango.
Taller de capacitación sobre la implementación del Blog interactivo de actividades Lúdicas	Nelly Alexandra Amaguaña Chango Autoridades. Docentes Estudiantes.
Evaluación	Autoridades del Plantel Educativo. Docentes Estudiantes

**Cuadro N° 30**La administración.

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

## 6.9 Previsión de la evaluación.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, investigadora, estudiantes y docentes de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros.
¿Por qué evaluar?	Determinar la aceptación al utilizar los Recursos Didácticos Lúdicos Tecnológicos utilizando el blogger.
¿Para qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Para conocer si la propuesta dio resultados positivos.</li> <li>✓ Para conocer si con la propuesta ha mejorado el interaprendizaje de los estudiantes de Educación Inicial 2.</li> <li>✓ Para mejorar el rendimiento académico de los niños y niñas.</li> </ul>
¿Qué evaluar?	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La funcionalidad de los Recursos Didácticos Lúdicos Tecnológicos, utilizando el blogger.</li> <li>✓ Capacidad de resolución de cada una de las actividades planteadas en el blog.</li> <li>✓ La aplicación de las actividades planteadas en el blog.</li> </ul>
¿Quién evalúa?	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Investigadora.</li> <li>✓ Autoridades de la Institución.</li> <li>✓ Estudiantes.</li> <li>✓ Docentes.</li> </ul>
¿Cuándo evaluar?	Permanentemente.
¿Cómo evaluar?	Observación, encuesta y Entrevista a docentes y estudiantes.
¿Con qué evaluar?	Cuestionarios y entrevistas.

**Cuadro N° 31**Previsión de la evaluación.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

## **Bibliografía**

A.García, A. J. (2010). *Cómo desarrollar la creatividad*. Recuperado el 15 de 11 de 2014, de [http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/1088/page\\_07.htm](http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/1088/page_07.htm)

Aguirre, Alfonso. (s/a) *La creatividad*. Recuperado de <http://alfpa.upeu.edu.pe/creatividad/creatividad1.htm>.

Alfonso, P. (2005). *Caratcterística Creatividad*. Recuperado el 14 de 11 de 2014, de <http://alfpa.upeu.edu.pe/creatividad/caracteristicas-creatividad.htm>

Álvarez, María (1994). *Importancia de la intervención psicomotriz temprana en un Centro de Protección Infantil*. *Psicomotricidad: Vol. 3*.

Ángel, J. (02 de 12 de 2012). *Estrategias de aprendizaje*. Recuperado el 14 de 01 de 2015, de <http://estrategiasjuan-yina.blogspot.com/>

Arango, T. (2000). *Estimulación temprana*. Colombia: S/e.

BISHOP, A. J., et al.,(2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona Graó, Delval, J. (1996). *El desarrollo humano*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A.

Chacón, Paula. (2008) *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Caracas. Universidad Pedagógica Experimental Libertador.

Enrique, M. (2014). *Educacion didactica motivacion*. Recuperado el 14 de 11 de 2014, de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0083motivacion.htm>

François,Saegesser. (1991) *los juegos de simulación en la escuela*. Madrid. Editorial Visor.

Gema, S. (11 de 07 de 2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *Marcoele* , 6-7.

Helen, B., & Sandra, M. (1987). *El Desarrollo de la Persona en todas las etapas de su vida*. México: Harla.

Iglesias, Raúl. (2013) *Psicología motivacional, Tipos de motivación: 4 clases de fuentes motivacionales*. Recuperado de: <http://psicologiamotivacional.com/tipos-de-motivacion-4-clases-de-fuentes-motivacionales/>

Martín Ramos, M. L. (1994). *Atención temprana: Ayuda a los padres*. Polibea.

Martínez, Enrique (2014) Aularía. *La motivación en el aprendizaje*. Recuperado de: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0083motivacion.htm>

Méndez, J. & García, A. 2010. *Como desarrollar la creatividad*. Recuperado de [http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/1088/page\\_07.htm](http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/1088/page_07.htm)

Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGraw-Hill/Interoamericana.

Pinillos, José (1977). *Principios de psicología*. Madrid, España: Alianza Universal. p. 503

Sánchez, Karen (2013) *El juego de roles favorece la imaginación, estimula la creatividad y varios aspectos del desarrollo*. Recuperado de <http://www.abcdelbebe.com/el-juego-de-roles-favorece-la-imaginacion-estimula-la-creatividad-y-varios-aspectos-del-desarrollo>.

Shaw, G. (2005). *La lúdica*. Recuperado de <http://www.teamw0rk.com/ludica.htm>



Yturralde, E. (2006). *Programa para desarrollar y fortalecer el trabajo en equipo*. Recuperado de: <http://www.teamwork.com/ludica.htm>

### **Linkografía.**

*Juegos populares*. (s.f.). Recuperado el 15 de 12 de 2014, de [http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Juegos\\_populares](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Juegos_populares)

Karen., S. (27 de 05 de 2010). *El juego de roles*. Recuperado el 15 de 10 de 2014, de <http://www.abcdelbebe.com/el-juego-de-roles-favorece-la-imaginacion-estimula-la-creatividad-y-varios-aspectos-del-desarrollo>

*La didáctica es importante en la pedagogía*. (s.f.). Recuperado el 20 de 06 de 2014, de *La didáctica es importante en la pedagogía y la educación porque permite llevar a cabo y con calidad la tarea docente, seleccionar y utilizar los materiales que facilitan el desarrollo de las competencias y los indicadores de logro, evita la rutina, posi*

M, P., & A, H. T. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGraw-Hill/Interoamericana.

Mora, R. (s.f.). *Mora Solano*. Recuperado el 16 de 11 de 2014, de <http://morasolano.tripod.com/id13.html>

P, C. M. (1984). *La estimulación precoz. un enfoque práctico*. Madrid: Siglo XXI.

Patricia, S. (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Unicef*, 7-8.

Pinillos, J. (1977). *Principios de psicología*. Madrid: Alianza universal.

*Rendicion.* (15 de 06 de 2007). Recuperado el 24 de 10 de 2014, de [http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Rendicion\\_2007.pdf](http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Rendicion_2007.pdf)

Rodrigo, V. (2011). *El juego en la educación escolar*. Madrid: Vista.

*Telecentros puerto.* (s.f.). Recuperado el 15 de 03 de 2015, de [http://telecentrospuertomontt.cl/?tema=articulo&id\\_articulo=5](http://telecentrospuertomontt.cl/?tema=articulo&id_articulo=5)

# ANEXOS

**Anexos a1.**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Encuesta a ser aplicada a los docentes de educación inicial 2 del Centro de educación Inicial Vicente Cisneros del cantón Pelileo.**

**OBJETIVO:**

La presente encuesta tiene como finalidad obtener información referente a los juegos de roles en la estimulación creativa de los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo.

**INSTRUCCIONES**

Solicito a usted llenar todos los datos que se le solicita por cuanto son de importancia para los fines de la investigación.

Sírvase contestar con sinceridad cada una de las interrogantes; sus respuestas tienen el carácter de confidencial.

Lea atentamente las preguntas y marque con una X la respuesta correcta.

- 1. ¿Utiliza dentro del proceso de enseñanza el juego de roles como medio de desarrollo de la estimulación creativa en el niño y niña?**

**Siempre**  **A veces**  **Nunca**

- 2. ¿La práctica de los juegos de roles dentro del proceso de enseñanza ayudan en la estimulación creativa del niño y niña?**

**Siempre**  **A veces**  **Nunca**

- 3. ¿Considera usted qué para el proceso de aprendizaje es importante el juego de roles?**

**Siempre**  **A veces**  **Nunca**

4. **¿Realiza actividades de caracterización de personajes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?**

Siempre  A veces  Nunca

5. **¿Los niños y niñas de inicial 2 se apegan a las reglas de convivencia?**

Siempre  A veces  Nunca

6. **¿Sus alumnos demuestran buena actitud al momento de imitar a personajes conocidos?**

Siempre  A veces  Nunca

7. **¿Es importante conocer los procesos de estimulación creativa para los niños y niñas de 3 a 5 años?**

Siempre  A veces  Nunca

8. **¿Considera importante el juego de roles para el desarrollo de la estimulación creativa?**

Siempre  A veces  Nunca

9. **¿Supone usted que la estimulación creativa en el niño y niña de 3 a 5 años ayuda a desarrollar habilidades cognitivas?**

Siempre  A veces  Nunca

10. **¿La práctica de los juegos de roles dentro del aula ayuda al desarrollo de la motivación en el niño y niña?**

Siempre  A veces  Nunca

**Muchas gracias por su aporte**

N.A

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Ficha de observación dirigida a las niñas y niños del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

**Objetivo:** recabar información sobre la utilización de los juegos de roles en la estimulación creativa de los niños y niñas del centro de Educación Inicial 2 Vicente Cisneros del cantón Pelileo provincia de Tungurahua.

**Fecha:** .....

**Nombre:** .....

**Edad:** ..... **Sexo:** .....

**Contenido.**

	ALTERNATIVAS	SI	NO	A VECES
1	El niño y niña se apega a las reglas de convivencia en el transcurso del juego.			
2	Ha mejorado el niño y niñas sus aprendizajes con la aplicación del trabajo pasivo sin la presencia del juego de roles			
3	Demuestra interés al momento de realizar caracterizaciones de personajes queridos.			
4	Realiza con agrado los pasos para la estimulación creativa.			
5	Se siente a gusto cuando se realiza actividades rutinarias y no se trabaja la personificación.			
6	Mejora los procesos cognitivos con la práctica de las clases normales donde el maestro es el actor.			
7	Con los ejercicios de estimulación creativa el niño y niña ha mejorado sus hábitos de trabajo.			
8	Al momento de juego de roles mantiene interés y gusto por el trabajo			

<b>9</b>	El niño y niña ha manifestado conducta de agrado frente al trabajo diferenciado que se realiza.			
<b>10</b>	Le agrada trabajar con las actividades individuales para desarrollarse integralmente.			

## Anexo a2

### Elementos de Navegación en el BLOG

#### 1. Como navegar en el blog.

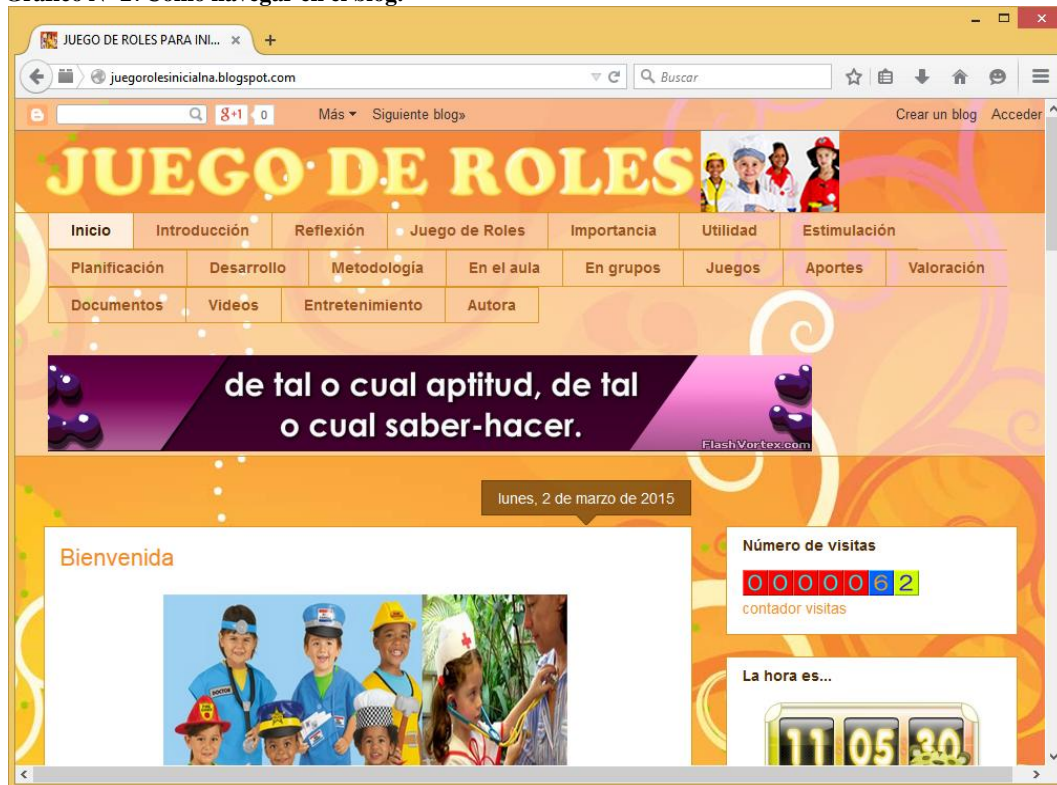
Para ingresar al blog se puede utilizar cualquier navegador como anteriormente se indicó, en la barra de direcciones del mismo se digitara la siguiente dirección:

<http://juegorolesinicialna.blogspot.com/>

A continuación dar Enter o Clic en Ir a la URL

Se carga el blog el mismo que se indica a continuación:

Gráfico N° 27 Cómo navegar en el blog.



Fuente, internet.

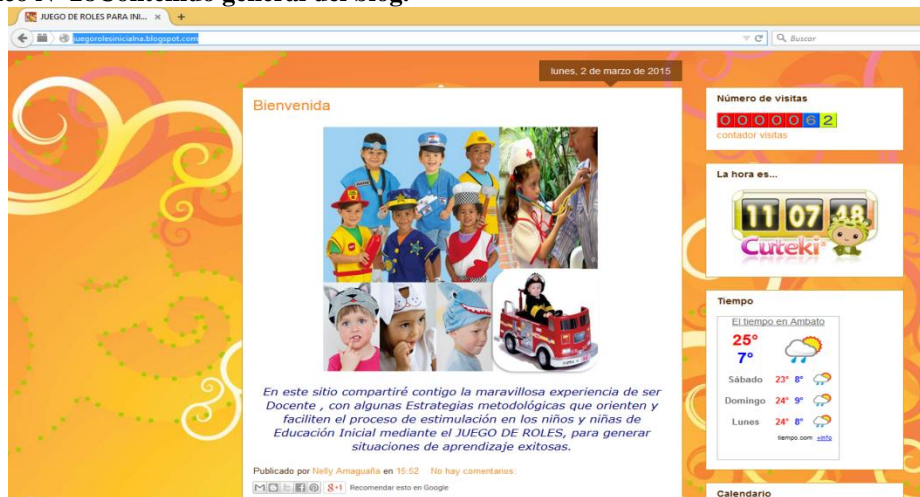
Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango



## 2. Contenido general del blog.

Una vez dentro del blog se puede observar la pantalla de Bienvenidos donde se da una descripción del mismo.

Gráfico N° 28 Contenido general del blog.



Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

En la parte superior de la página se encuentra el Menú Principal: Desde aquí se puede seleccionar los diferentes enlaces para navegar en la Página, a través de los distintos botones de opciones que se presentan.

Gráfico N° 29 Menú principal.



Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

Menú Principal

## ¿Cómo publicar en Blogger?

### Pasos a seguir para la elaboración del Blog.

1. Crear una cuenta de correo de Google: en Gmail



2. Una vez creada la cuenta ingresar a [www.blogger.com](http://www.blogger.com), los blogs alojados en Blogger generalmente están alojados en los servidores de Google dentro del dominio blogspot.com
3. Ingresar con el correo y contraseña de gmail, y aparece la pantalla de inicio de Blogger.

### Gráfico N° 30 Ingresar a gmail. (Verificarnumeración)



Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango.

4. Para crear un blog, clic en el botón **Crear blog**.
5. Procedemos a poner un Título: *Juego de Roles en Educación Inicial* y la Dirección: *juegorolesinicialna*

Gráfico N° 31 Crear un blog nuevo.

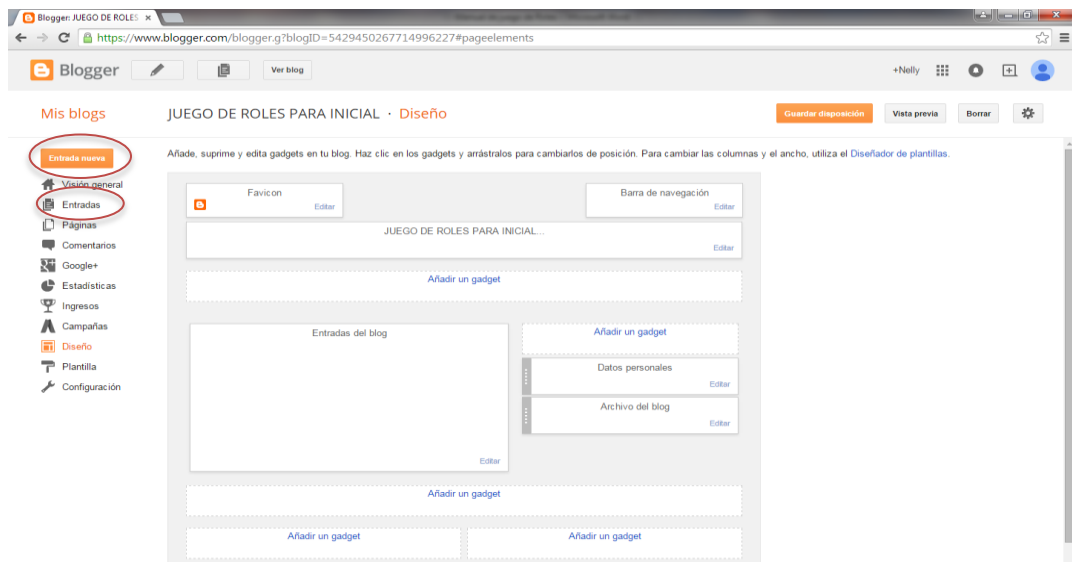


Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

## Pantalla de Diseño del Blog

Gráfico N° 32 Crear un blog nuevo.



Fuente, internet.

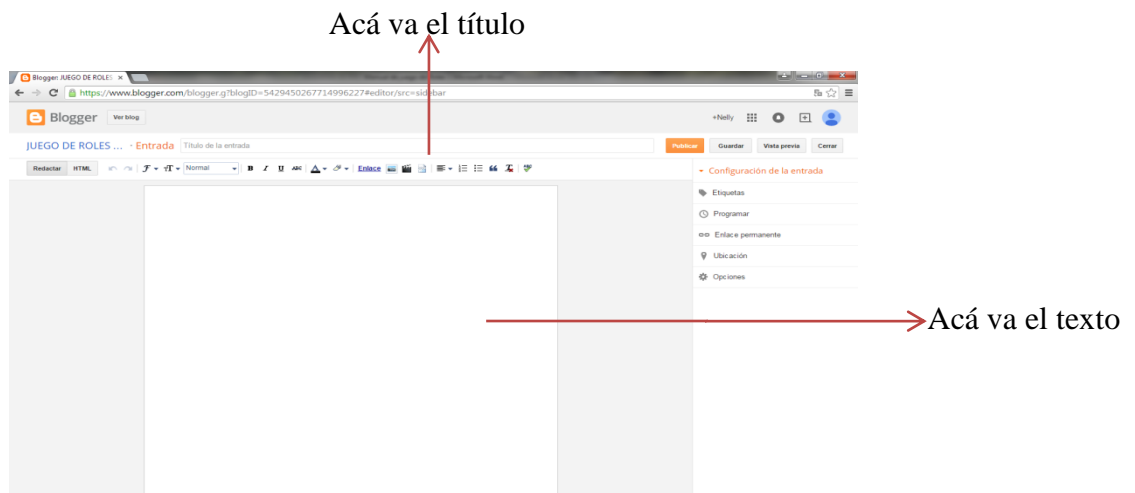
Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

6. Estos son los comandos para ingresar una nueva entrada o post.

Ambos nos llevan a la pantalla donde crear el post/entrada.

Otras funciones básicas

**Gráfico N° 33**Funciones básica.



Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

7. Para agregar una Página, nos ubicamos en el menú de nuestro blog ubicado al lado izquierdo de la pantalla, clic en la opción Páginas, luego clic en Crear una página, llenamos el contenido como que fuera una entrada, clic en Publicar.

**Gráfico N° 34**Agregar una página.

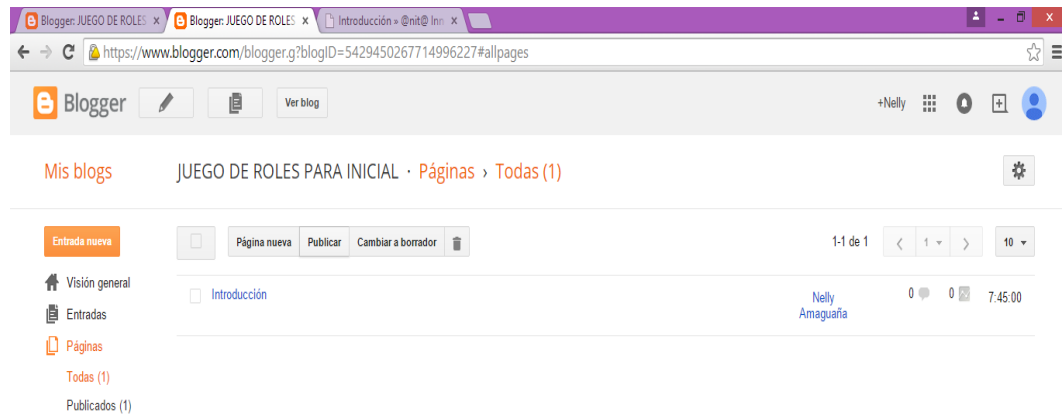


Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

8. Una vez publicada aparece en la Pantalla Principal del Blog, luego dar un clic en el botón Publicar, para que se publique en el Blog la Página.

**Gráfico N° 35** Agregar una página.

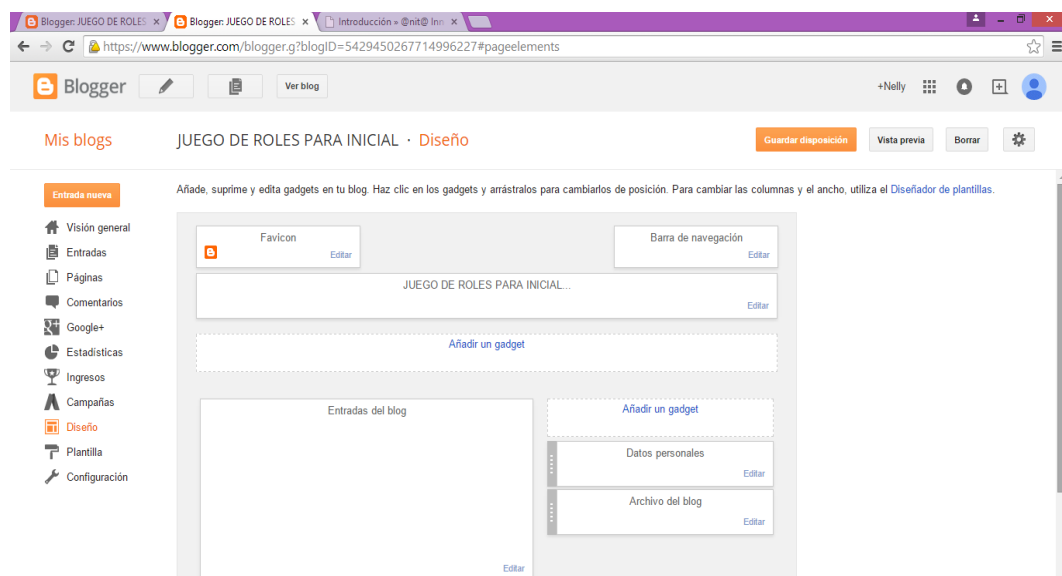


Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

9. Para que se pueda mostrar en el Blog la Página creada hay que definir la ubicación de las páginas para ello damos clic en el menú *Diseño*

**Gráfico N° 36** Menú diseño.



Fuente, internet.

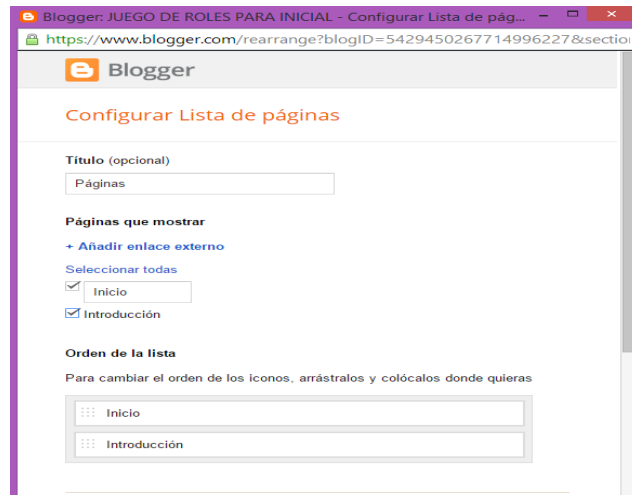
Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

10. Nos ubicamos en **Añadir un Gadget**, que se encuentra debajo del título, damos un clic y seleccionamos el gadget Páginas.



11. Aparece la configuración de las Páginas y **activamos desde aquí todas las páginas** que vamos a mostrar en nuestro Blog, clic en el botón Guardar.

**Gráfico N° 37 Desde aquí todas las páginas.**



**Fuente**, internet.

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango

13. Clic en el botón Ver Blog, y podemos ver el blog con las páginas publicadas

**Gráfico N° 38 Ver blog.**

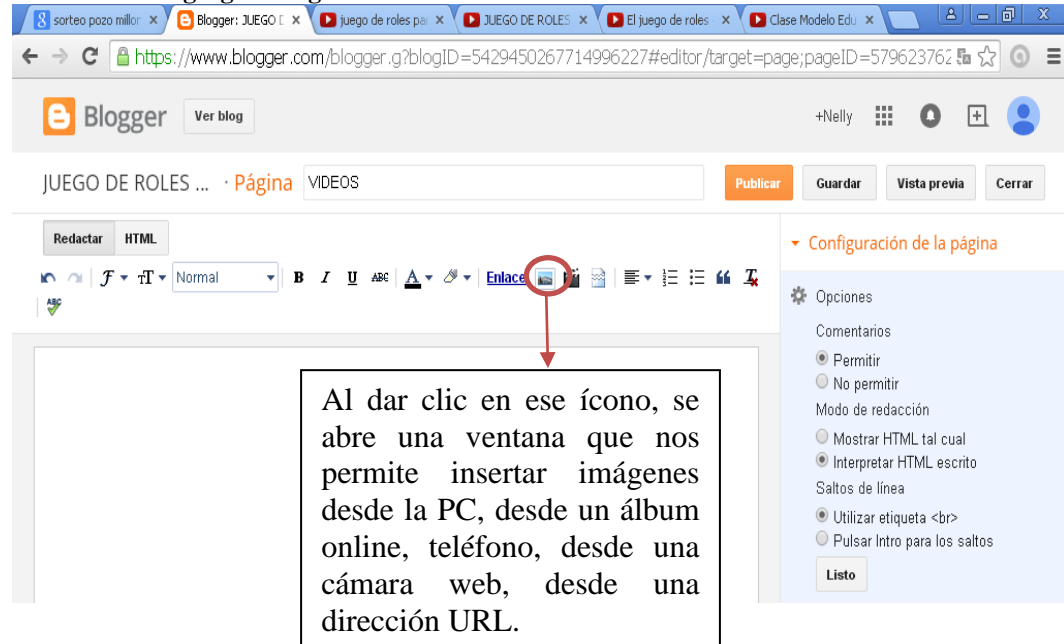


**Fuente**, internet.

**Elaborado por:** Nelly Alexandra Amaguaña Chango

## 14. Agregar imágenes

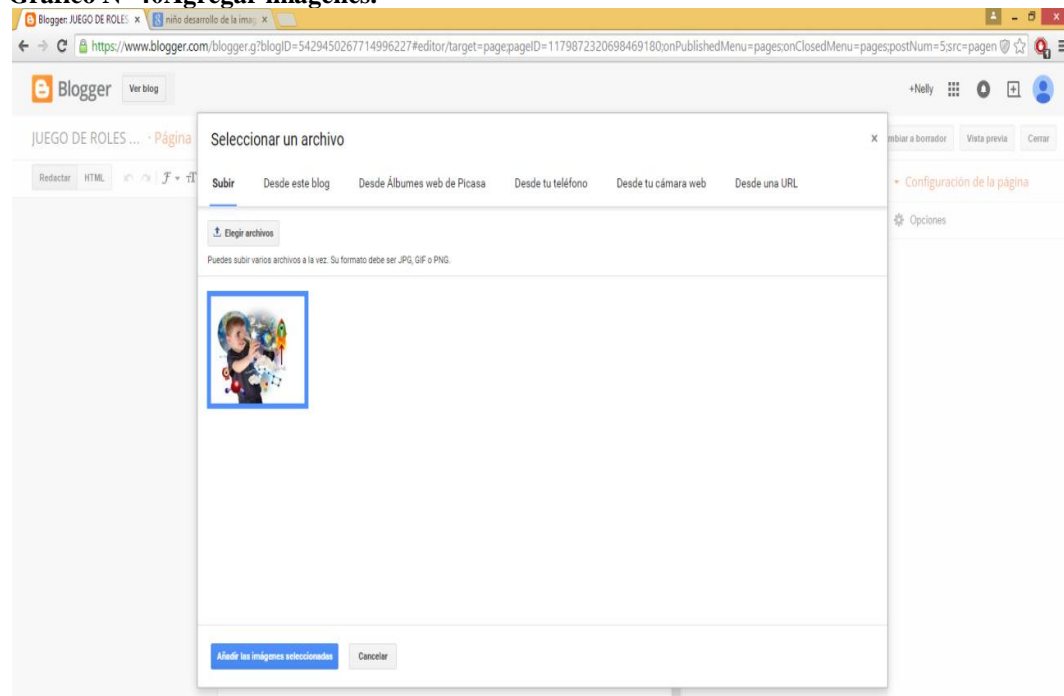
### Gráfico N° 39 Agregar imágenes.



Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

### Gráfico N° 40 Agregar imágenes.

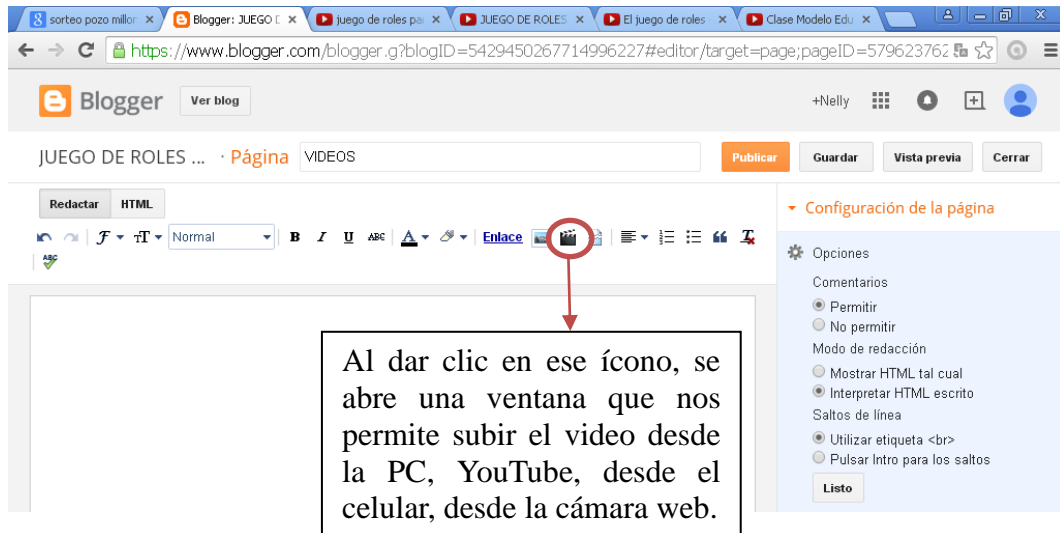


Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

## 15. Agregar videos desde YouTube

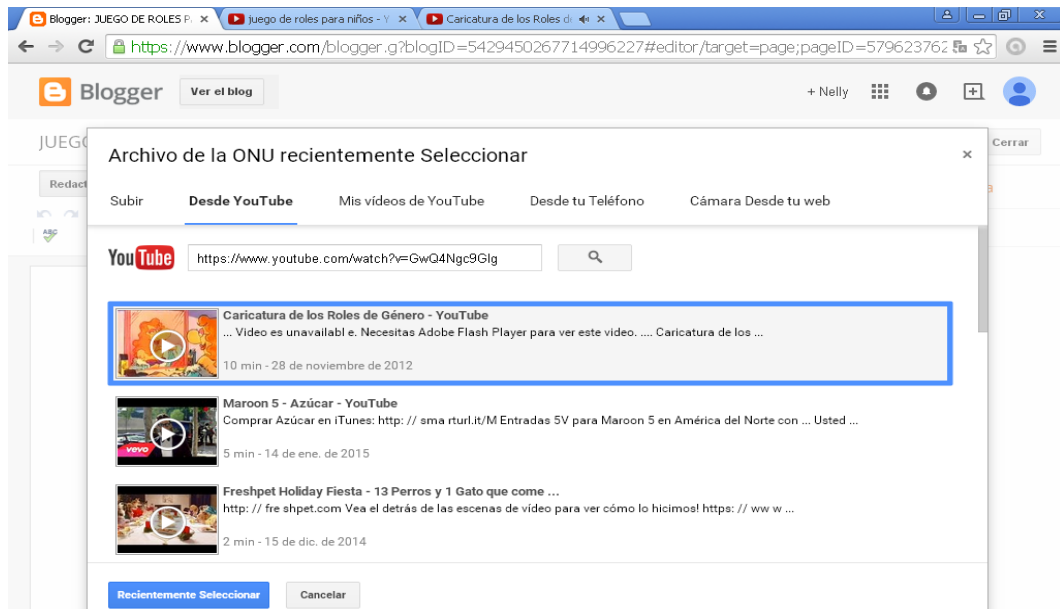
Gráfico N° 41 Agregar videos desde YouTube.



Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

Gráfico N° 42 Agregar videos desde youtube.



Fuente, internet.

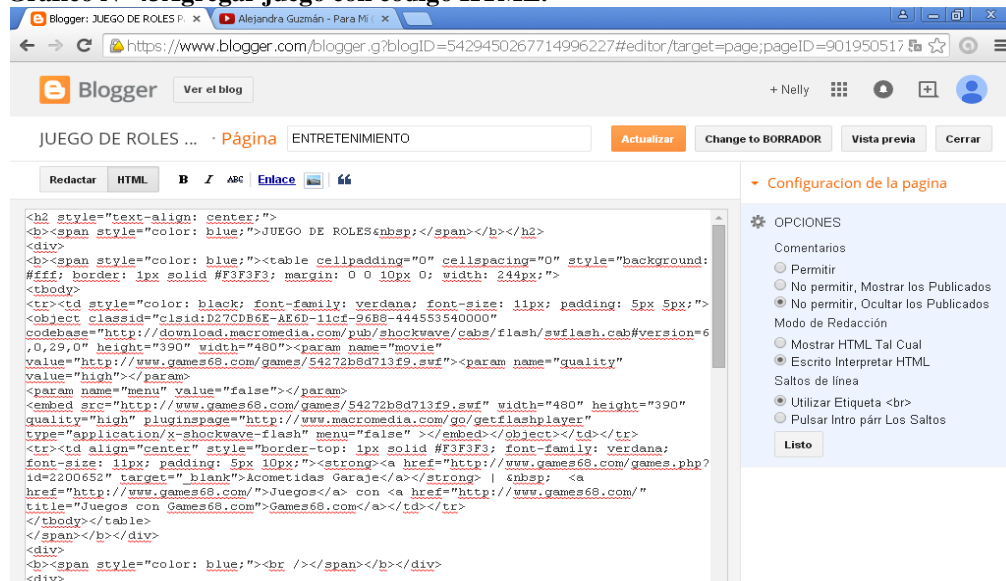
Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango



Luego seleccionado un video de Youtube, copió la dirección URL y pego, selecciono guardo, luego clic en el botón Publicar.

16. Para insertar un juego mediante código HTML, pegamos el código, luego en configuraciones de la página activamos **Interpretar HTML**

**Gráfico N° 43 Agregar juego con código HTML.**



Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango  
Luego al publicar aparece interpretado el código.

**Gráfico N° 44 Agregar juego con código HTML.**

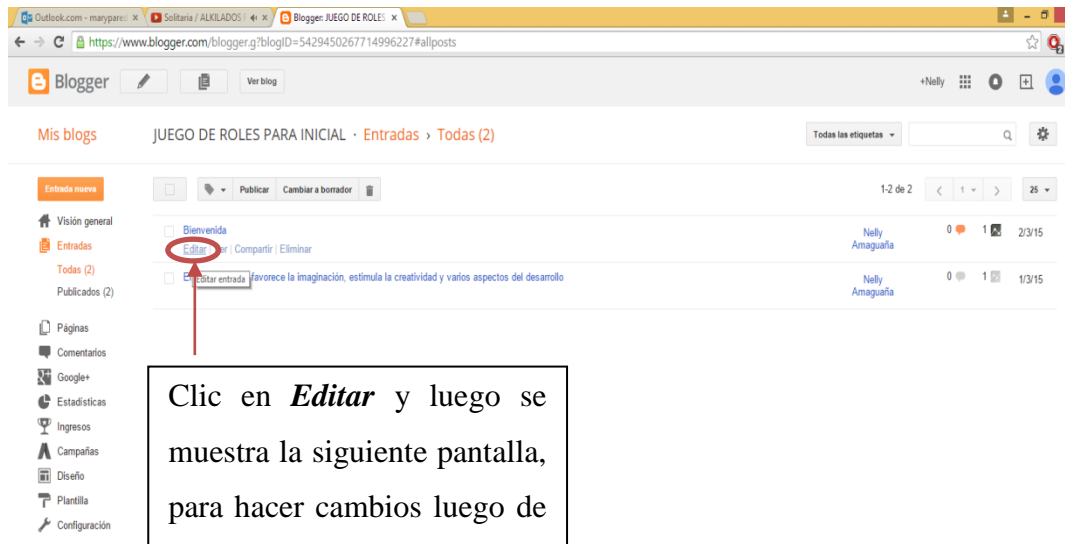


Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

17. Editar una Entrada, clic en el menú entradas, se despliega la lista, seleccionar la que se va a editar clic en Editar.

Gráfico N° 45 Editar entrada.



Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

Gráfico N° 46 Editar entrada.

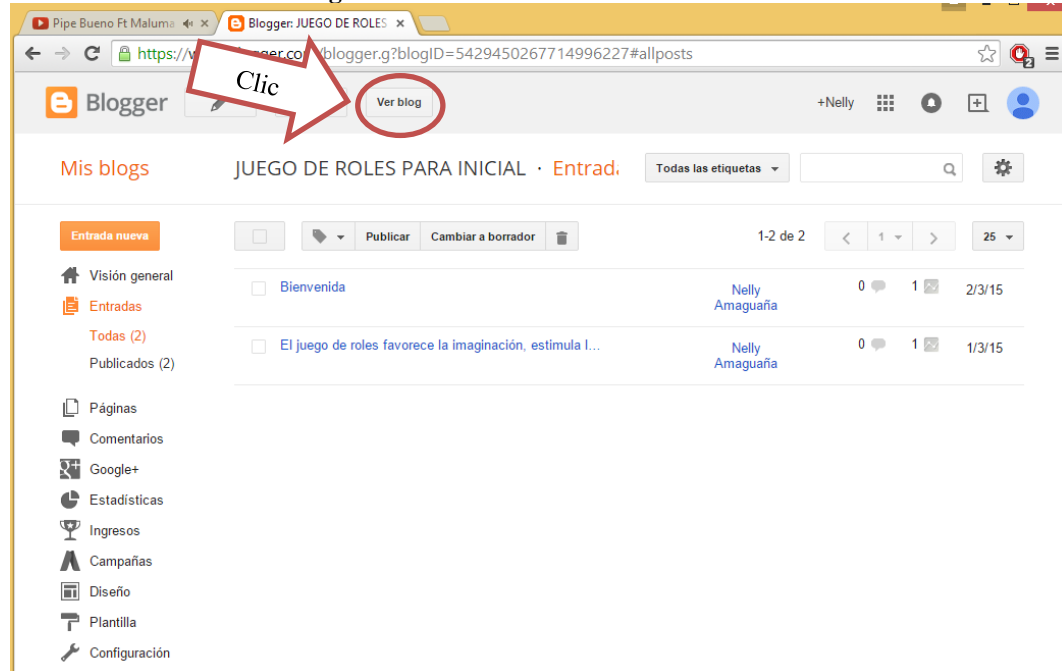


Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

Luego de Actualizarse los cambios, se muestra la pantalla del Diseño de nuestro Blog, clic en Ver Blog

Gráfico N° 47 Diseño del blog.



Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

Y se muestra el Blog con sus cambios.

Gráfico N° 48 Cambios del blog.



Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango

## Recomendaciones

- Ante cualquier duda, consultar a los editores.
- Al comenzar a usar una nueva herramienta, leer siempre con atención las propias instrucciones del propio sistema.

Htln.-

Recursos Multimedia

Video Interactivo.-

YouTube.-

## Dirección del Blog

<http://juegorolesinicialna.blogspot.com/>

Gráfico N° 49 Dirección del blog.



Fuente, internet.

Elaborado por: Nelly Alexandra Amaguaña Chango