



## **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **TEMA:**

**“INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TEMÁTICOS DE ROLES EN EL DESARROLLO PERSONAL DEL NIÑO DE 5-6 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE IBARRA ,DEL CANTÓN IBARRA ,PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2014-2015”**

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciada de Docencia en Educación Parvularia.

**AUTORA:** Goyes Villarreal Gabriela Fernanda

**DIRECTOR:** Msc. Marcelo Andino

Ibarra, 2016

## ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director de la tesis del siguiente tema **"INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TEMATICOS DE ROLES EN EL DESARROLLO PERSONAL DE LOS NIÑOS DE 5-6 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE IBARRA ,DEL CANTÓN IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2014-2015"**. Propuesta alternativa trabajo realizado por la señora estudiante: Goyes Villarreal Gabriela Fernanda, previo a la obtención del Título de Licenciatura en Docencia Parvularia.

A ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.



Msc. Marcelo Andino

DIRECTOR DE TESIS

## **AGRADECIMIENTO**

Una vez terminado este trabajo quiero dejar constancia de mi más sincero y reconocido agradecimiento a la casona del saber Universidad Técnica del Norte que me abrió las puertas para mi preparación.

A los docentes por habernos impartido sus conocimientos y experiencias que nos han permitido crecer en el campo profesional.

A mi director de trabajo de grado MSc Marcelo Andino que con su ayuda, orientación fue el factor fundamental para culminar mi propósito.

A la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra que me permitió realizar la acertada investigación.

Gabriela Goyes

## **DEDICATORIA**

Con mucho cariño dedico este trabajo primeramente a Dios que ha sabido bendecirme cada momento de mi vida, a mis padres, mi esposo que con sus palabras de aliento me han dado la confianza suficiente para lograr este sueño, a mi hija Brianna a quien quiero inculcar que con esfuerzo y responsabilidad todo se logra, a todos quienes fueron mi apoyo, a cada una de las personas que creyeron y confiaron en mis capacidades y me sostuvieron con sus ánimos en el transcurso de estos años.

Gabriela Goyes

## **ÍNDICE GENERAL**

ACEPTACIÓN DEL TUTOR .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
AGRADECIMIENTO .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	iv
INDICE DE CUADROS.....	x
INDICE DE GRÀFICOS .....	xi
SUMMARY.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv
CAPÍTULO I.....	1
1 El problema de Investigación.....	1
1.1 Antecedentes .....	1
1.2 Planteamiento del problema. ....	3
1.3 Formulación del problema.....	4
1.4 Delimitación.....	4
1.4.1 Unidad de observación. ....	4
1.4.2 Delimitación espacial. ....	4
1.4.3 Delimitación temporal. ....	5
1.5 Objetivos .....	5
1.5.1 Objetivo general.....	5
1.5.2 Objetivos específicos.....	5
1.6 Justificación.....	6
1.7. Factibilidad. ....	7
CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO .....	8
2.1.- Fundamentación teórica.....	8
2.1.1.- Fundamentación psicológica.....	8

2.1.2.	Fundamentación pedagógica.....	9
2.1.3.	Fundamentación fisiológica.....	11
2.1.4.	Fundamentación legal.....	12
2.1.5.	Desarrollo personal de los niños y niñas.....	16
2.1.5.1	Definición del desarrollo personal del niño y niña.....	16
2.1.5.2	El desarrollo de la identidad personal, familiar y cultural.....	17
2.1.5.3	Ejes del desarrollo personal en la educación.....	19
2.1.5.4	Concepto de aprendizaje.....	20
2.1.5.5.	El aprendizaje integral.....	20
2.1.5.6	Bajo rendimiento escolar.....	23
2.1.5.7.	Oportunidades para socializar.....	23
2.1.5.8	La socialización de los niños.....	24
2.1.6.	Los juegos temáticos de roles.....	25
2.1.6.1	Definición de juegos temáticos de roles.....	25
2.1.6.2	Origen de los juegos temáticos de roles.....	27
2.1.6.3	Diferencias entre el juego temático de roles y el juego libre	28
2.1.6.4	El juego temático de roles en la transición de la edad preescolar a la escolar....	29
2.1.6.5	El juego temático de roles en el desarrollo de la actividad voluntaria.....	31
2.1.6.6	El juego temático de roles en el desarrollo y construcción de la imaginación	33
2.1.6.7	La afectividad y su relación con el juego de roles.....	34
2.1.6.8.	El juego de roles en los niños.....	35
2.1.6.9	Clasificación de los juegos de roles.....	37
2.2	Posicionamiento teórico personal.....	42
2.3.	Glosario de términos.....	44

2.4.	Interrogantes de la investigación .....	46
2.5.	Matriz Categorical.....	47
CAPÍTULO III .....		48
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	48
3.1.	Tipos de Investigación.....	48
3.1.1.	Investigación de Campo .....	48
3.1.2.	Investigación Documental.....	48
3.1.3.	Investigación Descriptiva.....	49
3.1.4.	Investigación Propositiva.....	49
3.2.	Métodos.....	49
3.2.1.	Método analítico .....	49
3.2.2.	Método Sintético.....	49
3.2.3.	Método Inductivo.....	49
3.2.4.	Método deductivo .....	50
3.2.5.	Método Estadístico.....	50
3.3.	Técnicas e Instrumentos.....	50
3.3.1.	Encuestas .....	50
3.3.2.	Observación .....	50
3.3.	Población.....	51
3.4.	Muestra .....	52
CAPÍTULO IV.....		53
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	53
4.1	Análisis e Interpretación de datos de la encuesta aplicada a las docentes. ....	54
4.2	Análisis e Interpretación de datos de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas.....	63

CAPÍTULO V.....	73
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	74
5.1 Conclusiones.....	74
5.2 Recomendaciones.....	75
5.3 Respuestas de las interrogantes.....	76
CAPÍTULO VI.....	77
6. LA PROPUESTA.....	77
6.1. TEMA: GUÌA DIDÁCTICA DE TALLERES CON JUEGOS TEMÁTICOS DE ROLES PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO PERSONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD. .....	78
6.2. Justificación e importancia.....	78
6.3 Objetivos:.....	79
6.3.1 Objetivo General.....	79
6.3.2 Objetivos Específicos:.....	79
6.4 Fundamentaciones:.....	79
6.4.1 Desarrollo personal del niño y niña.....	79
6.4.1.1. Definición de desarrollo personal del niño y niña.....	79
6.4.1.2. Ejes del desarrollo personal en la educación.....	80
6.4.2 Los juegos temáticos de roles.....	82
6.4.2.1 Definición de juegos temáticos de roles.....	82
6.4.2.2. Diferencias entre el juego temático de roles y el juego libre.....	82
6.4.2.3. El juego temático de roles en la transición de la edad preescolar a la escolar.....	84
6.5 Desarrollo de la Propuesta.....	86
6.6 Impactos.....	138
6.6.1 Impacto Social:.....	138

6.6.2	Impacto Psicológico:.....	138
6.6.3	Impacto Pedagógico:.....	138
6.7	Difusión:.....	139
7.	Bibliografía.....	139
Anexo 1	Árbol de problemas.....	144
Anexo 2	Matriz de coherencia.....	145
	<b>INTERROGANTES</b> .....	145
ANEXO 3.	Matriz categorial .....	147
Anexo 4.	Encuesta dirigida a docentes.....	148
Anexo 5.	Ficha de observación a los niños/as .....	151

## INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1.	De población de Unidad Educativa Ciudad de Ibarra ...	51
Cuadro N° 2.	Estrategias de imitación .....	54
Cuadro N° 3.	Facilidad con el disfraz .....	55
Cuadro N° 4.	Jugar libremente.....	56
Cuadro N° 5.	Actividades de dramatización.....	57
Cuadro N° 6.	Timidez en los juegos.....	58
Cuadro N° 7.	Juego temático de roles en clase .....	58
Cuadro N° 8.	La expresión en las actividades de clase .....	60
Cuadro N° 9.	La fantasía en clases .....	60
Cuadro N° 10.	Niños/as sociables .....	61
Cuadro N° 11.	Guía metodológica .....	62
Cuadro N° 12.	Imita a personajes de cuentos.....	63
Cuadro N° 13.	Disfruta de la dramatización .....	64
Cuadro N° 14.	Juega con espontaneidad .....	65
Cuadro N° 15.	Participa en las dramatizaciones .....	66
Cuadro N° 16.	Demuestra ser tímido .....	67
Cuadro N° 17.	Interpreta a personajes.....	68
Cuadro N° 18.	Es comunicativo .....	69
Cuadro N° 19.	Es sociable .....	70
Cuadro N° 20.	Expresa sus pensamientos .....	71
Cuadro N° 21.	Colabora en la dramatización.....	72

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1.	Estrategias de imitación.....	54
Gráfico N° 2.	Facilidad con el disfraz .....	55
Gráfico N° 3.	Jugar libremente.....	56
Gráfico N° 4.	Actividades de dramatización .....	57
Gráfico N° 5.	Timidez en los juegos.....	58
Gráfico N° 6.	Juegos temáticos de roles en clase.....	59
Gráfico N° 7.	La expresión en las actividades de clase .....	60
Gráfico N° 8.	La fantasía en clases.....	61
Gráfico N° 9.	Niños/as sociables.....	62
Gráfico N° 10.	Guía metodológica .....	63
Gráfico N° 11.	Imita a personajes de cuentos.....	64
Gráfico N° 12.	Disfruta de la dramatización .....	65
Gráfico N° 13.	Juega con espontaneidad.....	66
Gráfico N° 14.	Participa en las dramatizaciones .....	67
Gráfico N° 15.	Demuestra ser tímido .....	68
Gráfico N° 16.	Interpreta a personajes.....	69
Gráfico N° 17.	Es comunicativo .....	70
Gráfico N° 18.	Es sociable .....	71
Gráfico N° 19.	Expresa sus pensamientos.....	72
Gráfico N° 20.	Colabora en la dramatización .....	73

## RESUMEN

La investigación con la formulación del problema que es la deficiencia en la aplicación de juegos temáticos de roles y su incidencia en el desarrollo personal del niño de 5-6 años en la unidad educativa Ciudad de Ibarra, del cantón Ibarra, provincia de Imbabura en el año 2014-2015, con el objetivo general de establecer la incidencia de los juegos temáticos de roles en el desarrollo personal de los niños y niñas. La investigadora se identificó con la fundamentación psicológica que explica la teoría cognitiva porque se preocupa por el aprendizaje y por el desarrollo personal de los niños/as, desde su inicio evolutivo en diferentes estadios de aprendizaje. Pedagógicamente se basa en el desarrollo personal del niño/a, a través del aporte de la teoría del aprendizaje, que indica la forma de aprendizaje evolutivo de los niños alrededor del entorno. Filosóficamente se apoyó de la teoría humanista que se basa su accionar en una educación democrática, centrada en el niño y niña, permitiendo así mismo la formación del niño para su desenvolvimiento en la sociedad que le rodea. En el marco teórico se detalla las categorías con sus respectivas dimensiones como son los juegos temáticos de roles y el desarrollo personal de los niños y niñas. Los tipos de investigación que permitieron la elaboración de este trabajo son: la investigación de campo, descriptiva, documental y propositiva, utilizando los métodos deductivo-inductivo, analítico-sintético y el estadístico. La técnica fue la encuesta y la observación con los instrumentos el cuestionario aplicado a las docentes y la ficha de observación respectivamente aplicado a los niños y niñas, Se determina la propuesta didáctica para solucionar el problema de investigación que es la guía dirigida a docentes sobre estrategias basadas en juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños/as de 5 6 años de edad.

## SUMMARY

This Research is based on the formulation of the issues about the deficiency in the application of thematic role plays and their incidence on the personal development of children 5-6 years in the “Unidad Educativa Ciudad Ibarra”, Ibarra Canton, Imbabura Province, in the 2014-2015, the general objective is to re-establish the incidence of the thematic role plays on the children’s personal development. The researcher was identified with the physiological foundation that explains the cognitive theory because it takes care of learning and personal development of children since their evolutionary start in different stages of learning. Pedagogically, it is based on the personal development of children, through the learning theory which shows how children have an evolutionary learning around the environment. Physiologically, this research gives support to the humanist theory that is to act in a democratic education, focusing to the child, in this way, it allowed the formation of the children to develop themselves in the society. The theoretical framework has categories with their respective dimensions such as thematic role plays and personal development of children. The research methodologies applied in this work are: field, descriptive, documentary and propositive, using the inductive-deductive, analytic-synthetic and statistical methods. The techniques were the survey and the observation, as instruments a questionnaire was applied to teachers and observation sheet was respectively applied to children. The didactic proposal is determined to solve the research problem, it is the teaching guide for teachers on themed games based on roles to enhance the personal development of 5-6 years old children.

## INTRODUCCIÓN

El ser humano desde que tienen uso de razón practican la actividad de los juegos temáticos de roles a lo largo de su vida y va más allá de un simple juego, sino para formar su personalidad. Ambas son actividades fundamentales en el proceso educativo, que fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales y una forma privilegiada de transmisión social.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, el juego ha sido una estrategia para construir nuevos conocimientos y sobre todo para mejorar el desarrollo personal, hay que indicar que los juegos temáticos de roles tiene una presencia considerable, por cuanto mayor se hacen los estudiantes, menos tiempo destinan a esta actividad.

Bajo estas premisas se ha desarrollado el presente trabajo titulado “Los juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”. El trabajo de investigación está estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo 1, se inicia con el problema donde incluye: los antecedentes, el planteamiento del problema, formulación del problema, las delimitaciones espacial y temporal, está detallado la unidad de observación a la que se aplica la investigación, los objetivos tanto generales como específicos, concluye con la justificación y factibilidad.

En el capítulo 2, es el marco teórico, que se determina las fundamentaciones de donde se basa la investigación, el detalle de las dos variables, tanto los juegos temáticos de roles como el desarrollo personal del niño. El capítulo termina la parte del posicionamiento teórico personal,

incluyendo el glosario de términos, las interrogantes de la investigación y la matriz categorial.

En el capítulo 3, se establece la metodología de la investigación, donde se detalla los tipos de investigación, los tipos de métodos, la técnica e instrumentos, la población y la muestra.

En el capítulo 4, se determina el análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a las docentes parvularias como el análisis e interpretación de los resultados de la ficha de observación de los niños y niñas.

En el capítulo 5, se determina las conclusiones y recomendaciones a las que se ha llegado al final de la investigación, terminando con las respuestas de las interrogantes de la investigación.

Por último el capítulo 6, donde se encuentra la propuesta de solución al problema de investigación que es la guía didáctica de talleres con juegos temáticos de roles para estimular el desarrollo personal de los niños y niñas de 5 a 6 años.

## **CAPÍTULO I**

### **1 El problema de Investigación**

#### **1.1 Antecedentes**

La naturaleza del juego en el desarrollo personal del niño y niña, no debe ser tomada como una actividad efímera y aislada dentro del contexto didáctico –curricular, dentro de la misión de las instituciones educativas debe exigir tener una estructura holística y correlacionada con el buen vivir de la comunidad educativa.

El juego temático de roles en la actualidad es una estrategia importante para el desarrollo personal de los niños, y en la institución se ha podido observar que existen niñas y niños tímidos con una baja autoestima, evidenciando este problema, se ha enfocado problemas sobre el juego de roles para trabajar con los niños y ayudar en el desarrollo personal, lo que se necesita crear conciencia sobre la importancia de que el niño por medio del juego de roles manifieste sus sentimientos y pensamientos.

Según el Ministerio de Educación en el país, uno de los factores más débiles en el desarrollo personal de los niños es la expresión de sus necesidades en las actividades que realizan los niños y niñas, tomando en cuenta que la expresión por medio del juego es importante para tener aprendizajes significativos y ayuda en la interrelación con las demás personas, así como también a la autoestima y la identificación personal. Las maestras deben tomar muy en cuenta la importancia de la actividad de juego de roles, que es invisibilidad en las Instituciones educativas, este juego es muy fundamental en el desarrollo de la creatividad y desarrollo de destrezas con criterio de desempeño.

En las instituciones educativas se hace necesario que exista una aplicación de esta estrategia de acuerdo a las destrezas y a los Bloques Curriculares contemplados en la Actualización de la Reforma Curricular, y que ayuden al proceso de enseñanza aprendizaje. Además los docentes deben realizar los cambios cualitativos y cuantitativos con la práctica de los diferentes juegos convirtiéndose en un agente de cambio contribuyendo al desarrollo de la base biológica, madurez emocional, confianza y seguridad en los docentes.

Los niños tienen gran dificultad al momento de expresar sus sentimientos, por tanto las maestras deben aplicar el juego de roles, en donde intervienen no sólo factores auditivos, visuales y sociales; sino también intelectuales, a través de los cuales se va desarrollando el aprendizaje personal del niño. Con la práctica de este juego, el niño desarrolla de mejor manera su comportamiento y relación con los demás.

Esta situación real la vive la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, donde existe la oferta educativa de Primero de Básica, cuyos niños y niñas se encuentran entre 5 y 6 años de edad, presentan 3 paralelos con 1 maestra parvularia encargadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los pequeños, en el paralelo A hay 25 niños y niñas, en el paralelo B están 25 y en el paralelo C existen 25 niños y niñas. En esta institución no existe ningún trabajo relacionado con juegos temáticos de roles como incidencia en el desarrollo personal de los estudiantes.

Se concibe el juego como una actividad de construcción del lenguaje, en la que los niños aprenden sin esfuerzos las reglas gramaticales y léxicas que son el fundamento de su lengua. Se considera a sí mismo como un ejercicio que desarrolla la fuerza física, la coordinación y la agilidad, Por si esto fuera poco, muchos teóricos ven en el juego un proceso de gran ayuda para desarrollar la capacidad infantil de concentración y la tendencia a explorar y crear.

## 1.2 Planteamiento del problema.

Los problemas relacionados al desarrollo personal de los niños y niñas, se origina debido a la falta de conocimientos en actividades didácticas que den la oportunidad al niño a expresarse en el medio donde se desenvuelve, estas estrategias didácticas pueden ser los juegos temáticos de roles, que son uno de los factores que agudiza el problema.

Con este inconveniente en el aprendizaje del niño existe “un autoestima baja y poniendo poco interés en el nuevo aprendizaje” (Coll M., 2009, p. 58).

Lo que significa que el estudiante no se encuentra motivado para el nuevo aprendizaje. Otra causa detectada es la falta de capacitación por parte de las maestras sobre este tema motivo de estudio, provocando desinterés en el aprendizaje, los niños y niñas no expresan el cariño y afecto que reciben de sus padres y familiares, por esta razón los sentimientos, pensamientos e ideas de los niños y niñas se transforman en acciones dando origen a situaciones de pérdida de interés, esto influye exclusivamente en el comportamiento y se vuelven poco sociables con sus compañeros.

Por este motivo fue importante trabajar en la presente investigación, para proponer este recurso didáctico que sirvió al maestro para ofrecer a los niños un mejor aprendizaje en el desarrollo personal basado en la aplicación del juego de roles.

Esta problemática no está ausente en la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, donde existe dificultades como: la falta de oportunidades por capacitarse por parte de las docentes parvularias referente al tema de juegos temáticos de roles, esta situación ha ocasionado que las docentes

desconozcan técnicas por medio de juegos temáticos de roles para desarrollar la personalidad de los niños y niñas.

Otra situación dentro de la institución educativa es la ausencia de material didáctico para aplicar los juegos temáticos de roles, y con seguir un desarrollo personal en los estudiantes, esta dificultad ha llevado a que las docentes de la unidad educativa apliquen el aprendizaje en el aula de forma tradicional, conductista, sin tener buenos resultados en el aprendizaje y desarrollo personal de los niños y niñas.

Por último está el problema que tienen los pequeños de 5 a 6 años de edad, que se encuentran desmotivados, dificultad que han venido llevando desde sus hogares. Esta situación ha llevado a que el niño tenga dificultad en el aprendizaje y sobre todo en el desarrollo personal de los estudiantes.

### **1.3 Formulación del problema**

¿Cómo incide en el desarrollo personal la aplicación de juegos temáticos de roles en los niños y niñas de 5-6 años en la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra” ,del Cantón Ibarra ,Provincia de Imbabura en el año 2014-2015?

### **1.4 Delimitación**

#### **1.4.1 Unidad de observación.**

Niños de 5 a 6 años y docentes de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra” del cantón Ibarra.

Docentes parvularias de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”

#### **1.4.2 Delimitación espacial.**

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra” del cantón Ibarra, provincia de Imbabura.

### **1.4.3 Delimitación temporal.**

La ejecución de la presente investigación se llevó a cabo durante el periodo 2014 -2015

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo general**

- Establecer la incidencia de los juegos temáticos de roles en el desarrollo personal de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año 2014 – 2015.

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Diagnosticar de qué manera inciden los juegos temáticos de roles en el desarrollo personal de los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra” mediante un proceso de investigación que permita identificar alternativas didácticas para mejorar el desempeño docente en el trabajo que exige este nivel de aprendizaje.
- Fundamentar el marco teórico-científico mediante la revisión de fuentes bibliográficas y expertos en la temática de los juegos de roles y el desarrollo personal de los niños de 5 a 6 años.
- Diseñar una propuesta como alternativa de solución que contribuya a brindar herramientas pedagógicas utilizando juegos temáticos de

roles para estimular el desarrollo personal en niños de 5 a 6 años de la Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”.

## **1.6 Justificación**

Existe la necesidad de solucionar los problemas de desarrollo personal en los niños, niñas de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra” del cantón Ibarra, razón por la que se realizó la presente investigación para solucionar los problemas que se presentaron y mejorar su aprendizaje demostrando la expresión del niño con la finalidad de encaminar positivamente su relación con los demás.

Los niños y niñas de 5 a 6 años de edad que asisten a la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, presentaron problemas de expresión de sentimiento y pensamiento, ya que sus maestras por desconocimiento no se interesaban en la temática y peor aún en el progreso del niño, por lo que fue necesario aplicar la propuesta para concienciar a todos los actores educativos y así lograr que los niños y niñas mejoren los aprendizajes y a la vez desarrollen sus capacidades, habilidades y destrezas.

Lo que es necesario saber lo que estuvo sucediendo con los procesos de aprendizaje relacionados a los juegos temáticos de roles, y después se realizó la búsqueda de estrategias aplicables en la enseñanza aprendizaje mediante el planteo de una propuesta alternativa que fue un éxito y a través de la cual se provea de técnicas como la dramatización como recurso didáctico para los docentes y que los niños y niñas fueron los más beneficiados y aprendieron a expresar lo que sienten. Actividades que permitieron mejorar el desarrollo personal en los niños y niñas de 5 a 6 años de edad.

### **1.7. Factibilidad.**

Para hablar sobre los juegos temáticos de roles y su incidencia en el desarrollo personal del niño, se hizo necesario tomar conciencia que las docentes deben dar la importancia a este tema, ya que ayudó a que los niños y niñas demuestren sus sentimientos hacia sus padres de familia, compañeros, maestros y compartir experiencias con los que les rodean.

La presente investigación estuvo basada en contenidos teóricos, bibliográficos y de internet, los cuales facilitaron la realización de este plan de trabajo, así como también la experiencia en el nivel y los conocimientos valiosos adquiridos durante el paso por la Universidad Técnica del Norte y las experiencias compartidas por todos los facilitadores.

Este trabajo fue factible para buscar soluciones al problema que viven los niños y niñas que les permita aprender con ayuda incondicional de sus directivos y colaboración de las docentes, además su costo económico fue cubierto en su totalidad por la investigadora.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1.- Fundamentación teórica**

##### **2.1.1.- Fundamentación psicológica**

###### **Teoría cognitiva**

La fundamentación psicológica aportó al trabajo de investigación con la teoría cognitiva, esta principalmente se basa en la forma en que el niño y niña concibe o se representa la situación que tiene ante sí.

(Corral A, 2010), cita a Jean Piaget (1981), que: “destaca tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas, la importancia del juego en los procesos del desarrollo. En ellos relacionó el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica”. (p.19)

El juego es visto como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer, para mejorar el desarrollo personal del niño, a más del juego la teoría cognitiva manifiesta lo importante que es la motivación.

“La teoría cognitiva incluyen el cambio asociados de conocimientos donde existe armonía o sistematización de actitudes de aprendizaje de acuerdo a las edades de los estudiantes”. (Gonzales Betty, 2012. p. 40,)

“Los aportes de la psicología en este campo del desarrollo personal ético son relativamente y coincidentes con la corriente crítica, basándose en el lenguaje, que está subordinado al pensamiento, el mismo que depende del desarrollo de la inteligencia.” (Guillen J., 2008, p. 58)

Se coincide con el autor, puesto que la función principal que el ambiente desempeña y determina el contenido mental de los niños, por eso conciben a la inteligencia como una actividad mental que permite al individuo interactuar eficazmente frente al medio a través de los procesos de asimilación y acomodación hasta conseguir el equilibrio deseado. El comportamiento del niño es la primera manifestación que aparece en el niño, el cual es expresado inicialmente por medio del habla y posteriormente con las expresiones afectivas hacia los demás.

### **2.1.2. Fundamentación pedagógica.**

#### **Teoría del aprendizaje significativo**

De acuerdo a (<https://plus.google.com/114868579071209188298/posts/>), cita a Ausbell que plantea que: “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización”. (p. 1)

**En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausbell, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa,**

**ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.**

(<https://plus.google.com/114868579071209188298/posts/>)

“El desarrollo del pensamiento es un proceso que el estudiante tiene que asumir y dirigir a partir de su potencialidad. La base para ello es la actividad de estudio y el proceso de aprendizaje que ello implica” (García Alfonso, 2008, p. 73)

El autor explica que el aprendizaje es un evento que se traduce en un cambio de estado, es decir, en la manera de pensar, de sentir, de actuar con los demás.

El aprendizaje auténtico supone que el estudiante es agente activo, es decir, que tiene la intención de aprender y desarrollarse, se comporta de modo que conduce a la producción del evento de aprender. El estudiante es entonces una acción de interrelacionarse con autosuficiencia con los demás.

El niño y niña reconoce que la finalidad es su comportamiento en el aprendizaje para lo que requiere la colaboración de otros, en este caso los padres, compañeros y la maestra.

### 2.1.3. Fundamentación fisiológica.

#### Teoría humanista

“Cada persona vive y construye su personalidad a partir de ciertos objetivos, y el objetivo más alto sería ser feliz y auto realizarse” (Pérez Castilla, 2008, p. 210).

La teoría indica que la formación de los seres humanos se debe a la educación que tiene a su alrededor, donde se debe cumplir objetivos y metas para desarrollarse íntegramente.

**En la actualidad se tiene inconvenientes con el juego de roles en los hijos e hijas y relacionado con la sobreprotección, los crían y atienden en todas sus necesidades, este interés por controlar a los hijos y las hijas puede abarcar todo lo que hacen o dejan de hacer, es pretender invadir su intimidad y hacer de su vida un apéndice, de la vida del padre o madre. (Gissela D., 2003. p. 41,)**

En el caso de las doctrinas humanísticas, más que de teorías científicas, se trata de descripciones e interpretaciones de los motivos humanos vinculadas de muy diferentes maneras a supuestos filosóficos, fenomenológicos, y existencialistas.

**La construcción del conocimiento se concibe como un proceso de interacción entre la información nueva procedente del método y la que el sujeto ya posee, a partir de las cuales el estudiante inicia nuevos conocimientos. La enseñanza y el aprendizaje orientados por una propuesta constructivista apuntan hacia la autonomía como la finalidad de la educación y del desarrollo. (http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado\_en\_U.\_T.\_Ambato\_.pdf..)**

También se adoptará el modelo pedagógico Constructivista Social puesto que la creación del conocimiento se concibe como una experiencia compartida antes que lo individual.

La interacción entre organismo y ambiente posibilita el que surjan nuevos caracteres y rasgos lo que implica una reacción recíproca y compleja entre el estudiante y el contexto.

#### **2.1.4. Fundamentación legal**

##### **Constitución Política del Ecuador**

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

(<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3231/1/BERMEO%20CUENCA%20V%C3%8DCTOR%20HUGO-LUZURIAGA>)

El Artículo 46 de la Constitución de la República establece que el Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes: Numeral 1, atención a menores de seis años, que garantice su educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

(<http://www.hsph.harvard.edu/population/domesticviolence./ecuador.constitution.08.doc>)

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

(<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3231/1/BERMEO%20CUENCA%20V%C3%8DCTOR%20HUGO-LUZURIAGA>)

### **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

Art.5.-La educación como obligación del Estado.- El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generará las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos. El Estado ejerce la rectoría sobre el Sistema Educativo a través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la Ley.

Título Primero, Capítulo II. Principios de la Educación.

i) La educación tendrá una orientación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica, acorde con las necesidades del país; y, Este principio ayudará a que el niño(a) reciba una educación integral de acuerdo a la realidad y necesidad en que se encuentra, que le permita comprender y expresar el entorno social y cultural en el cual desarrolla todas sus potencialidades.

([http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado\\_en\\_U.\\_T.\\_Ambato\\_.pdf..](http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado_en_U._T._Ambato_.pdf..))

En el Capítulo II Fines de la Educación

b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social cultural y económica del país.

([http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado\\_en\\_U\\_T\\_Ambato\\_.pdf](http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado_en_U_T_Ambato_.pdf))

Este fin quiere decir que el maestro tendrá la responsabilidad de desarrollar al máximo las capacidades, habilidades y destrezas físicas e intelectuales del niño y niña para que sea una persona crítica, reflexiva, creativa, valorativa para que pueda desempeñarse y sea un ser humano competitivo.

([http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado\\_en\\_U\\_T\\_Ambato\\_.pdf..](http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado_en_U_T_Ambato_.pdf..))

### **Código de la niñez y la adolescencia**

El tema de investigación también se fundamenta en los siguientes artículos del Código de la niñez y la adolescencia:

“Art. 37. Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

([http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado\\_en\\_U\\_T\\_Ambato\\_.pdf](http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado_en_U_T_Ambato_.pdf))

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

([http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado\\_en\\_U\\_T\\_Ambato\\_.pdf..](http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado_en_U_T_Ambato_.pdf..))

En el link:

(<http://www18.iadb.org/Research/legislacionindigena/leyn/docs/ECU-Codigo-de-la-Ninez-y-la-Adolescencia-.doc>). Indica el siguiente artículo:

(Arguello Paola, 2013) Art. 38. Objetivos de los programas de educación.- La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo; (Arguello Paola, 2013)

b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación; (Arguello Paola, 2013)

c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia; (Arguello Paola, 2013)

d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria; (Arguello Paola, 2013)

e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsable y la conservación de la salud; (Arguello Paola, 2013)

f) Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas; (Arguello Paola, 2013)

## 2.1.5. Desarrollo personal de los niños y niñas

### 2.1.5.1 Definición del desarrollo personal del niño y niña

**Este campo se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales. La comprensión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son procesos estrechamente relacionados, en los cuales las niñas y los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social. (Seefeldt Carol & Wasik Barbara, 2005. p. 37,)**

El lenguaje juega un papel importante en estos procesos, porque la progresión en su dominio por parte de los pequeños les permite construir representaciones mentales, expresar y dar nombre a lo que perciben, sienten y captan de los demás, así como a lo que los otros esperan de ellos.

**Los procesos de construcción de la identidad, desarrollo afectivo y de socialización se inician en la familia. Al respecto, las investigaciones actuales han demostrado que las niñas y los niños desde edad temprana desarrollan la capacidad para percibir e interpretar las intenciones, los estados emocionales de los otros y actuar en consecuencia; es decir, en un marco de interacciones y relaciones sociales; transitan, por ejemplo, de llorar cuando sienten una necesidad –que los adultos interpretan y satisfacen–, a aprender a expresar de diversas maneras lo que sienten y desean. (Seefeldt Carol & Wasik Barbara, 2005. p. 37,)**

La construcción de la identidad personal en las niñas y los niños implica la formación del auto-concepto (idea que están desarrollando sobre sí mismos, en relación con sus características físicas, sus cualidades y limitaciones, el reconocimiento de su imagen y de su cuerpo) y la

autoestima (reconocimiento y valoración de sus propias características y de sus capacidades).

### **2.1.5.2 El desarrollo de la identidad personal, familiar y cultural.**

La identidad es un proceso que se comienza a construir desde edades tempranas y que continuará evolucionando hasta la adolescencia, cada vez con un mayor conocimiento de nosotros mismos. En esta etapa de la infancia se enfoca la identidad desde dos perspectivas: una personal que es individual y otra social en relación con la comunidad a la que pertenecen.

**La identidad individual o personal comprende: su nombre, sus características físicas, su sexo, su género, sus posibilidades de movimiento y coordinación, sus sentimientos es decir todo lo que atañe a su persona como individuo único. La social está determinada por su relación con las personas de su entorno que van a desarrollar su sentido de pertenencia a una familia, a su comunidad local, a su cultura, quedando para etapas posteriores la identificación regional y la nacional. (Gervilla Ángeles, 2008. p. 34)**

El nombre tiene mucha importancia en la identidad personal de la niña y el niño porque, junto con sus características físicas; es lo que más lo diferencia de los demás, quizás por eso es su interés aprender a escribirlo. A comienzo del año, cuando aún no hemos memorizado los nombres de todos los niños, es conveniente colocarles sobre el pecho una tarjeta con su nombre para lograr un trato más personal que facilite la adaptación.

**Otra identidad es la sexual, que es cuando las niñas y los niños se reconocen como hombres o mujeres a partir de las diferencias físicas entre unos y otros. Es a partir de esta diferenciación física que se establece**

**la identidad de género que es el comportamiento que cada cultura estima como apropiado para niñas y niños, para hombres y mujeres. (Gervilla Ángeles, 2008. p. 34)**

Por otra parte, en psicología se plantea también la tipificación de género como el aprendizaje del rol de su género que se da a través de la socialización entre los 3 y 6 años y la identificación sexual que es la adopción de características, creencias, valores y comportamientos de otra persona con la que quieren identificarse.

En este contexto, los roles de género, la tipificación de género y la identidad de género están determinadas por las concepciones que, sobre ellos, tienen la cultura, la familia y los agentes educativos. Esto da lugar a estereotipos que restringen algunas actividades sólo a las niñas (jugar con las muñecas) y otras sólo para los niños (carros, construcciones).

Aunque, en la actualidad, esa visión está cambiando, en muchos centros educativos, se sigue estableciendo la diferencia entre juegos y juguetes para niñas y juegos y juguetes para niños, limitando las experiencias que pueden tener en ambos casos.

Por otra parte, un elemento importante en la estructuración de la personalidad y de la identidad personal es la representación mental de las distintas partes de su cuerpo (el esquema corporal), el descubrimiento de nuevas capacidades de movimiento y coordinación motora, la toma de conciencia de sus posibilidades y limitaciones. En el conocimiento de sí mismo, una actividad que les gusta mucho a las niñas y los niños es la de obtener su silueta.

Esta actividad consiste en ubicar a los niños acostado sobre un papel o sobre el piso y el docente u otro niño pasa una tiza, crayola o plumón por todo el contorno de su cuerpo. Una vez obtenida la silueta cada uno la completa dibujando las partes de la cara y otros detalles significativos.

### **2.1.5.3 Ejes del desarrollo personal en la educación**

En el Ministerio de Educación (2014), en el Currículo de Educación Inicial del 2014, mencionan los siguientes ejes del desarrollo personal.

#### **a) Eje de desarrollo personal y social.-**

**Este eje integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad, como parte importante de una familia, de una comunidad y de un país. También considera aspectos relacionados con el establecimiento de los primeros vínculos afectivos, propiciando interacciones positivas, seguras, estables y amorosas con la familia, otros adultos significativos y con sus pares. (Perfil de Tesis Guamaní, 2010. p. 65.)**

El ámbito social y emocional se desarrolla en los niveles de inicial 1 y 2, se considera el proceso de adaptación y socialización del niño en su desarrollo personal.

#### **b) Eje de descubrimiento del medio natural y cultural.-**

En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea. (Perfil de Tesis Guamaní, 2010. p. 65.)

El medio natural y cultural se construye por medio de las experiencias vividas por los niños, esta permite al pequeño darse cuenta y entender el significado de las cosas. También se lo desarrolla en los niveles de inicial 1 y 2.

### **c) Eje de expresión y comunicación.-**

En torno a este eje se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás. (Perfil de Tesis Guamaní, 2010. p. 65,)

Este eje permite el desarrollo motriz del niño, tanto fino como grueso, derivado del lenguaje verbal y no verbal.

#### **2.1.5.4 Concepto de aprendizaje**

Aprendizaje: “proceso en que la experiencia o la práctica pueden producir un cambio relativamente permanente en la conducta o el potencial de la conducta.” Aprendizaje Cognitivo: “proceso activo”. (Coll M., 2009, p. 89)

Existe variedad de definiciones en torno al concepto de aprendizaje. Se define, en general, como una modificación en el comportamiento resultado de la experiencia.

#### **2.1.5.5. El aprendizaje integral.**

Cada vez más nos damos cuenta que las personas necesitamos aprender de forma permanente y diferente a como nos enseñan en la escuela; ya que allí sigue siendo un aprendizaje memorístico, repetitivo, mecánico, desfasado, inservible, descontextualizado, aburrido y sin sentido para el que aprende.

(<http://antiguedadde.blogspot.com/feeds/posts/default>)

**El conocimiento conceptual se construye a partir del aprendizaje de conceptos, principios y explicaciones, los cuales no tienen que ser aprendidos en forma literal, sino abstrayendo su significado esencial o identificando las características definitorias y las reglas que los componen. El aprendizaje de los contenidos procedimentales, es el saber hacer o saber a partir de procedimientos; es aquel conocimiento que se refiere a la ejecución de estrategias, técnicas, habilidades, destrezas, métodos, etc. Se puede decir que a diferencia del saber qué, que es de tipo declarativo y teórico, el saber procedimental es de tipo práctico, porque está basado en la realización de varias acciones u operaciones.**  
(<http://antiguedadde.blogspot.com/feeds/posts/default>).

Por lo que los niños y niñas tienen logros alcanzados, logros en proceso y la evolución temporal de las mismas.

El aprendizaje de contenidos actitudinales hace referencia a la actitud, y se sostiene que es la acción, basa en elementos básicos:

“Un componente conductual; son experiencias cognitivas que implican juicios evaluativos, son un reflejo de los valores que posee una persona. El valor es una cualidad por lo que una persona, un objeto o un hecho despierta mayor o menor aprecio, admiración o estima”.

(<http://antiguedadde.blogspot.com/feeds/posts/default>)

**El aprendizaje de los contenidos procedimentales, es el saber hacer o saber a partir de procedimientos; es**

**aquel conocimiento que se refiere a la ejecución de estrategias, técnicas, habilidades, destrezas, métodos, etc. Se puede decir que a diferencia del saber qué, es el "saber cómo". Es de tipo práctico, porque está basado en la realización de acciones u operaciones. El aprendizaje de contenidos actitudinales y valorales, se refiere primeramente a la actitud, que se sostiene como un constructo que media nuestras acciones y que se encuentra compuesta por elementos básicos: lo conductual, que son experiencias cognitivas que implican juicios evaluativos y que son un reflejo de los valores que posee una persona.**  
(<http://antiguedadde.blogspot.com/feeds/posts/default>)

**Los niños de 5 a 6 años presentan un rápido aprendizaje. Intelectualmente están más maduros y pueden prestar atención por más tiempo. La mayoría manifiesta un gran desarrollo del lenguaje y una viva imaginación. Por tanto, este es el momento ideal para fomentar el acercamiento a los nuevos conocimientos ya que los niños de esta edad muestran gran entusiasmo por las historias, las rimas y las adivinanzas entre otras.**  
(<https://myriamcatrileo.files.wordpress.com/2012/12/lectura-critica-de-un-productoaudiovisual.>)

Es importante poder darles materiales para pintar, dibujar, modelar, la mayoría de los niños de esta edad manifiestan un gran desarrollo del lenguaje y una viva imaginación.

**Su desarrollo motriz mejora cada día. Les gusta dar saltos, correr, pararse sobre las cabezas y bailar al compás de la música. La mayoría tienen un buen sentido del equilibrio. Son capaces de atrapar pelotas pequeñas, amarrarse los cordones de los zapatos, abrochar botones y cierres. También pueden usar herramientas y utensilios correctamente, copiar diseños y figuras.**  
(<https://prezi.com/nidiaqn4xtk4/como-son-los-ninos-5-y-6-anos/>)

Tres factores influyen para la integración de lo que se aprende según  
(<https://prezi.com/4h1c2aprialw/copy-of-aprendizaje-significativo/>):

- Los contenidos, conductas, habilidades y actitudes por aprender;
- Las necesidades actuales y los problemas que enfrenta el alumno y que vive como importantes para él;
- El medio en el que se da el aprendizaje.

#### **2.1.5.6 Bajo rendimiento escolar.**

El bajo rendimiento escolar es uno de los problemas que más preocupan a padres, madres y maestros. “El impacto psicológico para el niño y niña que presenta bajo rendimiento escolar es de sufrimiento y puede dejar secuelas importantes en su desarrollo que pueden afectar su calidad de vida. Se calcula que un 20% de la población infantil presenta bajo rendimiento escolar” (Coll M., 2009, p. 81).

Las causas del bajo rendimiento escolar son diversas y para su tratamiento se requiere de un diagnóstico correcto. Las principales causas son el trastorno de déficit de atención y los problemas del aprendizaje tales como dislexia y problemas asociados. Uno de los factores más importantes, y hasta ahora poco consideradas, son las deficiencias nutricionales.

#### **2.1.5.7. Oportunidades para socializar**

“Su desarrollo social necesita muchas oportunidades para practicar. Para aprender a formar amistades, ha de pasar suficiente tiempo con otros niños y poner en práctica sus nuevas habilidades”. (Bordas M., 2010. p. 76,)

Piensa en el día a día y las oportunidades que puedes proporcionarle a tu niño para pasar tiempo con otros niños. Puedes invitar a otros niños a la institución, encontrar amiguitos en el parque, en la biblioteca, una clase de música o movimiento para niños, etc. Lo importante es que tenga tiempo

con otros niños y muchas oportunidades para practicar sus habilidades sociales.

#### **2.1.5.8 La socialización de los niños**

“Es un proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad”. ([http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/1900/2/.](http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/1900/2/))

Dicho en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento. Socializar es un proceso muy importante que debe fomentarse en los niños y niñas desde muy corta edad.

La primera infancia es el periodo en el que tiene lugar el proceso de socialización más intenso, cuando el ser humano es más apto para aprender. Desde que se nace se está aprendiendo y se continúa haciéndolo hasta la muerte. Así como no todos los niños gatean, caminan o hablan a la misma edad, tampoco para aprender hay una edad fija.

Los niños difieren unos de otros en cuanto a su ritmo de aprendizaje, de ahí la importancia de ofrecer estímulos, experiencias o materiales que contribuyan en el aprendizaje, ya que el proceso mismo lo realizan los propios niños.

**Este proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento se llama socialización. Se espera que los niños aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas, el robo y el**

**engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos. Se dice que la socialización sólo se aprende a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos.** (Jane C. A., 2000. p. 7,)

Sin embargo, la socialización del niño durante la infancia no constituye en sí una preparación suficiente y perfecta, sino que a medida que crece y se desarrolla su medio ambiente podrá variar exigiéndole nuevos tipos de comportamiento. Por lo tanto es fundamental ir enfrentando a nuestros niños y niñas a diversos ambientes: familiar, escolar, comunal y otros. Motivar a los hijos a relacionar y socializar, redundará en beneficio de una sana personalidad.

## **2.1.6. Los juegos temáticos de roles**

### **2.1.6.1 Definición de juegos temáticos de roles**

“Un juego de rol es un juego interpretativo, en donde participa el niño y asumen su rol de personajes que pueden ser fantasía e imaginativos en donde el niño interpreta su diálogo”. (Aguilar Enrique, 2008)

Es el espacio en donde se describe sus acciones y por ende expresa sus sentimientos y pensamientos, en la realización del juego de roles no existe un guión, este juego queda a la imaginación y desarrollo del niño. Por esta razón, la imaginación, la fantasía, el autoestima, la seguridad del niño tiene un papel muy importante en el juego de roles, en otras palabras el juego de roles es la imitación de las acciones de los adultos, es decir, los niños asumen personajes que en la realidad no son.

El rol es el papel que le niño asume en un juego dramático, se empodera de su juego trabajo, este juego tiene características propias pero no son muy rigurosas porque se deja al interés del niño y su habilidad por el juego.

Así pues, el rol puede ser una historia que se va creando desde su inicio, su desarrollo es de acuerdo a los niños como ellos interpreten sus personajes, existe diferencias entre el juego de roles con el juego simple, entre ellas es que cada niño es un personaje único y diferente ya que tiene sus propias características y su personalidad. El concepto básico es que los jugadores persiguen un fin común, desean jugar con naturalidad demostrando sus habilidades y destrezas por la representación de personajes.

Según (Gonzales Moreno, 2009,) cita a Vigotsky, que manifiesta:

**El juego es una actividad social mediada. Se caracteriza porque genera zona de desarrollo próximo, ésta explica la relación entre aprendizaje y desarrollo y la distancia que hay entre la zona de desarrollo real del niño y la zona de desarrollo potencial. (p. 177)**

“De acuerdo a la psicología del desarrollo infantil por etapas en la línea histórico-cultural, el juego temático de roles sociales es uno de los fundamentos psicológicos para el desarrollo psicológico posterior y se le considera una actividad rectora”. (Solovieva & Quintanar, 2005)

La actividad rectora consiste en determinar los cambios de la psique del niño en cierta edad donde se forman y reconstruyen las neo-formaciones, estas son formaciones que van apareciendo conforme la edad del niño y permiten que en edades posteriores se formen otras. Vigotsky contribuye en su teoría que en la edad preescolar las actividades rectoras son: el juego temático de roles, el cuento y el dibujo. La neo-formación que se presentan a esta edad son la actividad reflexiva, el inicio de la actividad voluntaria, la imaginación y el sentido personal.

**Durante la ejecución de diferentes papeles (médico, chofer, vendedor), el niño se da cuenta de las relaciones que existen en la sociedad y percibe conscientemente las reglas, las obligaciones y los**

**deberes que se deben cumplir. La educación preescolar debe garantizar la formación de habilidades mínimas necesarias para el aprendizaje escolar y proporcionar las bases positivas de personalidad del niño. Además, el paso de la etapa preescolar a la escolar forma parte de un momento decisivo en el desarrollo del niño.** (<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>).

En el juego temático de roles, el adulto da las instrucciones verbalmente para así dirigir la actividad del niño. Conforme se van adentrando al juego, el niño interioriza esos tipos de ayuda y gradualmente, el lenguaje del adulto ya no es necesario. El mismo lenguaje del niño será el que dirija las actividades. En la teoría de Vigotsky, se plantea que el desarrollo psicológico del preescolar tiene un nivel óptimo el cual se puede alcanzar a partir de esta actividad. El niño, al lograr este nivel óptimo, es capaz de seguir a la etapa escolar.

#### **2.1.6.2 Origen de los juegos temáticos de roles**

**En esta actividad lúdica, el niño por primera vez se somete de manera placentera a las reglas del juego. Por ello es que el juego de roles constituye una actividad básica y necesaria para la formación de la conducta voluntaria y organizada, actividad en la cual el niño puede dirigir su atención. Así, el niño aprende a coordinar sus movimientos y se habitúa a dirigir sus actividades en correspondencia con las reglas conocidas.** (<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

Los juegos dentro de la educación cumplen un papel muy fundamental en el aprendizaje, pero no garantiza un aprendizaje en las disciplinas de matemáticas, lengua y escritura. Para lograr un aprendizaje de estas disciplinas los neurólogos y psicólogos recomiendan realizar actividades lúdicas con símbolos, actividades reflexivas, comunicativas, entre otras.

**El juego temático de roles sociales no surge espontáneamente, sino que requiere del apoyo del adulto en un primer momento para que así se puedan desarrollar en su forma compleja las neoformaciones características de la edad preescolar: simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa desplegada e imaginativa. El juego libre es una situación que no aporta al desarrollo del niño.** (<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

### **2.1.6.3 Diferencias entre el juego temático de roles y el juego libre**

En.

(<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>), presentan las siguientes diferencias:

#### **a) Juego temático de roles**

- Conformar la plataforma indispensable para la formación de la personalidad responsable del niño
- Permite el desarrollo de aspectos indispensables para la preparación escolar del niño: actividad simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa desplegada y la imaginativa
- Posibilita que el niño se dé cuenta de las relaciones que existen en la sociedad
- Facilita que el niño identifique conscientemente las reglas, las obligaciones y los deberes que se deben cumplir
- Permite que el niño regule su actividad y se someta a las reglas y a las situaciones de la sociedad
- Posibilita la formación de los motivos e intereses
- Facilita centrar la atención y realizar una tarea sin distracciones
- Posibilita la formación del objetivo de la actividad, tanto individual como compartida
- Permite el desarrollo de la compasión y el sentido personal

- Facilita que el niño desarrolle una propia posición moral para identificar comportamientos positivos y negativos
- Favorece la solución de situaciones de conflicto (<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

#### **b) Juego libre**

- No permite el desarrollo de la actividad organizada.
- Es una actividad que se da por acciones al azar.
- Impide que el niño seleccione estímulos relevantes de los irrelevantes.
- No ayuda en el reconocimiento de reglas de la interacción social.
- No ayuda en la formación de motivos e intereses.
- No permite que el niño adopte una propia posición moral.
- No permite la solución de conflictos.
- (<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

El juego temático de roles cumple funciones específicas en el campo de la educación, permitiendo a los niños desarrollar la imaginación y creatividad, además, desarrollo capacidades intelectuales de conocimiento en forma ordena y sistemática, permitiendo a los pequeños ser personas responsables y desarrollando actitudes de respeto, consideración y colaboración. En cambio, el juego libre no permite al niño ser ordenado, ya que se realiza las actividades sin normas, ni un orden que permita desarrollar capacidades tanto intelectuales como actitudes positivas en valores.

#### **2.1.6.4 El juego temático de roles en la transición de la edad preescolar a la escolar**

**La frontera de las edades preescolar y escolar es de suma importancia para la actividad cognitiva del niño en las etapas posteriores de su desarrollo. De acuerdo a los datos psicológicos, neuropsicológicos y neurofisiológicos, dicha edad se considera como crítica. En esta edad, la consolidación de los mecanismos cerebrales de regulación de toda la actividad del niño tiene un significado particular. Precisamente en esta edad dichos mecanismos cerebrales alcanzan un cierto nivel de madurez, lo cual garantiza la selectividad y el aspecto voluntario de las funciones psicológicas superiores. Asimismo, se afirma que la actividad cerebral se conforma y desarrolla a partir de la actividad psicológica.**  
(<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

El desarrollo cognitivo en los niños/as según datos de neuropsicólogos es vital desarrollarla en las edades pre-escolares y la escolar, ya que en estas etapas de vida los mecanismos cerebrales llegan a su regulación y consolidación de las funciones.

**Estos no se obtienen a través de la simple interacción con los objetos, no se construyen espontáneamente sobre la base de la experiencia cotidiana del niño. Para la formación de los conceptos científicos, el maestro debe presentar claramente los componentes (características) esenciales del concepto con el que trabaja. Estas propiedades resultan de los procesos de abstracción y generalización de las características esenciales de los objetos.**  
(<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

La consolidación de las funciones cerebrales a nivel de las edades pre-escolar y escolar, es muy importante las actividades que presenten los docentes para un buen proceso de enseñanza-aprendizaje, estas actividades deben basarse en la construcción del conocimiento a partir de las experiencias cotidianas que tienen los niños.

### 2.1.6.5 El juego temático de roles en el desarrollo de la actividad voluntaria

**La actividad voluntaria es considerada como la línea básica y central del desarrollo de la personalidad del niño. La actividad voluntaria se refiere a la capacidad del niño para subordinar sus acciones a diversas instrucciones verbales del adulto y, paralelamente, desarrollar la capacidad para subordinar sus acciones a las acciones que ha formado en su propio lenguaje. Si la actividad voluntaria del niño no está organizada, no se fija su atención.**  
(<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

Los niños de edad pre-escolar y escolar alcanzan su capacidad cerebral cuándo ya desarrolla sus acciones verbales, formando su propio lenguaje y sobre todo logrando controlar su actividad voluntaria.

**En el juego temático de roles, el niño puede desarrollar habilidades de planificación, organización y control de la actividad. En el juego aparece la orientación completa de la actividad y es comprendida por el propio niño, así como la regulación verbal de la acción, la habilidad para actuar de acuerdo a la temática, roles y reglas establecidas, la habilidad para inhibir acciones inadecuadas y la habilidad para mantenerse en el juego.**  
(<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

La ventaja de los juegos temáticos de roles, es que permite a los niños desarrollar distintas capacidades como ser más organizados, aprender a planificar, y sobre todo controlar sus emociones, autoestima, fortaleciendo el desarrollo de su personalidad, que será vital o útil para desenvolverse en el futuro.

**Mediante la atención voluntaria se selecciona la información necesaria, se formula una estrategia de acción y se mantiene un control permanente sobre el mismo. Todo esto se hace con la participación del lenguaje el cual, por tanto, se incluye en la estructura psicológica de esta neo-formación. La actividad voluntaria permite recodificar la información que llega, separa los eslabones más importantes de las acciones (crea un sistema interno de acción que se hace dominante), invalida las asociaciones colaterales de los estímulos directos del medio y de las huellas no útiles de la experiencia anterior (inhibe reacciones colaterales e inadecuadas), vigila la marcha de la acción (compara la acción realizada con el propósito inicial, si concuerda o no), controla su efectividad (corrige los errores, interrumpe la actividad cuando se ha cumplido el objetivo o la reanuda si no se ha logrado).**  
(<http://revistas.uosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

El Lenguaje es muy importante para aplicar correctamente los juegos temáticos de roles, de cómo el docente transmita esa inquietud a los niños en el juego se puede decir que se está cumpliendo los propósitos que requieren los juegos para mejorar el desarrollo integral de los niños.

**Uno de los indicadores de la preparación para la escuela es el nivel de comunicación de los niños preescolares. Debido a que el sometimiento a las reglas y la orientación hacia las normas sociales se forma en la comunicación, entonces el indicador de la formación de preparación puede ser el nivel de formación de la comunicación. La ausencia de preparación, en este caso, se descubre en el hecho de que el niño no puede realizar las exigencias, incluirse en la actividad de aprendizaje, en la comunicación con coetáneos, con el maestro, realizar todas las instrucciones.**

(<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

**Por medio de la actividad verbal que se presenta en el juego temático de roles sociales surge la conexión entre un ser humano y otro. Aquí, el lenguaje adquiere sentido social y coherencia, dado que surge la motivación para la comunicación y la posibilidad para regular su propia actividad a través del mismo lenguaje. Este proceso permite el intercambio de información y la negociación de significados al comunicar o compartir significados. Asimismo, posibilita participar en los roles de hablante y oyente, al desarrollar la habilidad para tomar la palabra asumiendo turnos conversacionales y relacionar de forma coherente los turnos, todo esto en el marco del uso de mecanismos de cohesión y de mantenimiento del tópico.**  
(<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

A la edad pre-escolar y escolar los niños para cumplir correctamente y comprender la temática de los juegos de roles, necesita toda vía la orientación de los adultos, aquí es la parte fundamental donde las docentes e incluso los padres de familia deben permitir un ambiente óptimo y proporcionar el material necesario para despertar el interés del niño sobre los juegos temáticos de roles.

#### **2.1.6.6 El juego temático de roles en el desarrollo y construcción de la imaginación**

(Andiñach M. Antolin M. Boan S. et. al, 2004), proponen los principios básicos de la concepción constructivista del aprendizaje con los siguientes postulados (pág. 304):

- La construcción en el estudiante del doble proceso de socialización e individuación, o sea, construir una identidad personal en el marco de un contexto social y cultural determinado.
- El estudiante es el que construye conocimiento y significados, y nadie puede sustituirlo en esta tarea.
- El docente “puede y debe enseñar a construir”, ayudando a los estudiantes en la construcción de los significados. (304)

Los juegos temáticos de roles permite la construcción de muchos conocimientos dentro de un contexto social y cultural. El niño logrará encontrar el significado de las cosas a través o desarrollando la imaginación y así lograr el desarrollo de su personalidad.

#### **2.1.6.7 La afectividad y su relación con el juego de roles.**

**El niño trae al nacer la expectativa de que tipo de madre le vendrá al encuentro. Si se combina ese hijo/a que necesita madre, con una madre dispuesta a entregarse, se da la gozosa experiencia de una maternidad feliz. La madre desde que sus hijos e hijas nacen, debe saber responder intuitivamente a todas sus necesidades, en los primeros meses de vida el niño halla toda su seguridad en la actitud sostenida por su madre. La relación afectiva que una madre guarda con los hijos es clave para el desarrollo personal de éstos. (Gissela D., 2003. p. 41,)**

La afectividad nace en los niños desde el nacimiento, desde la enseñanza de amor de la madre cuando tiene al bebe en brazos, esta afectividad normalmente debe ir desarrollándose a través de los años que cumple el niño, pero debido a muchas circunstancias la afectividad se va desapareciendo. En la edad pre-escolar y escolar es la oportunidad de mejorar la afectividad, esto se logra aplicando las estrategias de juegos temáticos de roles, actividades lúdicas que le permiten a los pequeños

enrolarse con otros seres humanos y comprender lo que es la afectividad.

#### **2.1.6.8. El juego de roles en los niños.**

**El juego de roles, es una forma particular de actividad de los niños que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales. Esto significa que no es la manifestación de instintos hereditarios como algunos pretenden demostrar sino un producto socialmente adquirido. En este tipo de juego los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí. Se considera una actividad fundamental en la etapa infantil, porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: quieren ser como los adultos y hacer todo lo que estos hacen, aun cuando sus posibilidades reales no se lo permiten.**(<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>)

Los niños al practicar los juegos temáticos de roles toman el papel de adultos, es por eso que las personas que rodean al niño deben ser ejemplo en el desarrollo personal de los pequeños, porque ellos tomaran a futuro es rol que aprenden de los mayores y lo aplicaran no solo en los juegos, sino en la vida práctica.

**La imitación tiene una función importante, sin embargo, no son reproducciones exactas de la realidad, ni el recuerdo simple de lo que han vivido, sino un reflejo de esto, es decir, la transformación creadora de las impresiones, su combinación y organización para la formación de una nueva realidad que responda a las exigencias e intereses del propio niño. Al hacerse referencia a cuándo y por qué empieza el niño a jugar de esa manera, debe explicarse que el juego de roles “es el resultado de los logros que el pequeño ha ido alcanzado en**

**diversas esferas como el desarrollo motor, sensorial y del lenguaje bajo la influencia de los adultos.**

(<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>)

**Sobre la base de las acciones con objetos, que aprendió en la edad temprana, va apareciendo otro tipo de acciones en las que el pequeño comienza a incorporar sus vivencias a los modelos que imita del adulto, y los va transformando en otros con la ayuda de su imaginación; se produce así el tránsito hacia la conducta lúdica. Si se observa detenidamente un juego de roles, se podrá distinguir con claridad que hay cuatro elementos presente, en mayor o menor medida según el desarrollo que los participantes hayan alcanzado en la actividad.**

([http://www.waece.org/biblioteca/planti\\_dossier.php?titulo=%25BFQu%25E9%20es%20el%20juego%20de%20roles?](http://www.waece.org/biblioteca/planti_dossier.php?titulo=%25BFQu%25E9%20es%20el%20juego%20de%20roles?))

De acuerdo a (<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>), los elementos son:

- Los roles que asumen los niños
- Las acciones mediante las cuales desempeñan roles.
- Los objetos que utilizan en sus acciones
- Las acciones que tienen lugar entre los participantes del juego.

(<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>)(p. 69)

**El juego de roles es el componente esencial en el trabajo docente, y tanto las acciones como las relaciones lúdicas constituyen la forma en que este se manifiesta. Cuando el niño asume un rol actúa como si fuera otra persona, generalmente un adulto, aunque a veces hace como si fuera otro niño, e incluso como un animal cuyo nombre y funciones se atribuye. Además, las acciones que realiza, lo que expresa verbalmente y con sus gestos, o sea, su actividad en general, son las propias de la persona que él dice ser.**

(<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>)

Las acciones presentes en los juegos temáticos de roles por parte de los niños es verbal, por medio de gestos, todo creado por la imaginación de los pequeños.

**Puede suceder también que en una acción lúdica el objeto no esté realmente presente, pues el pequeño utiliza algo imaginario que puede identificarse por los gestos que él hace o los sonidos onomatopéyicos que lo acompañan, así un movimiento circular de los brazos, unido al ruido de un motor, revelan claramente la presencia de un timón invisible, relacionada esta acción con la función básica de imitación. En otras ocasiones, él no necesita un objeto adicional, porque con una parte de su cuerpo realiza la acción imaginaria: mueve los brazos como si fueron alas y se convierte en un avión. Las relaciones no lúdicas, que suelen llamarse relaciones reales, aunque están directamente vinculadas con el juego de roles, no forman parte de la situación imaginaria.**

(<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>)

Las actividades lúdicas se crean utilizando todos los factores que se encuentran alrededor del entorno que rodea al niño, se emplea algunos material para crear sonidos u objetos necesarios para cumplir el propósito del juego, todo esto a través de la imaginación del niño.

#### **2.1.6.9 Clasificación de los juegos de roles.**

Se presenta la clasificación de juegos de roles en forma global, determinando las características más generales:

##### **a) Juegos de Mesa**

Es el más popular. Se juega en grupos, generalmente pequeños, de jugadores sentados alrededor de una o varias mesas. Se usa casi

exclusivamente papel, lápiz y dados: Esta el narrativo, variante completamente imaginativa. Se usan a veces bocetos, mapas, etc. pero el peso se encuentra en la descripción de las situaciones, la narración y la imaginación de los jugadores. ([http://www.ecured.cu/Juego\\_de\\_rol](http://www.ecured.cu/Juego_de_rol))

### **b) Juegos temáticos**

Ponemos en este grupo a los juegos cuyos componentes vienen en un solo set, y poseen una temática con alguna semejanza a la vida real. Su complejidad varía en un amplio rango, pero por lo general se puede empezar a jugar inmediatamente después de leer las reglas o recibir la explicación por parte de un jugador que conozca el juego. (<https://sites.google.com/site/juegoego/clasificacion>)

### **c) Rol en vivo**

En esta modalidad los jugadores se reúnen en un espacio más o menos amplio, apartado para no ser molestados por los curiosos, e interactúan entre si actuando como los personajes que interpretan. Muchas veces se usan disfraces, objetos creados artesanalmente, construcciones, etc. para simular los elementos del juego. ([http://www.ecured.cu/Juego\\_de\\_rol](http://www.ecured.cu/Juego_de_rol))

### **d) Rol remoto**

Normalmente los jugadores se encuentran bastante alejados entre sí, la mayoría de las veces no logran siquiera verse nunca y posiblemente no se conocen. Se juega usando tecnologías de comunicación como las redes de computadoras. Tiene la ventaja de poder guardar fácilmente la partida. ([http://www.ecured.cu/Juego\\_de\\_rol](http://www.ecured.cu/Juego_de_rol))

### **e) Juegos de componentes universales**

A falta de un nombre mejor (se oyen sugerencias) llamaremos componentes universales a los elementos que no están diseñados para un juego en particular, sino que sirven como base para jugar una gran cantidad de juegos diferentes.

(<https://sites.google.com/site/juegoego/clasificacion>)

#### **f) Juegos Abstractos**

Son los juegos en los que predomina la mecánica sobre la temática. Los componentes suelen ser muy sencillos, sin grandes adornos. Un buen juego abstracto posee reglas simples y concisas, y a la vez ofrece grandes posibilidades estratégicas.

(<https://sites.google.com/site/juegoego/clasificacion>)

#### **g) Juegos de Cartas Coleccionables**

Estos juegos se editan por colecciones, de manera muy similar a los cromos de béisbol o infantiles. En ellos, cada jugador debe construir un mazo, escogiendo las cartas con las que va a jugar antes de comenzar la partida. (<https://sites.google.com/site/juegoego/clasificacion>)

#### **h) Juegos de Miniaturas**

El componente principal de estos juegos son miniaturas, de metal o de plástico, que reproducen a escala y con mucho detalle a soldados, monstruos, naves o cualquier tipo de elemento que pueda formar parte de una batalla. Normalmente, cada jugador construye su ejército antes de la partida, por lo que existe cierto elemento estratégico previo al juego propiamente dicho. (<https://sites.google.com/site/juegoego/clasificacion>)

## **i) Juegos Sociales.**

Llamados en inglés party games, normalmente estos juegos tienen reglas sencillas y rápidas de aprender, se necesita poco material y se suelen jugar en grupos numerosos. Se incluyen los juegos de tipo Pictionary o Tabú, el famoso Juego de la Mafia (o de los Hombres Lobo, según la versión) y los juegos con un misterio a resolver por los invitados a una fiesta. (<https://sites.google.com/site/juegoego/clasificacion>)

### **2.1.6.10. El maestro debe dirigir el juego.**

**Las potencialidades educativas del juego son muy amplias, los que son partidarios del juego de roles totalmente libre, porque lo consideran. Una actividad innata e instintiva, constituyéndose en una influencia pedagógica sistemática, encaminada hacia la formación de procesos psíquicos y cualidades de la personalidad. Si por el contrario, se entiende que el juego de roles es el resultado de la influencia de los adultos, se admite que “la pedagogía infantil tiene en este un instrumento cuya efectividad se puede multiplicar en las manos del educador. Si la dirección pedagógica del juego es adecuada, al finalizar la etapa infantil los niños serán capaces de planificar, organizar y realizar por sí mismos, y de común acuerdo con otros compañeros, juegos variados en los que crean situaciones lúdicas, las cuales, al mismo tiempo que los desarrolla psíquica y socialmente, los llena de entusiasmo y alegría.**

(<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>)

Un aspecto importante de la planificación es el relacionado con los materiales que se van a utilizar en el juego, por eso se debe tener presente de cuáles se dispone y qué hace falta elaborar, sin olvidar en qué pueden ayudar los niños y los padres de familia.

**Los juguetes representativos, que reproducen los objetos que se utilizan en las diferentes esferas de la actividad humana, como: tazas, cafeteras, martillos, escobas, entre otros, constituyen sin duda alguna una fuente importante de motivación, porque llevan implícita la sugerencia de un juego y la posibilidad de jugarlo, no obstante, como el nivel de imaginación**

**de los niños puede permitirles desarrollar juegos en los que los juguetes no sean elemento indispensable, a cualquier objeto el niño le puede atribuir el significado que le convenga, por ejemplo, una simple piedra puede ser unas veces, el dinero para pagar la medicina que compra en la farmacia entre otras.**  
(<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>)

En las primeras semanas de la adaptación al nuevo ambiente escolar es probable que ellos todavía no sepan planificar su juego de común acuerdo con los compañeros, es decir, que no sean capaces de ponerse de acuerdo sobre lo que van a hacer, para lograrlo es necesario conversar brevemente con todos los niños antes de iniciar el juego, para que mediante preguntas o sugerencias elijan un tema determinado, digan con quién van a jugar, lo que va a hacer cada uno, los materiales que necesitarán, así como la organización de sus ideas acerca del juego que pretenden desarrollar.

**Poco a poco los pequeños desarrollarán su independencia y solo habrá que proponerles que inviten a jugar a sus compañeros y que se pongan de acuerdo con ellos para realizar un juego. Es importante que sean los propios participantes quienes coloquen los diferentes materiales y juguetes que necesitarán en el lugar donde decidieron jugar, es decir, que lo organicen por sí mismos, y el adulto puede ocupar un lugar principal o secundario en dependencia de las posibilidades que los niños tengan de jugar por sí solos, por ejemplo, puede ser el jefe de la obra en el juego a la construcción, lo cual implica su participación más directa y orientarles a los demás participantes lo que pueden hacer.**  
(<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>)

La maestra debe organizar actividades que todos los niños la realicen y que todos participen activamente en el juego de roles. Es decir, terminar con una fiesta e inviten a sus familiares y amiguitos, para ello deben buscar dulces, vasos, regalos, con la utilización de diversos materiales, que pueden incluir algunos sustitutos y también imaginarios. En la fiesta puede

proponer otros juegos como la silla musical que elevarán aún más el estado emocional de los pequeños.

**En el juego de roles es importante también que durante la realización del argumento, se observe detenidamente si alguno de los niños no ha captado aun la posibilidad de sustituir un objeto por otro. En este caso resultará efectivo colocar entre los juguetes algunos objetos de posible utilización como sustitutos y situarlos de manera que les sugieran el empleo que pudieran darles. Además, para evitar los sustitutos estereotipados, es decir, siempre el mismo sustituto para una misma acción, cuando el adulto juegue con ellos tratará de que realicen la acción con objetos sustitutos diversos, o incluso sin estos, en un plano imaginario; por ejemplo, para saber si el niño tiene fiebre, que utilicen unas veces un palito, otras un esferográfico gastado o incluso hasta su propio dedo. Así mismo, el palito que una vez utilizó como termómetro otras veces puede ser la**

**cuchara.**

(<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>)

Se debe aprovechar la imaginación del niño y sus posibilidades creadoras que conformarán el juego de roles. El ambiente que le rodea a los niños es muy importante para que ellos se desarrollen las actividades de los juegos temáticos de roles

## **2.2 Posicionamiento teórico personal.**

Las relaciones sociales infantiles se van desarrollando de acuerdo al entorno que le rodea al niño, basándose en el ejemplo de los adultos, ya que de ellos aprende y el pequeño lo consolida a través de los juegos, especialmente dentro de lo que se conoce como su grupo de pares (niños de la misma edad y aproximadamente el mismo estatus social, con los que comparte tiempo, espacio físico y actividades comunes). De esta manera pasan, desde los años previos a su escolarización (desde la etapa preescolar) hasta su adolescencia, por sistemas sociales progresivamente más sofisticados que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro.

Este roce social es positivo cuando un niño y niña entre las edades de 5 a 6 años ha realizado un buen aprendizaje, lo que le permite tener un excelente desarrollo personal. La base para un correcto desarrollo son la aplicación de juegos temáticos de roles dentro del aula o mejor dicho dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los pequeños.

El trabajo de investigación se fundamenta psicológicamente con los aportes de la teoría cognitiva, donde Piaget destaca la importancia del juego en los procesos del desarrollo. En ellos relacionó el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. La teoría cognitiva incluye el cambio asociados de conocimientos donde existe armonía o sistematización de actitudes de aprendizaje de acuerdo a las edades de los estudiantes. Los aportes de la psicología en este campo del desarrollo personal ético son relativamente y coincidentes con la corriente crítica, basándose en el lenguaje, que está subordinado al pensamiento, el mismo que depende del desarrollo de la inteligencia.

Pedagógicamente el trabajo de investigación tienen la base en la teoría de aprendizaje significativo, donde Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuáles son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Filosóficamente está el aporte de la teoría humanista donde explica que cada persona vive y construye su personalidad a partir de ciertos objetivos, y el objetivo más alto sería ser feliz y auto realizarse. La construcción del

conocimiento se concibe como un proceso de interacción entre la información nueva procedente del método y la que el sujeto ya posee, a partir de las cuales el estudiante inicia nuevos conocimientos. La enseñanza y el aprendizaje orientados por una propuesta constructivista apuntan hacia la autonomía como la finalidad de la educación y del desarrollo.

### **2.3. Glosario de términos**

**Aprendizaje:** proceso por el cual se adquiere nuevos conocimientos utilizando diversas técnicas o estrategias pedagógicas.

**Adaptación:** es una atribución de la inteligencia que se va adquiriendo por la asimilación mediante la cual se adquiere nueva información y por acomodación se ajusta a la nueva información.

**Afecto:** El afecto requiere de mucho esfuerzo, es cuidar, ayudar, comprender, todos los seremos humanos.

**Autoestima:** Es la percepción emocional profunda que las personas tienen de sí mismas.

**Autonomía:** Se requiere que los niños asuman algunas responsabilidades acerca de su propio aprendizaje.

**Actividad motriz:** cualquier movimiento que puede realizar el ser humano, contenido en las habilidades motrices básicas y con su fundamento en el balance motor.

**Crecimiento:** aumento de tamaño, cantidad o en importancia que ha adquirido, asumido, algo, alguien o alguna cuestión

**Coordinación:** Es la disposición metódica de una determinada cosa o el esfuerzo realizado para llevar a cabo una acción común.

**Coordinación Viso-motora:** Implica los ejercicios de movimientos controlados y deliberados que requieren de mucha precisión, son requeridos especialmente las tareas donde se utiliza de manera simultánea el ojos, manos, dedos.

**Desarrollo:** Crecimiento intelectual del individuo adquirido por el ejercicio mental del aprendizaje de la enseñanza empírica

**Educación:** El proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar.

**Hábitos:** Los hábitos tienen íntima conexión con el aprendizaje se define como una modificación en la conducta.

**Inseguridad:** El miedo que sienten las personas adultas transmite a los niños/as, los padres representan a los niños su protección y seguridad.

**Integral:** Que está completo o es global

**Lenguaje:** Es cualquier tipo o código semiótico estructurado, para el que existe un contexto de uso o ciertos principios combinados formales.

**Método:** es el procedimiento utilizado para llegar a un fin. Su significado original señala el camino que conduce a un lugar.

**Maestro:** es alguien que ha estudiado magisterio y se encarga de la educación formal e institucionalizada de los niños de Educación.

**Metodología:** es una de las etapas específicas de un trabajo o proyecto

que parte de una posición teórica y conlleva a una selección de técnicas concretas acerca del procedimiento para realizar las tareas vinculadas con la investigación.

**Integración:** Es un proceso dinámico y multifactorial que posibilita a las personas a participar con sus pares.

**Proceso:** es un conjunto de actividades mutuamente relacionadas o que al interactuar transforman elementos de entrada y los convierten en resultados.

**Pedagogía:** Es una ciencia perteneciente al campo de las Ciencias Sociales y Humanas; tiene como fundamento principal los estudios.

**Rol:** es un juego interpretativo.

## **2.4. Interrogantes de la investigación**

¿Cómo diagnosticar la incidencia de los juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad?

¿Cuál es la importancia que tiene la fundamentación del marco teórico-científico sobre los juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad?

¿Cómo diseñar una guía didáctica sobre los juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad?

## 2.5. Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIONES	INDICADOR
Juego organizado en el que cada participante desempeña el papel de un personaje en una aventura.	JUEGOS TEMÁTICOS DE ROLES	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Juego de roles y juego libre</li> <li>*Sentido humano</li> <li>*Afectividad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Imitación de personajes</li> <li>*Fantasía</li> <li>*Se disfraza con facilidad</li> <li>* Dramatiza fácilmente</li> <li>* Jugar libremente</li> <li>*Expresión de sentimientos</li> </ul>
Son las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales.	DESARROLLO PERSONAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Identidad</li> <li>*Familia y cultural</li> <li>*Ejes de desarrollo personal</li> <li>*Desarrollo Integral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Timidez</li> <li>* Motivación</li> <li>*Comunicación</li> <li>*Sociabilidad</li> <li>*Desarrollo social del niño</li> </ul>

## **CAPÍTULO III**

### **3.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipos de Investigación**

La investigación motivo de estudio tuvo como base el conocimiento científico; la descripción, observación, y explicación. Por tal motivo este estudio tiene estructura de investigación de campo, de tipo documental, descriptiva y propositiva, ya que por medio de la investigación exploratoria se diagnosticará de carácter superficial, en base al desarrollo del juego de roles en los niños y niñas de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra del Cantón Ibarra.

##### **3.1.1. Investigación de Campo**

Porque se reconoció causas y efectos, mediante el uso del sitio o lugar, con la población determinada de niños y niñas de 5 a 6 años, como así también a las maestras quienes nos dieron la información que admitió identificar las características de los problemas por tal motivo se realizó en el lugar donde está el objetivo de investigación.

##### **3.1.2. Investigación Documental**

Porque se sugirió la recopilación de información de fuentes primarias con el acercamiento personal de la investigadora con la población relacionada con la problemática y se acudió a textos y el internet.

### **3.1.3. Investigación Descriptiva**

Porque en el proceso de la investigación se requirió reconocer aspectos que actúan en la problemática. Nos orientó al proceso de la investigación en sus diversas etapas, para determinar el comportamiento del fenómeno de estudio y sintetizarlo de la mejor manera para su entendimiento.

### **3.1.4. Investigación Propositiva**

Por medio de los resultados de la investigación, se enunció alternativas de solución al problema motivo de estudio, que a la vez se incluyó un plan de participación para el desarrollo de los niños y niñas a través de estrategias pedagógicas, innovadoras y actuales.

## **3.2. Métodos**

Se utilizó los siguientes métodos:

### **3.2.1. Método analítico**

Tuvo como finalidad realizar estudios de información y datos, los resultados fueron objetivos de un estudio cuidadoso de todos sus elementos y factores en base a la problemática.

### **3.2.2. Método Sintético**

Se procesó la información por medio de resúmenes, conclusiones, cuadros y otras maneras de expresión de los resultados de la investigación, para así facilitar el entendimiento de la realidad del problema

### **3.2.3. Método Inductivo**

El trabajo de investigación partió desde la observación de hechos particulares, para así lograr el objetivo de generalizaciones sobre una realidad que se atraviesa en el desarrollo de estrategias innovadoras para enriquecer el desarrollo personal por medio del juego de roles.

#### **3.2.4. Método deductivo**

Se aplicó con el objetivo de establecer bases teóricas de la investigación; como así también el análisis de teorías, procedimientos y conceptos constituyendo el proceso del método deductivo.

#### **3.2.5. Método Estadístico**

Es la recopilación de información de campo, aplicando fichas de observación y encuestas, para así reconocer las prioridades tangibles en base a factores que alcanzan al desarrollo personal en niños y niñas y tabular resultados

### **3.3 Técnicas e Instrumentos**

#### **3.3.1. Encuestas**

Se aplicó el cuestionario a las maestras de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra del cantón Ibarra, con el objetivo de identificar las estrategias aplicadas en su aula para el desarrollo del aprendizaje personal por medio de estrategias innovadoras como la realización del juego de roles. El instrumento fue el cuestionario.

#### **3.3.2. Observación**

Para la construcción de la ficha de observación la investigadora solicito el criterio de expertos para la valides de la información instrumento con el cual se pudo determinar el nivel de desarrollo personal. Favoreció a la obtención de datos proporcionados por los estudiantes a través de estas fichas con la finalidad de identificar los niveles de desarrollo del aprendizaje personal en la que se encuentran. El instrumento es la ficha de observación.

### 3.3 Población

La población es la totalidad de personas, se encuentra conformado por 75 individuos en total que son la unidad de observación de investigación.

La población está conformada por los niños de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra y los docentes involucrados en la investigación.

**Cuadro N° 1. De población de Unidad Educativa Ciudad de Ibarra**

<b>INSTITUCIÓN</b>	<b>PARELELO</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	<b>MAESTRAS</b>
Unidad Educativa Ciudad de Ibarra	A	25	1
	B	25	1
	C	25	1
	<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>3</b>

Fuente: Secretaría del Centro Educativo Ciudad de Ibarra

### **3.4 Muestra**

La población total es de 78 individuos, distribuidos en 75 niños, niñas y 3 maestras parvularias, con un total de la población de 78, al ser la población menor a 100, no se realiza el cálculo de la muestra, se trabajó con el total.

## **CAPÍTULO IV**

### **4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

Este capítulo trata sobre el análisis de los resultados que se recabaron, con el propósito de obtener una serie de conclusiones y recomendaciones como consecuencia de la aplicación de la encuesta a docentes , así como también la aplicación de la ficha de observación a los niños y niñas de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”.

A continuación se presenta los cuadros de resultados, el cual refleja en frecuencia y porcentaje de la información obtenida, además se presentan los resultados con su respectivo gráfico estadístico.

En cada presentación de los resultados se incluye la interpretación del análisis de los resultados.

#### 4.1 Análisis e Interpretación de datos de la encuesta aplicada a las docentes.

1.- ¿Usted utiliza estrategias que permitan a los niños imitar a personajes de fantasía?

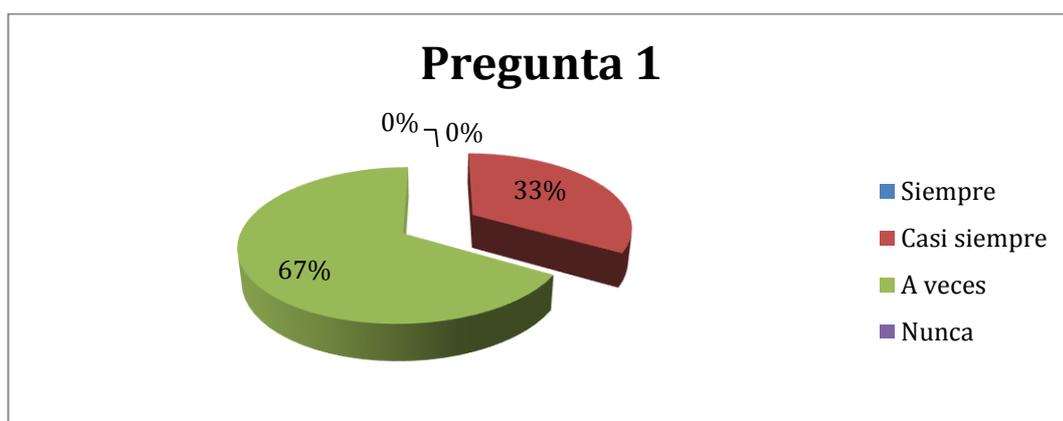
**Cuadro Nº 2. Estrategias de imitación**

Alternativa	F	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	33%
A veces	2	67%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U.E Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico Nº 1. Estrategias de imitación**



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

#### Interpretación

Más de la mitad de las docentes manifiestan que solamente a veces utilizan estrategias que permitan al estudiante imitar personajes de fantasía, una maestra indicó que casi siempre si aplican actividades donde los niños puedan imitar. Se determina que las maestras no aplican actividades que permitan mejorar el desarrollo personal del niño y niña, debido al desconocimiento de estas actividades.

2.- ¿Usted logra que los niños se disfraza con facilidad?

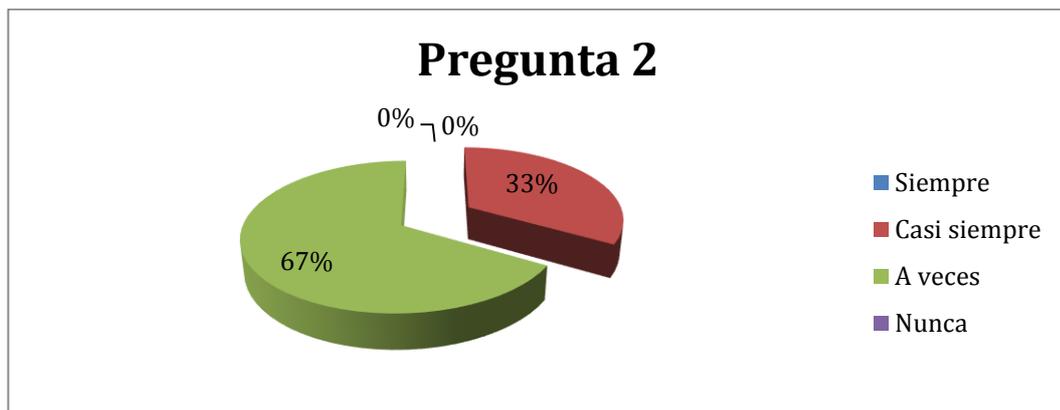
**Cuadro Nº 3. Facilidad con el disfraz**

Alternativa	F	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	33%
A veces	2	67%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico Nº 2. Facilidad con el disfraz**



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Interpretación

La mayoría de maestras parvularias manifiestan que solamente a veces realizan actividades donde el niño y niña logre disfrazarse fácilmente y que muy pocos niños lo hacen. Solo una maestra manifiesta que casi siempre logra que sus niños se disfracen fácilmente. Se considera que a las maestras les falta oportunidades de capacitarse sobre temas que permitan mejorar el desarrollo personal de los niños y niñas.

3.- ¿Usted permite que los niños juega libremente en clase?

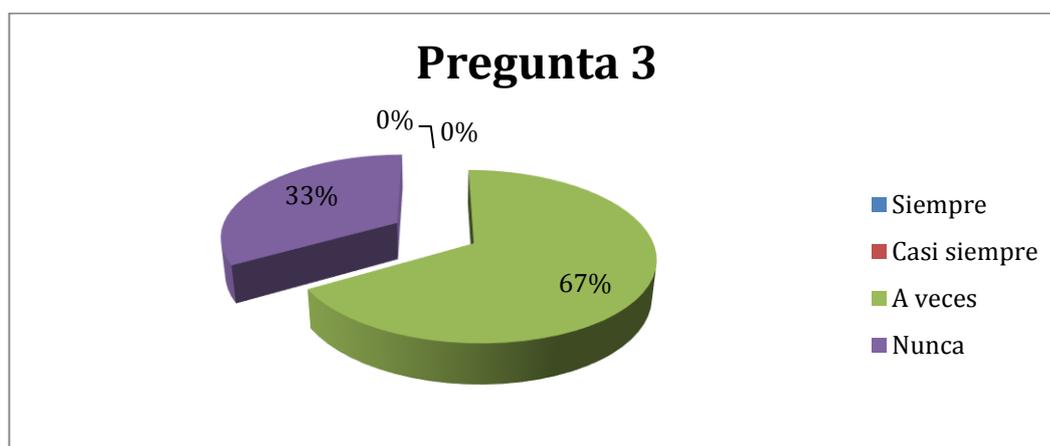
**Cuadro Nº 4. Jugar libremente**

Alternativa	f	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	2	67%
Nunca	1	33%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico Nº 3. Jugar libremente**



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Interpretación

Más de la mitad de las docentes manifiestan que solamente a veces permiten a los niños/as jugar libremente, ya que consideran que es importante mantener la disciplina, una maestra nunca permite que los niños/as jueguen libremente. Es necesario que la maestra tenga conciencia sobre las nuevas estrategias de aprendizaje, donde permiten al niño expresarse libremente y si es con el juego mejor. Podemos manifestar que son docentes conductistas.

4.- ¿Usted aplica estrategias que permitan que los niños participen en las actividades de dramatización?

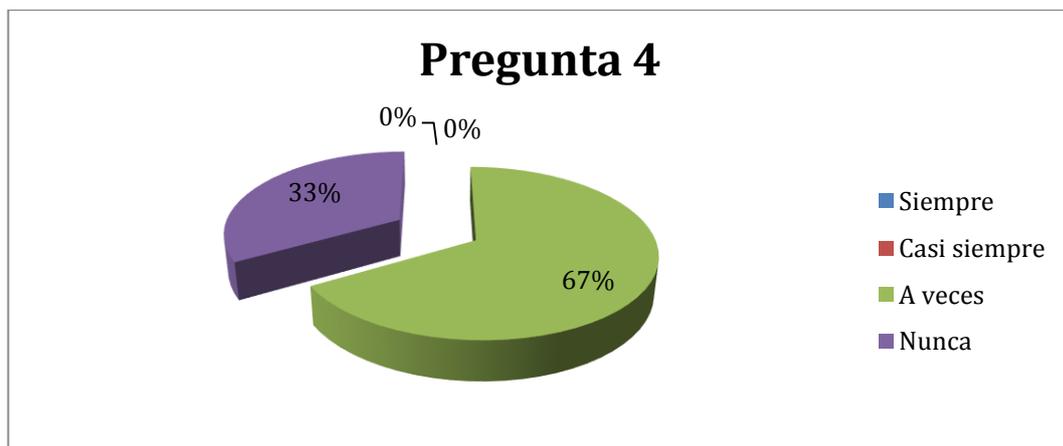
**Cuadro Nº 5. Actividades de dramatización**

Alternativa	f	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	2	67%
Nunca	1	33%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico Nº 4. Actividades de dramatización**



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Interpretación

La mayoría de docentes manifiestan que solamente a veces aplican en clases actividades donde los niños puedan dramatizar, y una docente en cambio nunca ha aplicado estas actividades donde dramaticen los mismos niños y niñas. Se demuestra que las docentes no identifican actividades específicas que permitan el desarrollo personal de los niños y niñas.

5.- ¿Cree Usted que los niños demuestran timidez ante los juegos?

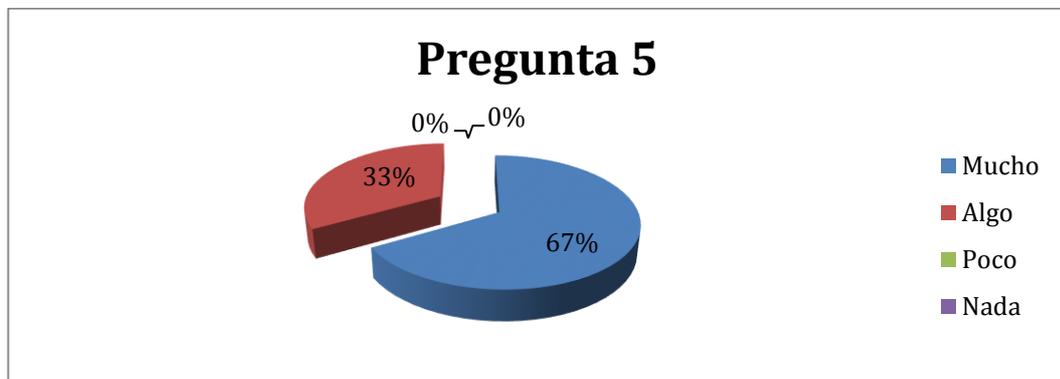
### Cuadro N° 6. Timidez en los juegos

Alternativa	f	%
Mucho	2	67%
Algo	1	33%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Gráfico N° 5. Timidez en los juegos



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Interpretación

La mayoría de las docentes manifiestan que los niños y niñas presentan mucha timidez en el aula, solamente una docente manifiesta que los niños y niñas tienen poca timidez. Se determina que los niños se encuentran con baja motivación dentro del aula, sin seguridad y confianza con su maestra. Se tiene que trabajar en estrategias para mejorar el desarrollo personal de los pequeños.

6.- ¿Utiliza usted la estrategia de juego temático de roles en sus clases?

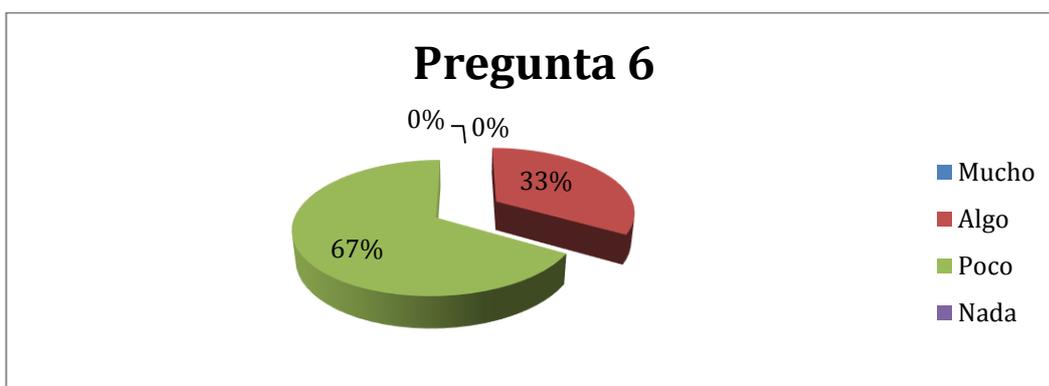
### Cuadro N° 7. Juego temático de roles en clase

Alternativa	f	%
Mucho	0	0%
Algo	1	33%
Poco	2	67%
Nada	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 6.** Juego temáticos de roles en clase



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

## Interpretación

La mayoría de docentes manifiestan que es muy poco la aplicación de los juegos temáticos de roles en la clase, una maestra dice que si aplica algo sobre juegos temáticos de roles en el aula. Es necesario manifestar que también hay maestras que nunca han aplicado estos juegos. Por eso el resultado de niños tímidos, poco sociables, con falta de confianza, porque no se ha trabajado bien en el desarrollo personal de ellos.

7.- Cree Usted que las expresiones de los niños se desarrolla espontáneamente al realizar las actividades en clase?

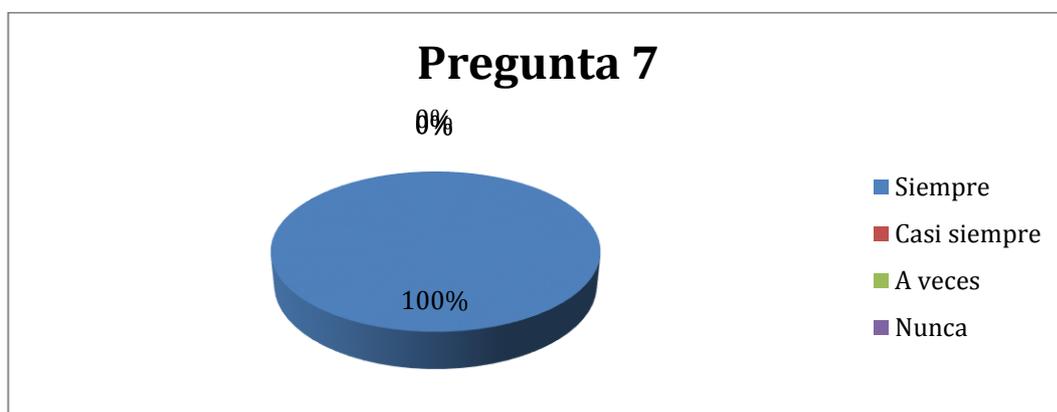
### Cuadro Nº 8. La expresión en las actividades de clase

Alternativa	f	%
Siempre	3	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Gráfico Nº 7. La expresión en las actividades de clase



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Interpretación

El total de las maestras consideran que las actividades aplicadas en el aula si permiten que el niño se exprese espontáneamente. Pero en los resultados obtenidos existen niños que no logran expresarse correctamente y que hace falta más trabajo en estrategia para el desarrollo personal de los pequeños.

8.- ¿Cree Usted que en las clases se debe emplear la fantasía?

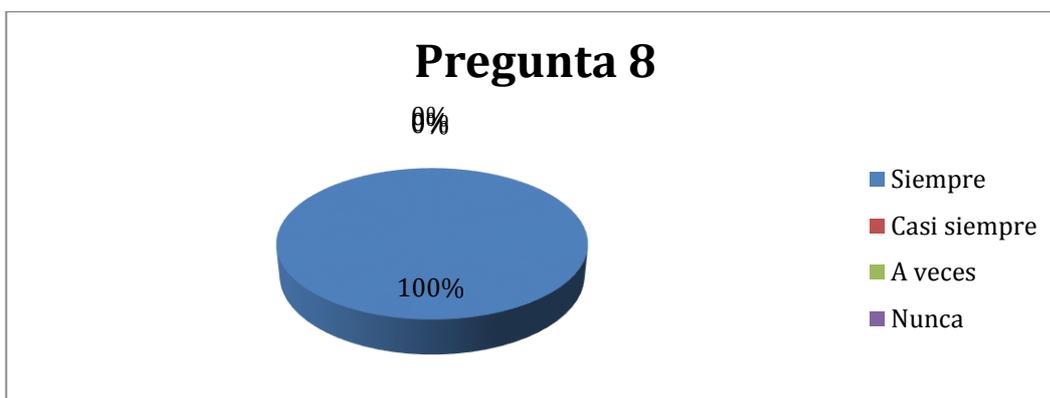
### Cuadro Nº 9. La fantasía en clases

Alternativa	f	%
Siempre	3	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 8.** La fantasía en clases



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Interpretación

El total de docentes consideran que si es necesario aplicar la fantasía en clases, la otra mitad manifiesta que casi siempre puede ser útil esta estrategia de la fantasía en el aula, pero no siempre. Debido a esta forma de interpretación de las docentes se puede manifestar el por qué no hay buen trabajo en el desarrollo personal de los niños de 5 a 6 años de edad del Centro Educativo Ciudad de Ibarra.

9.- ¿En las actividades que aplica Usted en clase los niños son sociables?

**Cuadro N° 10. Niños/as sociables**

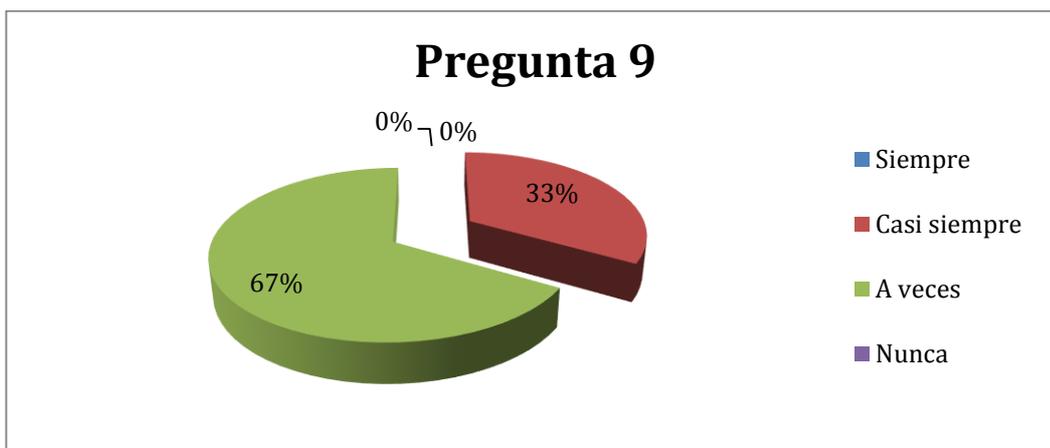
Alternativa	f	%
-------------	---	---

Siempre	0	0%
Casi siempre	1	33%
A veces	2	67%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 9.** Niños/as sociables



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Interpretación

La mayoría de docentes dicen que en las actividades en clase los niños solamente a veces son sociables, una maestra si consideran que los niños son sociables en clases. Se determina que algunos niños no se están trabajando bien en el desarrollo personal de ellos.

10.- ¿Cree Usted que es necesaria la elaboración y aplicación de una guía metodológica sobre el juego de roles para las maestras, que permita ayudar en el aprendizaje integral?

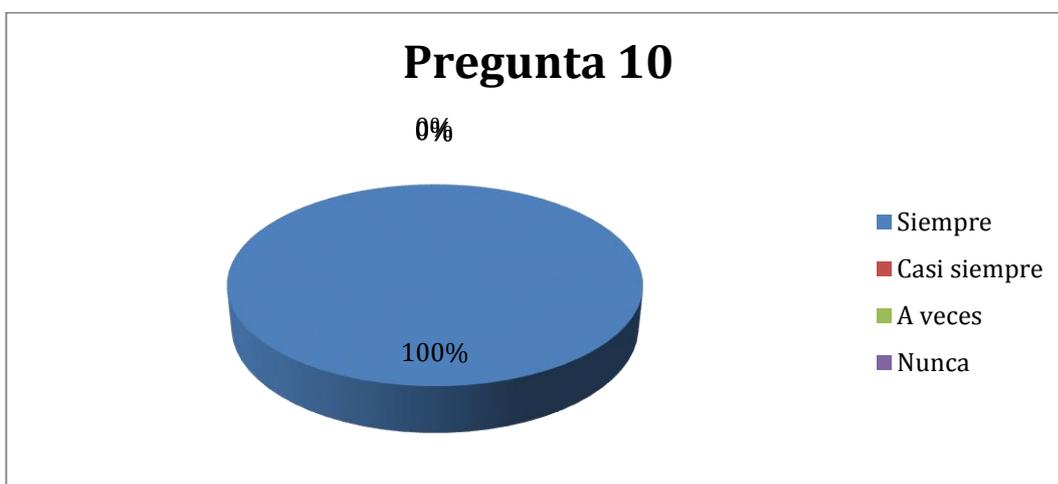
### Cuadro N° 11. Guía metodológica

Alternativa	f	%
Siempre	3	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 10.** Guía metodológica



Fuente: Encuesta aplicada a las docentes de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

## Interpretación

El total de maestras manifiestan que si es necesario tener una guía metodológica sobre juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños y niñas. Esta guía será para las docentes la herramienta de trabajo el cual les orientara en las actividades dentro del aula y fuera de ella.

### 4.2 Análisis e Interpretación de datos de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas.

1.- Imita a personajes de cuentos

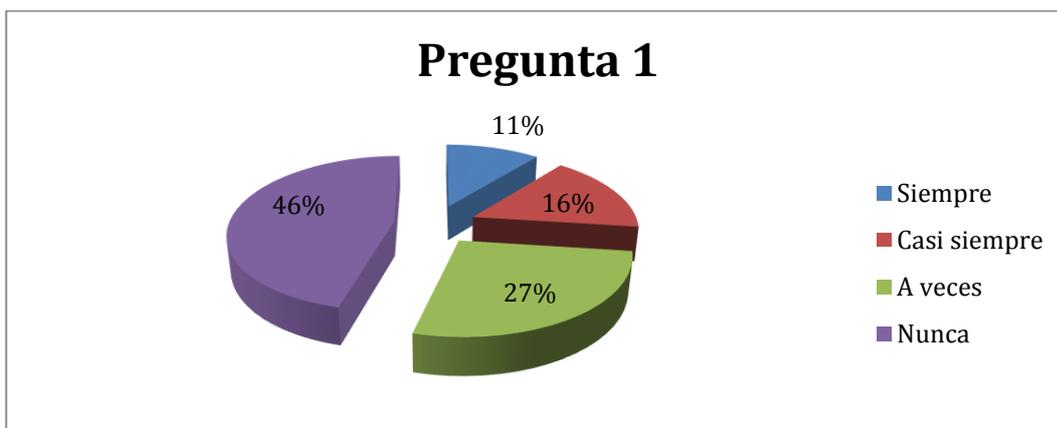
### Cuadro N° 12. Imita a personajes de cuentos

Alternativa	f	%
Siempre	8	11%
Casi siempre	12	16%
A veces	20	27%
Nunca	35	46%
Total	75	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 11.** Imita a personajes de cuentos



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

## Interpretación

En la ficha de observación aplicada a los niños y niñas de 5 a 6 años de edad se pudo observar en la pregunta 1 que menos de la mitad de niños si puede imitar a personajes de cuentos, el otro grupo de niños imitaron a veces y un pequeño grupo nunca imito a nadie. Se determina falta de confianza en los niños/as, no se sienten seguros.

## 2.- Disfruta de la dramatización

**Cuadro N° 13.** Disfruta de la dramatización

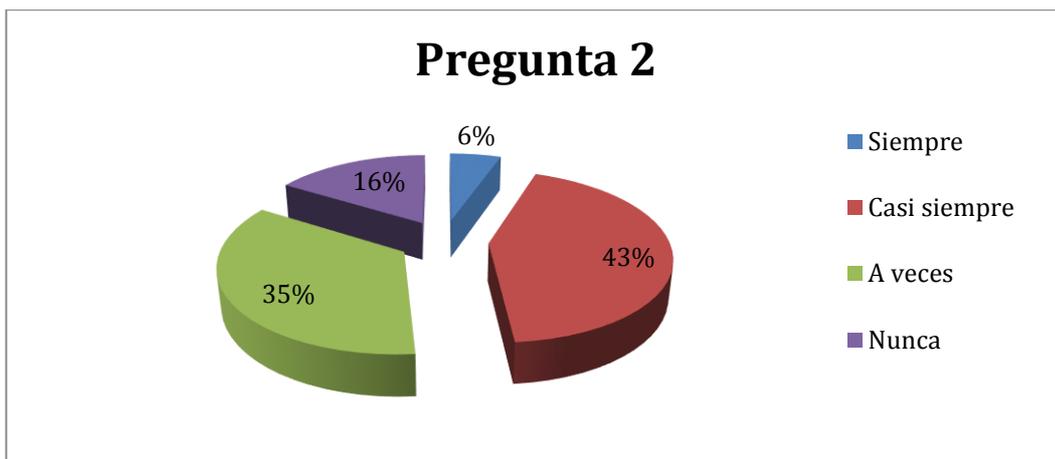
Alternativa	f	%
Siempre	4	5%
Casi siempre	33	43%

A veces	26	35%
Nunca	12	16%
Total	75	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 12.** Disfruta de la dramatización



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Interpretación

La mitad de niños y niñas si disfrutaron realizar dramatizaciones, el otro grupo disfrutaron solo a veces o casi nunca disfrutaron, se encuentra apatía y desinterés en los pequeños.

### 3.- Juega con espontaneidad

**Cuadro N° 14.** Juega con espontaneidad

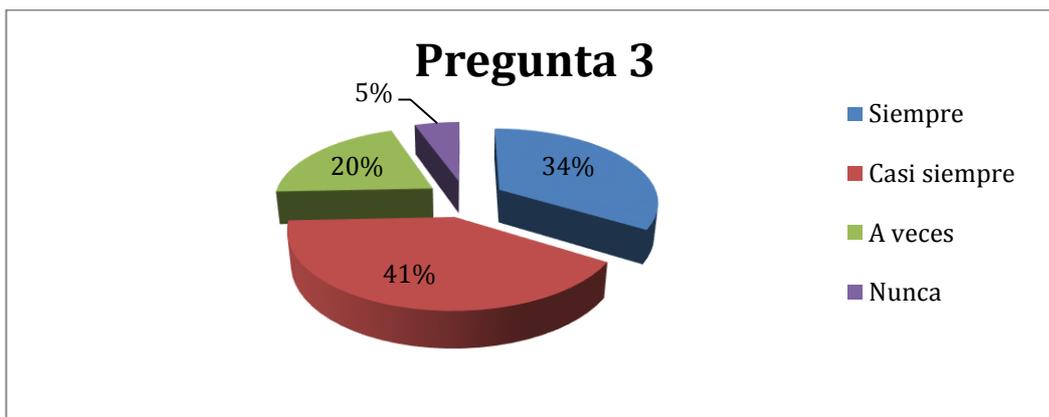
Alternativa	f	%
Siempre	25	34%

Casi siempre	32	41%
A veces	15	20%
Nunca	4	5%
Total	75	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 13.** Juega con espontaneidad



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

## Interpretación

La mitad de niños casi siempre jugaban espontáneamente, otro grupo más pequeño de niños siempre jugaron espontáneamente, pero es necesario indicar que también existió niños/as que solamente a veces y nunca jugaron espontáneamente. Observando que existe dificultades en esos niños para desenvolverse en actividades sociales.

## 4.- Participa en las dramatizaciones

**Cuadro N° 15.** Participa en las dramatizaciones

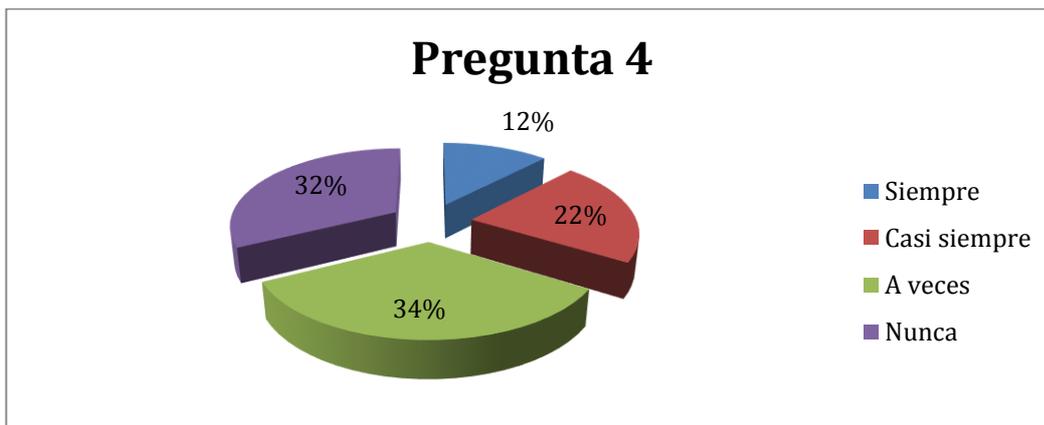
Alternativa	f	%
Siempre	9	12%

Casi siempre	16	22%
A veces	26	34%
Nunca	24	32%
Total	75	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 14.** Participa en las dramatizaciones



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

## Interpretación

La mayoría de niños y niñas de 5 a 6 años de edad solamente a veces participó en una dramatización, un buen número de niños nunca quisieron participar, los que participaron eran muy pocos niños y niñas. Se demuestra que en la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra los niños de 5 a 6 años de edad son poco sociables, con baja motivación para poder despertar interés en las dramatizaciones.

### 5.- Demuestra ser tímido

**Cuadro N° 16.** Demuestra ser tímido

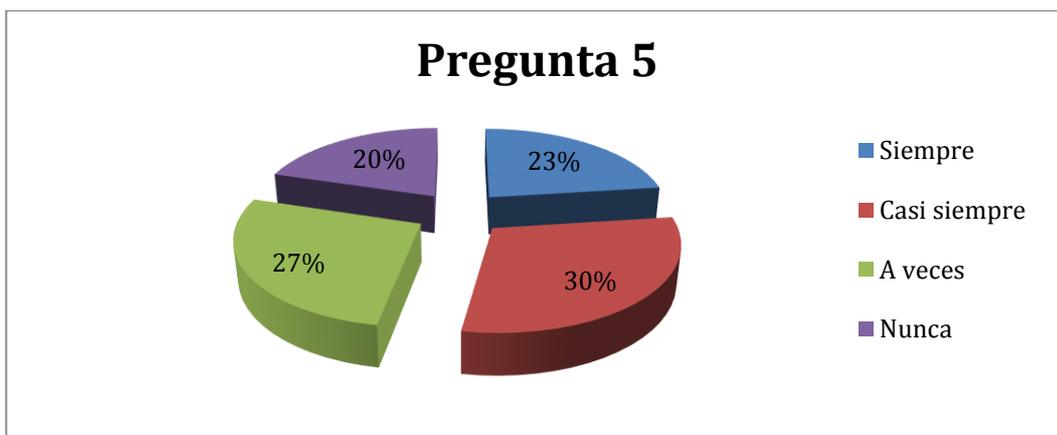
Alternativa	f	%
-------------	---	---

Siempre	17	23%
Casi siempre	23	30%
A veces	20	27%
Nunca	15	20%
<b>Total</b>	<b>75</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 15.** Demuestra ser tímido



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Interpretación

Se observa que la mitad de niños y niñas demostró ser tímidos ante las actividades de observación, mientras que la otra mitad solamente a veces y otros casi nunca demostraron ser tímidos. Se determina que el aprendizaje y el desarrollo personal de los niños no están equilibrados para todos en igualdad, se encuentra un grupo heterogéneo en aprendizajes y en personalidad.

### 6.- Interpreta a personajes

**Cuadro N° 17.** Interpreta a personajes

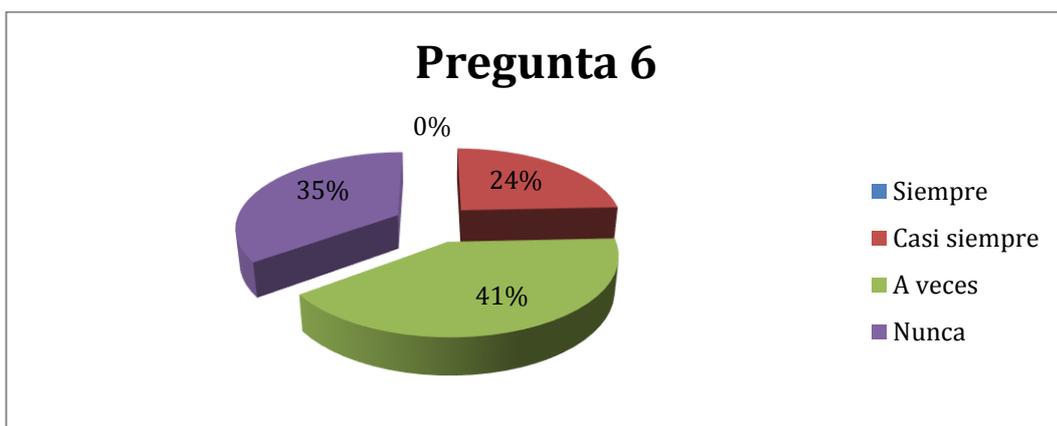
Alternativa	f	%
-------------	---	---

Siempre	0	0%
Casi siempre	18	24%
A veces	31	41%
Nunca	26	35%
Total	75	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 16.** Interpreta a personajes



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

## Interpretación

Se determina en la actividad donde el niño y niña interpreta personajes, fue muy negativo, ya que más de la mitad de niños y niñas solamente a veces lo realizaron y un buen número nunca interpreto personajes, un pequeño grupo de niños/as lo hicieron. Se observó que los niños no tienen interés o no están acostumbrados a estas actividades.

## 7.- Es comunicativo

**Cuadro N° 18.** Es comunicativo

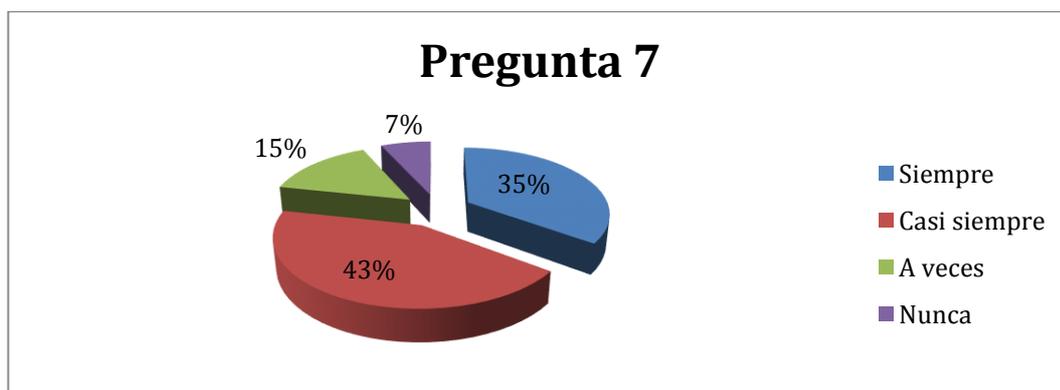
Alternativa	F	%
-------------	---	---

Siempre	26	35%
Casi siempre	33	43%
A veces	11	15%
Nunca	5	7%
Total	75	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 17.** Es comunicativo



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

## Interpretación

La mayoría de niños y niñas si demostraron ser comunicativos durante las actividades encomendadas, solo un pequeño grupo de niños no demostraron ser comunicativos. En esta situación de la comunicación hay muy poco de trabajar, debe hacerse solo con esos pocos niños que presentan la dificultad.

## 8.- Es sociable

**Cuadro N° 19.** Es sociable

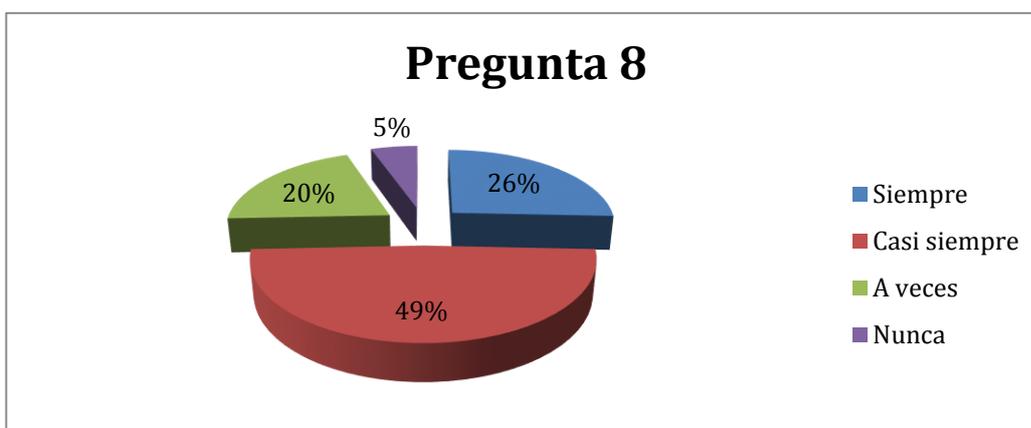
Alternativa	f	%
-------------	---	---

Siempre	19	26%
Casi siempre	37	49%
A veces	15	20%
Nunca	4	5%
Total	75	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 18.** Es sociable



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Interpretación

Sobre si el niño y niña es sociable, casi el total de niños si demostraron ser sociables, pero si existe también un pequeño número de niños/as que no son sociables, con ellos toca trabajar directamente para mejorar su desarrollo personal.

9.- Expresa sus pensamientos

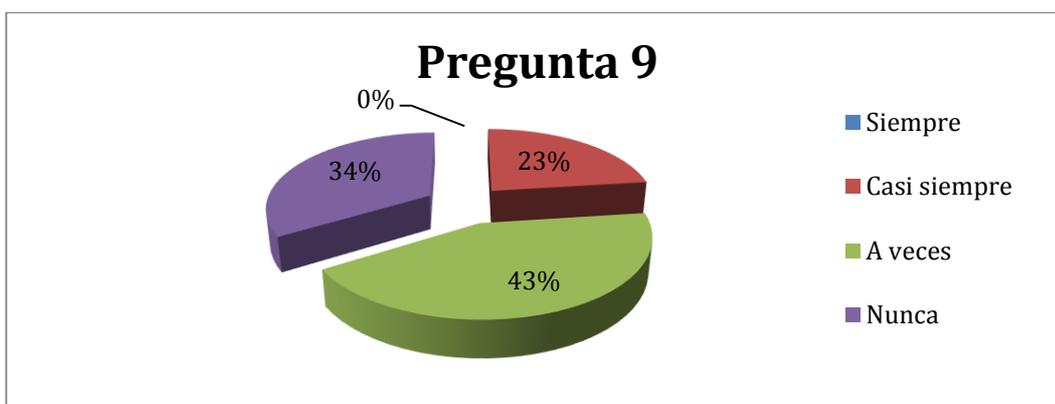
**Cuadro N° 20.** Expresa sus pensamientos

Alternativa	f	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	17	23%
A veces	33	43%
Nunca	25	34%
Total	75	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 19.** Expresa sus pensamientos



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

### Interpretación

La mayoría de niños y niñas tuvieron dificultad de expresar sus sentimientos, inclusive un grupo de niños nunca pudieron expresar lo que sentían, solo un grupo pequeño de niños si logro expresar lo que sentían, se observa mucha dificultad al momento de demostrar lo que sienten en los niños, ellos están desmotivados, tímidos, ante nuevas actividades que se le presenta.

### 10.- Colabora en la dramatización

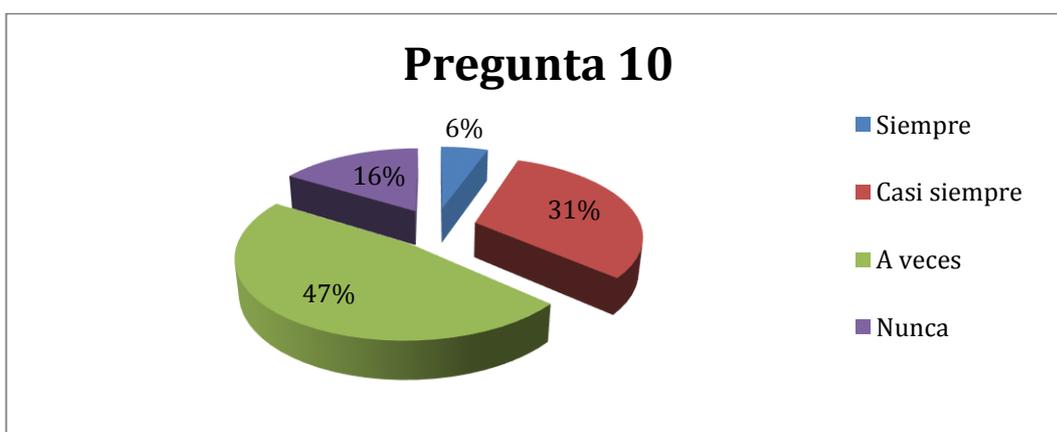
### Cuadro N° 21. Colabora en la dramatización

Alternativa	f	%
Siempre	4	5%
Casi siempre	23	31%
A veces	36	47%
Nunca	12	16%
Total	75	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

**Gráfico N° 20.** Colabora en la dramatización



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños de la U. E. Ciudad de Ibarra

Elaborado por: Gabriela Goyes

## Interpretación

La mayoría de niños no colaboraron en las dramatizaciones, solo un pequeño grupo si colaboró, las maestras frente a los niños que no colaboraron debe tener muy en cuenta en sus estrategias de aprendizaje, debe innovar su forma de impartir las clases, se hace necesario la utilización de una guía de juegos temáticos de roles para lograr mejorar el desarrollo personal de estos niños y niñas.

## CAPÍTULO V

## 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1 Conclusiones

- Se puede evidenciar que las docentes parvularias de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, utilizan un limitado número de estrategias que contribuyan a mejorar el desarrollo personal de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, además no se utiliza estrategias que incluyan los juegos temáticos de roles como alternativa, también se puede determinar que son muy estrictas en mantener la aplicación rígida de la planificación de actividades de aula.
- Se puede determinar que las docentes parvularias de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, tienen dificultad al realizar actividades con la mayoría de los niños para estimular el desarrollo personal de los pequeños, ya que existe una apatía por parte de los pequeños en participar en las distintas actividades como dramatizar, jugar libremente, entre otras, solo un grupo pequeño de niños y niñas les gusta y realizan correctamente estas actividades.
- El contenido del marco teórico permite interrelacionar las dos variables, que son los juegos temáticos de roles en la incidencia del desarrollo personal del niño, los contenidos tienen estricta relación sobre una base de aprendizaje que le permita al niño y niña desarrollar su personalidad, es decir, desarrollar la construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales.
- Un grupo de niños y niñas de 5 a 6 años de edad de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, demostraron timidez, desmotivación, conclusión descoordinación al realizar distintas actividades en el aula, debido a la falta de nuevas estrategias por parte de las

docentes para estimular el desarrollo personal de los pequeños, estas estrategias necesarias son los juegos temáticos de roles.

- Se concluye que es muy necesario la elaboración de una guía didáctica de talleres con juegos temáticos de roles para estimular el desarrollo personal de los niños. Esta guía será una herramienta pedagógica que oriente a las docentes en sus labores diarias.

## **5.2 Recomendaciones**

- Es importante que las maestras parvularias de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra busquen espacios para capacitarse en estrategias con juegos temáticos de roles, ya que estas permitirán mejorar el desarrollo personal de los niños.
- Las autoridades de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, puedan brindar flexibilidad a las docentes parvularias para aplicar estrategias de juegos temáticos de roles en sus planificaciones con el fin de mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se recomienda a las docentes de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra fundamentarse y orientarse en el marco teórico presente en esta investigación para una mejor comprensión de los contenidos de la guía de talleres de juegos temáticos de roles que permitan mejorar el desarrollo personal del niño.
- Es fundamental que las maestras parvularias realicen actividades específicas e individuales con los niños que tienen dificultades en su desarrollo personal, así es el caso de problemas en la comunicación, interpretación a personajes, demostrando timidez y falta de colaboración.

- Se recomienda al personal de parvularia aplicar la guía didáctica de talleres con juegos temáticos de roles para estimular la formación del desarrollo personal de los niños y niñas.

### **5.3 Respuestas de las interrogantes**

#### **1.- ¿Cómo diagnosticar la incidencia de los juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad?**

Para diagnosticar la incidencia de los juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad, la investigación se apoyó en el trabajo de campo, mediante la aplicación de una encuesta dirigida a las maestras y una ficha de observación aplicada a los niños y niñas de 5 a 6 años de edad. La información recopilada permitió obtener datos reales del problema y determinar el nivel de conocimiento de las maestras parvularias referentes a estas técnicas para estimular el desarrollo personal de los pequeños. De esta manera se logró formular el problema de investigación.

#### **2.- ¿Cuál es la importancia que tiene la fundamentación del marco teórico-científico sobre los juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad?**

La fundamentación del marco teórico-científico tiene su importancia en permitir comprender el contenido científico sobre los juegos temáticos de roles, con el propósito de seleccionar los talleres más óptimos para mejorar el desarrollo personal del niño y niña de 5 a 6 años de edad. Esta fundamentación teórica se lo realizó través de consultas bibliográficas y sobre todo información recopilada por expertos, donde se pudo determinar

los juegos temáticos de roles más pertinentes para el desarrollo de la personalidad del niño y niña. Toda esta información de los juegos temáticos de roles, se las sistematizo en la propuesta que es la guía didáctica de juegos temáticos de roles para estimular el desarrollo personal de los niños de 5 a 6 años de edad.

### **3.- ¿Cómo diseñar talleres sobre los juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad?**

Los talleres de juegos temáticos de roles para estimular el desarrollo personal de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad fue diseñada mediante la orientación de tutores especialistas y sobre todo validada por los expertos, con el propósito que sea un aporte dentro de la educación de los niños de 5 a 6 años, con el propósito de garantizar la correcta aplicación de las estrategias por parte de las maestras parvularias.

## **CAPÍTULO VI**

### **6. LA PROPUESTA**

## **6.1. TEMA: GUÌA DIDÁCTICA DE TALLERES CON JUEGOS TEMÁTICOS DE ROLES PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO PERSONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD.**

### **6.2. Justificación e importancia.**

En la infancia, el juego es una actividad del niño, que reviste una extraordinaria importancia lo mismo para su desarrollo físico y psíquico como para el establecimiento de su individualidad además es el medio ideal para la formación del niño en estas edades. La propuesta está dirigida a los docentes para mejorar las estrategias metodológicas aplicadas en el desarrollo perceptivo sensorial, para que tomen conciencia de que la enseñanza no es un simple aprender, sino conjugar el conocimiento con la eficiencia en el tiempo, de tal manera que los educandos desarrollen sus destrezas y capacidades para convertirlas en potencialidades para su beneficio.

El contenido de los juegos temáticos de roles ejerce una gran influencia en el desarrollo de la personalidad desde la edad infantil, por eso es preciso motivar a los niños para que representen en sus juegos los aspectos positivos de la vida, de la actividad, de lo que les rodea (padre, hermanos mayores, familiares allegados, conocidos, miembros de la sociedad).

Indudablemente el juego temático contiene en sí grandes posibilidades de influencia educativa sobre los niños en la edad escolar. El juego correctamente organizado conduce a los niños a las acciones laborales y a las actividades didácticas. Se considera que los juego temáticos de roles, se convierte en el tipo principal de actividad, pero esto no quiere decir que el niño de nuestros días no tenga algún tipo de independencia ni que pase por lo general la mayor parte del tiempo ocupado en juegos que distraigan.

Para mejorar el quehacer educativo, mediante la aplicación de actividad donde las estudiantes desarrollarán, habilidades, destrezas, capacidades competencias, talentos, intercambiarán ideas, opiniones, y sobre todo los integrantes del proceso educativo trabajarán juntos para lograr los objetivos marcados, para la productividad y generación de competencias científicas y técnicas que permita enfrentarnos al futuro.

### **6.3 Objetivos:**

#### **6.3.1 Objetivo General**

Brindar talleres sobre juegos temáticos de roles, que contribuya en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”

#### **6.3.2 Objetivos Específicos:**

- Mejorar la calidad de educación mediante la aplicación de juegos temáticos de roles para el desarrollo personal de niños y niñas.
- Contar con una guía didáctica de talleres con juegos temáticos de roles, que sirva de apoyo para la planificación diaria de los maestros.
- Socializar al personal docente en la aplicación de talleres de juegos temáticos que ayuden en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

### **6.4 Fundamentaciones:**

#### **6.4.1 Desarrollo personal del niño y niña**

##### **6.4.1.1. Definición de desarrollo personal del niño y niña**

**Este campo se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la**

**identidad personal y de las competencias emocionales y sociales. La comprensión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son procesos estrechamente relacionados, en los cuales las niñas y los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social. (Seefeldt Carol & Wasik Barbara, 2005. p. 37,)**

El lenguaje juega un papel importante en estos procesos, porque la progresión en su dominio por parte de los pequeños les permite construir representaciones mentales, expresar y dar nombre a lo que perciben, sienten y captan de los demás, así como a lo que los otros esperan de ellos.

La construcción de la identidad personal en las niñas y los niños implica la formación del auto-concepto (idea que están desarrollando sobre sí mismos, en relación con sus características físicas, sus cualidades y limitaciones, el reconocimiento de su imagen y de su cuerpo) y la autoestima (reconocimiento y valoración de sus propias características y de sus capacidades).

#### **6.4.1.2. Ejes del desarrollo personal en la educación**

En el Ministerio de Educación (2014), en el Currículo de Educación Inicial del 2014, mencionan los siguientes ejes del desarrollo personal.

##### **a) Eje de desarrollo personal y social.-**

**Este eje integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad, como parte importante de una familia, de una comunidad y de un país. También considera aspectos relacionados con el establecimiento de los primeros vínculos afectivos, propiciando interacciones positivas, seguras, estables y amorosas con la familia, otros adultos significativos y con sus pares. (Perfil de Tesis Guamaní, 2010. p. 65,)**

El ámbito social y emocional se desarrolla en los niveles de inicial 1 y 2, se considera el proceso de adaptación y socialización del niño en su desarrollo personal.

#### **b) Eje de descubrimiento del medio natural y cultural.-**

En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea. (Perfil de Tesis Guamaní, 2010. p. 65,)

El medio natural y cultural se construye por medio de las experiencias vividas por los niños, esta permite al pequeño darse cuenta y entender el significado de las cosas. También se lo desarrolla en los niveles de inicial 1 y 2.

#### **c) Eje de expresión y comunicación.-**

En torno a este eje se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de

diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás. (Perfil de Tesis Guamaní, 2010. p. 65,)

Este eje permite el desarrollo motriz del niño, tanto fino como grueso, es necesario indicar que este eje se deriva de los ámbitos del lenguaje verbal, no verbal y exploración del cuerpo en el inicial 1, y de comprensión, lenguaje escrito y artístico en el inicial 2.

## **6.4.2 Los juegos temáticos de roles**

### **6.4.2.1 Definición de juegos temáticos de roles**

“Un juego de rol es un juego interpretativo, en donde participa el niño y asumen su rol de personajes que pueden ser fantasía e imaginativos en donde el niño interpreta su diálogo”. (Aguilar Enrique, 2008)

Es el espacio en donde se describe sus acciones y por ende expresa sus sentimientos y pensamientos, en la realización del juego de roles no existe un guión, este juego queda a la imaginación y desarrollo del niño. Por esta razón, la imaginación, la fantasía, el autoestima, la seguridad del niño tiene un papel muy importante en el juego de roles, en otras palabras el juego de roles es la imitación de las acciones de los adultos, es decir, los niños asumen personajes que en la realidad no son.

### **6.4.2.2. Diferencias entre el juego temático de roles y el juego libre**

En.

(<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>), presentan las siguientes diferencias:

### **a) Juego temático de roles**

- Conformar la plataforma indispensable para la formación de la personalidad responsable del niño
- Permite el desarrollo de aspectos indispensables para la preparación escolar del niño: actividad simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa desplegada y la imaginativa
- Posibilita que el niño se dé cuenta de las relaciones que existen en la sociedad
- Facilita que el niño identifique conscientemente las reglas, las obligaciones y los deberes que se deben cumplir
- Permite que el niño regule su actividad y se someta a las reglas y a las situaciones de la sociedad
- Posibilita la formación de los motivos e intereses
- Facilita centrar la atención y realizar una tarea sin distracciones
- Posibilita la formación del objetivo de la actividad, tanto individual como compartida
- Permite el desarrollo de la compasión y el sentido personal
- Facilita que el niño desarrolle una propia posición moral para identificar comportamientos positivos y negativos
- Favorece la solución de situaciones de conflicto (<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

### **b) Juego libre**

- No permite el desarrollo de la actividad organizada
- Es una actividad que se da por acciones al azar
- Impide que el niño seleccione estímulos relevantes de los irrelevantes

- No ayuda en el reconocimiento de reglas de la interacción social
- No ayuda en la formación de motivos e intereses
- No permite que el niño adopte una propia posición moral
- No permite la solución de conflictos
- (<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

El juego temático de roles cumple funciones específicas en el campo de la educación, permitiendo a los niños desarrollar la imaginación y creatividad, además, desarrollo capacidades intelectuales de conocimiento en forma ordena y sistemática, permitiendo a los pequeños ser personas responsables y desarrollando actitudes de respeto, consideración y colaboración. En cambio, el juego libre no permite al niño ser ordenado, ya que se realiza las actividades sin normas, ni un orden que permita desarrollar capacidades tanto intelectuales como actitudes positivas en valores.

#### **6.4.2.3. El juego temático de roles en la transición de la edad preescolar a la escolar**

**La frontera de las edades preescolar y escolar es de suma importancia para la actividad cognitiva del niño en las etapas posteriores de su desarrollo. De acuerdo a los datos psicológicos, neuropsicológicos y neurofisiológicos, dicha edad se considera como crítica. En esta edad, la consolidación de los mecanismos cerebrales de regulación de toda la actividad del niño tiene un significado particular. Precisamente en esta edad dichos mecanismos cerebrales alcanzan un cierto nivel de madurez, lo cual garantiza la selectividad y el aspecto voluntario de las funciones psicológicas superiores. Asimismo, se afirma que la actividad cerebral se conforma y desarrolla a partir de la actividad psicológica.** (<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>).

El desarrollo cognitivo en los niños según datos de neuropsicólogos es vital desarrollarla en las edades pre-escolares y la escolar, ya que en estas etapas de vida los mecanismos cerebrales llegan a su regulación y consolidación de las funciones.

**Estos no se obtienen a través de la simple interacción con los objetos, no se construyen espontáneamente sobre la base de la experiencia cotidiana del niño. Para la formación de los conceptos científicos, el maestro debe presentar claramente los componentes (características) esenciales del concepto con el que trabaja. Estas propiedades resultan de los procesos de abstracción y generalización de las características esenciales de los objetos.**  
(<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

La consolidación de las funciones cerebrales a nivel de las edades pre-escolar y escolar, es muy importante las actividades que presenten los docentes para un buen proceso de enseñanza-aprendizaje, estas actividades deben basarse en la construcción del conocimiento a partir de las experiencias cotidianas que tienen los niños.

6.5 Desarrollo de la Propuesta

**Desarrollo de la Propuesta**



**GUÌA DIDÁCTICA DE TALLERES CON  
JUEGOS TEMÁTICOS DE ROLES PARA  
ESTIMULAR EL DESARROLLO  
PERSONAL EN LOS NIÑOS DE 5 A 6  
AÑOS .**

**AUTORA:  
GABRIELA GOYES**

**2014 - 2015**

## **PRESENTACIÒN**

La guía didáctica de talleres con juegos temáticos de roles para estimular el desarrollo personal en los niños de 5 a 6 años, tiene el propósito de aplicar estrategias didácticas sobre juegos temáticos de roles en las planificaciones laborales de los docentes, que permita directamente beneficiar a los niños en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los talleres permiten a los niños y niñas incentivarse, motivarse en los nuevos aprendizajes que están en su desarrollo personal, mejorando la calidad de educación mediante la aplicación de juegos temáticos de roles.

La estructura de los talleres es básica, de fácil comprensión y aplicación para las docentes parvularias, ya que no se requiere de inversión económica ni mucho material didáctico. Además, está basada de acuerdo al Currículo actual de Educación Inicial, para 5 a 6 años de edad, presentando los talleres en tres bloques o componentes de los ejes de aprendizaje, en los ámbitos: Convivencia, Expresión Corporal e Identidad y Autonomía.

En función a todo lo expuesto, la guía pretende dar un aporte a la educación con calidad y calidez dentro de las aulas de enseñanza a los niños y niñas de 5 a 6 años.

# EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

## COMPONENTE DE LOS EJES DE APRENDIZAJE

5-6 AÑOS

### Eje de Desarrollo Personal y Social

Ámbito: Identidad y  
Autonomía

**TALLER N: 1**  
**TEMA: “EL JEFE MAXIMO”**



**TALLER N: 2**

**Objetivo:** Desarrollar la capacidad de liderazgo para fomentar orden y confianza entre compañeros.

**Contenido:**

Ya sea que tus alumnos tengan de 3 o 5 años, una forma de enseñar los principios de liderazgo es mediante juegos. Cada juego tiene una lección sobre liderazgo que no puede transmitirse ni en una clase, ni en ningún seminario. Los juegos provocan que los principios se interioricen en el cuerpo y puedan ayudar a que todo el grupo aprenda la importancia del liderazgo. ([http://www.ehowenespanol.com/juegos-estrategicos-liderazgo-lista\\_143267/](http://www.ehowenespanol.com/juegos-estrategicos-liderazgo-lista_143267/))

**Destreza:** Desarrollar la toma de decisiones para elegir las mejores actividades, vestuario, personajes, entre otros, en función de sus gustos y preferencias del niño y niña.

**Desarrollo de la Actividad:**

Antes de jugar, colocar música de la cultura de los indios. A los niños los maquilamos para convertirlos en el jefe les explicamos a los niños que el jefe indio vive en las montañas junto a los osos y los lobos. Su tribu es muy divertida y todos los indios hacen siempre lo que el gran jefe manda.

**TEMA: “PONTE GUAPO”**

Los alumnos se disfrazan de indios con el material previsto para ellos. Luego todos los niños forman una hilera y se convierten en indios al imitar al gran jefe.

Así cuando el indio se enfada, todos se enfadan. Cuando el indio se ríe, todos ríen. Cuando el llora, todos lloran, cuando tiene miedo, todos tienen miedo, cuando tiene calor, todos sudan, cuando está cansado, todos duermen, cuando está contento, todos gritan de alegría. Y así sucesivamente. El docente dirige primeramente.

(<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/558/1/TESIS%20MARIA%20CEVALLOS.pdf>)

**Recomendaciones metodológicas:**

- Tener mucho cuidado con la clase de pinturas que usan para maquillar y disfrazar al niño, para evitar cualquier reacción alérgica.
- Indicar a los niños la selección de basura e incentivar al orden de reciclaje de basura.

**Recursos:**

- Pinturas de maquillaje para niños
- Collares de colores
- Plumas
- Pañuelos o telas.

**Evaluación:** Lidera el juego, para la expresión y libertad de emociones tensiones, etc. y trabaja en equipo.

**Objetivo:**

Fortalecer la autoestima y expresar su respeto con los demás.

**Contenido:**

El juego ponte guapo transmite muchos valores positivos y sirven de enseñanza para conocer el mundo que nos rodea, han ido cambiando con las épocas reflejando folclore y costumbres, por eso, para que sigan vivos y vigentes transmitiéndonos sus valiosas enseñanzas, no tenemos que tener ningún reparo en cambiar o cuestionar los aspectos negativos que contienen. ( [http://www.ehowenespanol.com/juegos-estrategicos-liderazgo-lista\\_143267/](http://www.ehowenespanol.com/juegos-estrategicos-liderazgo-lista_143267/))

**Destreza:**

Establecer las características físicas de las personas del entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás

**Desarrollo de la Actividad:**

El maestro presentará las imágenes de los dos niños: el arreglado y el desarreglado.

- Pedirá que describan las imágenes.
- Verán las semejanzas y las diferencias de cada personaje.

- Se identificarán con los personajes y dirán los sentimientos que tienen cuando están limpios y arreglados.
- Cómo se sienten cuando están bañados y arreglados ¿cómo los tratan los demás? ¿Qué les dice su, mamá cuando están arreglados? ¿Qué sienten cuando están sucios, manchados y desarreglados? ¿Cómo les gusta estar.
- El maestro les dirá que en su salón habrá un espacio donde antes de irse a casa podrán peinarse y arreglarse para que cuando los vean sus familiares que los recogen de la escuela, los vean bien arreglados. Podrán hacer un ejercicio de práctica?

(<http://2osemestregore.wikispaces.com/file/view/trabajo%20terminado.doc/236689294/trabajo%20terminado.doc>)

#### **Recomendaciones metodológicas:**

- Tener listo el material necesario para el juego
- Se recomienda hacer un círculo gigante en el aula o en el patio de la institución,

#### **Recursos:**

- Das ilustraciones, una con un niño limpio y en la otra, un niño desaliñado.
- Espejo grande de cuerpo completo
- Mesa
- Cepillo para cada niño
- Crema
- Pasadores

#### **Evaluación:**

Se respeta a sí mismo y a los demás.

## TALLER N: 3

### TEMA: “EL PRESIDENTE”



#### **Objetivo:**

Trabajar en grupos los niños comenzará a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación, compañerismo y desarrollo personal.

#### **Contenido:**

La valoración, tanto interna como externa de la incidencia de los juegos cooperativos aplicados, muestra que se alcanzó una estimulación muy positiva de las relaciones interpersonales en los sujetos del estudio. Esta estimulación es importante en el mejoramiento de la actitud de los adolescentes, tanto en el hogar, la escuela como en su comunidad, ya que este valor contribuye a la formación personal y académica de los adolescentes. (<http://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-para-fiestas-infantiles/juegos-para-fiestasde->)

#### **Destreza:**

Tomar decisiones con respecto a la elección de actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias, argumentando las mismas.

#### **Desarrollo de la Actividad:**

- El maestro comentará las funciones de los ' poderes de la Unión: el poder Ejecutivo, el Legislativo y el Judicial: el Ejecutivo ordena inspecciones, hace proyectos de presupuestos, lo ayudan sus secretarios; el Legislativo formado por diputados y senadores,

aprueba o desaprueba el presupuesto y hace leyes, y el Judicial se encarga de castigar a quienes no cumplen las leyes.

- Es importante que los niños conozcan esta información para llevar a cabo la dinámica.
- Una vez explicado cada poder, se formarán tres grupos, los que estarán formando el poder Ejecutivo, el Legislativo y el Judicial.
- Se les invita a pensar qué leyes, órdenes o sanciones ' pondrían en práctica en la escuela.
- Se dará un tiempo para que los niños discutan.
- Finalmente, el maestro hablará acerca de la responsabilidad que cada quien tuvo de acuerdo con el papel que desempeñó, y con la forma como nos desempeñamos en la casa, en la colonia y en otros aspectos de la vida. (

#### **Recomendaciones metodológicas:**

- Si es posible reforzar la información con videos sobre los tres poderes del Estado.
- Implementar un ambiente casi real para la aplicación de este juego
- Incentivar a los niños y niñas a jugar elaborando leyes encaminadas también a la protección y cuidado del ambiente.

#### **Recursos:**

- Niños formando los tres poderes.

#### **Evaluación:**

Acepta asumir y compartir responsabilidades.

## TALLER N: 4

### TEMA: " VAMOS A AYUDAR "



#### **Objetivo:**

Establecer cualidades y capacidades individuales y grupales, con respeto y consideración.

#### **Contenidos:**

El juego permite construir la confianza dentro del grupo es necesario, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y respeto a la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

Los juegos necesitan una serie de condiciones mínimas para que adquieran todo sus sentidos e interés. Un juego, en lugar de estimularla, por tanto, en ocasiones ser contraproducente. Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo.  
(<https://sites.google.com/site/juegosyaprendo/tecnicas/confianza>)

**Destreza:**

Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeras y compañeros, y mejora el desarrollo personal.

<http://2osemestregore.wikispaces.com/file/view/trabajo%20terminado.doc/236689294/trabajo%20terminado.doc> 65%

**Desarrollo de la Actividad:**

- Se mostrará a los alumnos películas sobre accidentes, terremotos, etc.
- Los niños explicarán lo que harían si se encontraran en semejante situación: ¿qué harían? ¿a quiénes ayudarían?, ¿cómo los ayudarían? ¿Qué sugerirían para que ya no pasaran este tipo de situaciones?
- Los niños pueden dramatizar una situación de emergencia, en donde un equipo es el afectado y otro equipo es el de auxilio; puede simularse un hospital en donde entre todos suben a los accidentados o afectados a una camilla y en donde sugiere a un colega doctor que no sabe qué hacer con un enfermo, sobre la mejor solución a seguir.
- El maestro hablará sobre la importancia de ayudar a quien lo necesite y sobre el valor de sugerir algo positivo a alguien.

**Recomendaciones metodológicas:**

- Se recomienda tener preparado y revisado los equipos audiovisuales antes de la proyección de videos.
- Es necesario intercambiar videos no solo de desastres, sino de accidentes ambientales, para generar concienciación en los niños y niñas sobre protección y conservación del ambiente.

**Recursos:**

- Video
- Televisión

**Evaluación:**

Apoya y da sugerencias a otros niños.

**TALLER N: 5**  
**TEMA: “SOY MARAVILLOSO”**



**Objetivo:**

Identificar las características físicas personales del niño/a para el desarrollo personal y auto concepto.

**Contenido:**

El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la creatividad del niño y fomenta su maduración. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente. A veces, consideramos que "jugar por jugar" es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil.

No obstante, por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no hacerse con ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos. Los juegos de los niños deberían considerarse como sus actos más serios.(  
<http://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>)

**Destreza:**

Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.

### **Desarrollo de la Actividad:**

- Elaborar una superestrella, para cada niño, en papel amarillo.
- Dícales a todos tienen características únicas y especiales, algo que hace bien o disfruta, sobre su cuerpo.
- Deje que los niños compartan las características especiales.
- Pídales que dibujen su imagen en el centro de la estrella, luego haga que le dicten sus características especiales para que el maestro lo escriba en las puntas de la estrella.
- Resalte los aspectos positivos de cada niño/a, las características que lo hacen único.
- Animar a que compartan sus estrellas con sus compañeros y después cuélguelos en el techo, para ello perfore la punta de arriba de la estrella y coloque el clip con el hilo.

<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/10/EI-desarrollo-emocional-infantil.pdf>

### **Recomendaciones metodológicas:**

- Proporcionar material de reciclaje para la elaboración de la estrella.
- Motivar a los niños y niñas con canciones para compartir el contenido de las estrellas.

### **Recursos:**

- Papel brillante
- Pegamento
- Tijeras
- Crayolas
- Perforadora
- Hilo

**Evaluación:**

Observación si el niño/a logra identificar sus características físicas, como peso, estatura, entre otras para desarrollar un auto-concepto en él y sobre todo identificarse y quererse como es.

**TALLER N: 6**  
**TEMA: “NIÑOS SUPER ESTRELLAS”**



**Objetivo:**

Expresar actitudes de iniciativa y autonomía para aplicar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula.

**Contenido:**

Si bien la dimensión de la “distensión” como creación de un nuevo espacio de la realidad es común a la esencia del juego, hemos pretendido recoger bajo éste epígrafe, los juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, etc... en el grupo.

El movimiento y la risa actúan en estos juegos, como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones.

Los juegos de distensión son útiles para cualquier ocasión, aunque pueden ser utilizados con diferente finalidad: “calentar” al grupo, para tomar contacto entre las/os participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común.

Intentan eliminar también, los aspectos de la competitividad de los juegos en que la diversión se hace a costa de una persona, para centrarse en situaciones en las que todas/os participan, o bien hay un cambio continuo de papeles que propicia la “expansión” del grupo.

<https://animacionsociocultural.wordpress.com/2007/01/11/juegos-de-httep-en-la-motivación-y-creación-de-clima/>

**Destreza:**

Identificar y manifestar sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

**Desarrollo de la Actividad:**

- Hacer una súper estrella para cada niño.
- Decirles que todos tenemos características únicas y especiales.
- Algo que hacemos bien, algo con lo que disfrutamos o algo sobre nuestros cuerpos, algo que nos gusta de nuestra casa, colonia, etc.
- Dejar que los niños compartan lo que consideran sus características especiales.
- Pedirles que se dibujen en el centro de la estrella.
- Dictarán al maestro sus características especiales " para que el maestro las escriba en las puntas de la estrella.
- Animarlos a que compartan sus estrellas con su compañeros y después las cuelgan en el techo. ([http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/10/El-desarrollo-emocional-infantil.p. 9\)](http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/10/El-desarrollo-emocional-infantil.p.9))

**Recomendaciones metodológicas:**

- Recomendar a los niños y niñas que también se identifiquen sus características con el entorno que les rodea.
- Elaborar características de un ambiente sano, saludable.

**Recursos:**

- Una hoja de papel amarillo para cada niño;
- Tijeras
- Crayolas o lápices de colores;
- Hilo,
- Clips
- Patrón de una estrella"

**Evaluación:**

Habla libremente sobre cómo es él o ella, de su casa y comunidad

Qué le gusta y qué le disgusta, qué hace, cómo se siente en su casa y en la escuela.

## TALLER N: 7

### TEMA: ¡YO SI PUEDO!



#### **Objetivo:**

Desarrollar la autoestima en los niños a nivel individual y grupal, para realizar tareas en el aula.

#### **Contenido:**

Las actividades que te comentaré te servirán como juegos para fomentar la autoestima en tus hijos diariamente; la infancia y adolescencia es una edad crítica en la que comienza a desarrollarse la autoestima.

Toda percepción y concepto que tienes sobre ti mismo, forma parte de un proceso de desarrollo. Este proceso comienza cuando eres un niño y se construirá a lo largo de toda tu vida.

De aquí, la gran importancia de que este proceso comience tempranamente. Para ello tienes que ofrecerles a los niños experiencias que le permitirán crear un sentido positivo de sí mismo.

Si un niño tiene baja autoestima tenderá a desarrollar un comportamiento negativo y ansioso, a través del cual se sentirá menos seguro y sensible frente a los demás. (<http://www.lifeder.com/dinamicas-autoestima/>)

#### **Destreza:**

Identificar los valores y la importancia que tiene la autoestima.

#### **Desarrollo de la Actividad:**

- Se pedirá a los niños que piensen sobre algo que no podían hacer cuando eran más pequeños, pero que sí pueden hacer ahora.

- Hacer que completen (dictándole al maestro) esta frase, "yo no podía... pero ahora ya que" (por ejemplo: yo no podía montar en bicicleta, pero ahora ya puedo y lo hago muy bien).
- Pedir a los niños que mencionen algo que les gustaría hacer pero todavía no han logrado, y por qué no lo han conseguido.
- ¡Entre todos los niños y con ayuda del profesor, hacer que los niños logren hacer la actividad que siempre han querido hacer (si no existieran actividades que hacer por parte de los niños, el maestro deberá preparar alguna actividad.
- Una vez que el niño realice la actividad debe manifestar: ¿Cómo se siente? ¿Cómo lo logré?, etc.
- Hacer nuevamente lo que se indica en el punto 2. (<http://es.slideshare.net/LilianaArias1979/curriculo-educacioninicialowres2014>)

#### **Recomendaciones metodológicas:**

- Realizar el juego con temas ambientales, como proteger y conservar nuestro entorno.

#### **Recursos:**

- Creatividad de los niños...

#### **Evaluación:**

Expresa satisfacción al darse cuenta de sus logros cuando realiza una acción.

**EJES DE  
DESARROLLO Y  
APRENDIZAJE  
COMPONENTE DE LOS  
EJES DE  
APRENDIZAJE  
5-6 AÑOS**

**Eje de Desarrollo  
Personal y Social**

**Ámbito: Convivencia**

## TALLER N: 8

### TEMA: “SIN HABLAR”



#### **Objetivo:**

Desarrollar la inteligencia en el niño, mediante concursos, permitiendo al niño tener auto-confianza en sí mismo para alcanzar logros.

#### **Contenido:**

Los juegos de agilidad mental con objeto de trabajar con alguna inteligencia en un momento determinado.

Más importante que el medio o juego en sí, es el fin con el que se utiliza y lo que representa dentro del curso personalizado de cada persona, como más importante que el estiramiento que realiza un fisioterapeuta de un músculo es el diagnóstico en que se basa, el pronóstico y resultado que se quiere conseguir.

Como curiosidad, incluimos varios juegos de ingenio para ilustrar mejor nuestra labor. Con el pequeño test del gusano explicamos de una forma muy básica los distintos perfiles cerebrales que pueden existir, con el ejercicio de Einstein vemos la complejidad que puede tener un razonamiento y con el ejercicio se trabaja la capacidad espacial. (<http://www.sapientec.com/juegos.php>)

#### **Destreza:**

Desarrollo de la inteligencia y fortalecer la auto-confianza

### **Desarrollo de la Actividad:**

- Se forman equipos de 4 a 6 participantes; cada miembro del equipo usará un listón del mismo color para diferenciarse del resto.
- Indicarles que tendrán que reunir los elementos iguales que les toquen hasta que estén todos o la mayor parte, pero no podrán hablar tendrán que conseguir lo que requieren pidiendo a sus compañeros, cambiándolo o regalándolo. Se asignan los materiales: los azules deben reunir todas las semillas; los amarillos, piedras; los negros, botones, etc. Los miembros de cada equipo juntarán los elementos y los meterán en la bolsa.
- Entregar a cada niño un montón de materiales y dar la indicación de iniciar.
- Durante 5 minutos intercambian los materiales.
- El maestro pide que se sienten por equipos para contar los objetos reunidos.
- Se pide que comenten cómo le hicieron para reunir sus materiales. Cómo se sintieron sin poder hablar? ¿Para qué sirve hablar? ¿Cuándo debemos hablar?.  
(<http://es.slideshare.net/LilianaArias1979/curriculo-educacioniniciallowres2014>,  
<http://es.slideshare.net/LilianaArias1979/curriculo-educacioniniciallowres2014>)

### **Recomendaciones metodológicas:**

- Recopilar el material con anticipación, antes del juego
- Solicitar que el material sea factible para después poder reciclar.
- Mantener una armonía durante la discusión de los niños y niñas

### **Recursos:**

- Piedritas
- Botones
- Hojas

- Tapa roscas
- Palitos
- Semillas grandes
- 4 o 6 bolsas según el número de equipos
- 4 o 6 colores diferentes de listón; rojo, amarillo, azul, verde, naranja, negro.

**Evaluación:**

Utiliza el lenguaje para hacerse entender, expresa sus sentimientos, negociar, argumentar, y desarrolla su personalidad.

**TALLER N: 9**  
**TEMA: “PERSONA MUY IMPORTANTE ESTA SEMANA”**



**Objetivo:**

Resaltar las cualidades positivas de los niños/as, su importancia al vivir en comunidad.

**Contenido:**

Este juego temático de rol permite que la autoestima de cada niño se eleve cuando se le reconoce como la persona muy importante en la semana. Los niños se dan cuenta de que son personas muy importantes a medida que reconocen a las personas o familiares que están a su alrededor.

**Destreza:** Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.

(1, 0: <http://es.slideshare.net/LilianaArias1979/curriculo-educacioniniciallowres2014> 1)

**Desarrollo de la Actividad:**

- Elegir un niño/a cada semana para ser la persona muy importante, explique a los niños que cada uno tendrá su turno, antes de que termine el año.
- Mande una nota a los padres unos días antes pidiendo fotografías del niño, celebraciones, mascotas, vacaciones.
- En el cartel, escriba el niño/a escogido arriba, pegue las fotografías y luego escriba lo que el niño diga de cada una de ellas.

- En la puesta en común, permita al niño escogido que exponga a los compañeros, anime a los niños/as que le hagan preguntas sobre las fotos.
- Resalte los aspectos positivos que lo hacen único y que lo hace único y destaque la cualidad que lo hace diferente de los demás. (<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/558/1/TESIS%20MARIA%20CEVALLOS.pdf>)

#### **Recomendaciones Metodológicas:**

- Pedir a los padres de familia las fotografías de los niños con anticipación, si es necesario al inicio del año.
- Recordar a los padres de familia que el juego lo apliquen en la casa, decorando un propio cartel.
- Decorar los carteles en la casa con material de reciclaje, de esta manera aportar al cuidado del ambiente.
- Inventar una historia con la fotografía de los niños anticipadamente.

#### **Recursos:**

- Fotografías
- Papel
- Pegamento
- Tijeras
- Crayolas

**Evaluación:** Observar si el niño/a logra desarrollar personalmente las cualidades positivas como el compañerismo y trabajo colaborativo.

## TALLER N: 10

### TEMA: JUNTAMOS LOS JUGUETES



#### **Objetivo:**

Reconocer sus cualidades y capacidades y las de sus compañeras y compañeros, y mejora el desarrollo personal.

#### **Contenido:**

#### **Destreza:**

Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.

#### **Desarrollo de la Actividad:**

Indicamos a los niños que se sienten sobre una línea trazada con tiza en el patio de juegos, le otorgamos a cada niño una caja para guardar juguetes. Todos los juguetes (deberían ser muchos) estarán desparramados en un lugar del patio.

Les explicamos las consignas: ayudar a juntar todos los juguetes, el juego es así: “cuando yo comience a contar ustedes corren, buscan un juguete y lo guardan en la caja”, pero cuando no cuente más, tienen que volver a sentarse sobre la línea.”

Cuando todos tengan juguetes en la caja, entre todos contarán los que haya podido juntar en su caja. (Establecemos relación término a término, para que comprendan que cada juguete se corresponde con un número). Es

importante trabajar en equipos para resolver situaciones y compartir opiniones.

(<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/558/1/TESIS%20MARIA%20CEVALLOS.pdf>)

**Recomendaciones metodológicas:**

- Es importante que el docente se asegure de los juguetes óptimos para que los niños y niñas encuentren un problema y puedan solucionarlo en equipo.
- Además de juguetes el docente puede utilizar un cuento sobre algún tipo de contaminación del ambiente y así permitir a los niños y niñas buscar soluciones.

**Recursos:**

- Cajas
- Juguetes.

**Evaluación:**

Clasifica los juguetes de acuerdo al: color, por tamaño, por uso. Reconoce sus cualidades y capacidades.

**TALLER N: 11**  
**TEMA: “ADIVINA QUIEN ES”**



**Objetivo:** Compartir experiencias personales para fomentar la convivencia entre compañeros.

**Contenido:**

Tienes que adivinar quién es el personaje de tu rival haciendo las preguntas adecuadas, y tienes que hacerlo antes de que él adivine el tuyo. Tienes varios niveles de dificultad entre los que escoger.

Los juegos del tipo adivina quién soy constituyen todo un clásico que nunca ha dejado de ofrecer diversión a cada generación a través de su mecánica sencilla e intrigante. Se trata de todo un desafío a la concentración y la perspicacia que ahora está más disponible que nunca. Y es que no necesitas tener una caja del juego a mano, ni tan siquiera estar en casa, para pasar un rato agradable con esta mítica opción lúdica, que hoy está a tu cómoda disposición a través de la red al igual que otros juegos de ayer, hoy y siempre.

( <http://www.oletusjuegos.es/juegos-advina-quien-soy.htm>)

**Destreza:**

Desarrollar el valor del respeto de los demás, las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.

### **Desarrollo de la Actividad:**

Pedir a los niños que traigan fotos actuales y de cuando eran bebés. Se colocan las fotos de bebé todas juntas en una caja y las actuales en otra. Ahora si a jugar “adivina quién es”.

El docente saca una de las fotos de bebé y los demás tienen que adivinar de quién se trata. El aludido busca su foto en la caja de fotos actuales y pega ambas en la pared. Preguntamos a los niños ¿Cómo se dieron cuenta de quién era? ¿Cuáles son los cambios que notan? ¿Tiene más pelo? ¿Cómo nos cuidaban de bebés? ¿Usábamos pañales? , etc.

Puede ser una oportunidad para identificar cambios corporales, partes esenciales del cuerpo humano, y su cuidado personal.

(<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/558/1/TESIS%20MARIA%20CEVALLOS.pdf>)

### **Recomendaciones Metodológicas:**

- Es importante pedir las fotos viejas y así evitar la producción de basura y apoyar a la protección del ambiente con el reciclaje de este tipo de papel.
- Es necesario que la docente tenga listo el material anticipadamente antes del juego.
- Mantener el control e incentivar el valor del respeto al momento de indicar las fotografías.
- Registrar los aportes de los niños y niñas.

### **Recursos:**

- Fotografías
- 2 cajas.

**Evaluación:** Identifica cambios corporales esenciales del cuerpo humano u respeta las diferencias entre compañeritos.

EJES DE  
DESARROLLO Y  
APRENDIZAJE  
COMPONENTE DE LOS

EJES DE  
APRENDIZAJE

5-6 AÑOS

Eje de Desarrollo  
Personal y Social

Dimensión: Relacional  
(Valores)

**TALLER N: 12**  
**TEMA: ¿QUÉ EMOCIÓN EXPRESO?**



www.google.imagen.com

**Objetivo:** Identificar sentimientos personales y de los demás para desarrollar el valor del respeto, así mismo y con los demás.

**Contenido:**

El juego ¿qué emoción expreso?. La inteligencia emocional comprende capacidades básicas como la percepción y canalización de la propia emoción o la comprensión de los sentimientos de los demás. Tiene su propio dinamismo y actúa constantemente sobre nuestro comportamiento y personalidad. Estas capacidades básicas, que nos permiten tener confianza en nosotros mismos o saber disfrutar de la relación con otras personas, se van formando en los primeros años de vida. Por ello, el profundizar en los rasgos y en la construcción social de las emociones en los niños y en la importancia para su formación integral es fundamental para todos cuantos se ocupan de la educación infantil.

(<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/10/El-desarrollo-emocional-infantil.pdf>)

**Destreza:** Determinar y seleccionar sus emocionales y sentimientos, expresando las causas de los mismos mediante el lenguaje verbal.

**Desarrollo de la Actividad:**

- Se propone el armado de caretas que representan un estado de ánimo o de emoción (felicidad, ira, tristeza, asco, preocupación, sueño, etc.) .Se los invitará previamente a los niños mirarse al espejo.

- Al terminar todos los niños se colocan la careta y juegan a actuar representando el papel correspondiente a la máscara que eligió.
- El docente juega a hacer el reportero que entrevista a los personajes, preguntando: ¿Qué te ocurrió? ¿Por qué te sientes así? ¿É te puede hacer sentir mejor?, etc.

<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/558/1/TESIS%20MARIA%20CEVALLOS.pdf>

**Recomendaciones metodológicas:**

- Registrar los distintos cambios emocionales que presenten los niños durante el juego.
- Utilizar caretas elaboradas con material de reciclaje y así contribuir al cuidado del ambiente.

**Recursos:**

- Caretas o máscaras de emociones

**Evaluación:** Respeta las opiniones de los demás y participa en la discusión.

**TALLER N: 13**  
**TEMA: ¿QUÈ TRABAJO HAGO?**

**Objetivo:**

Identificar la estructura de un marco social para valorar las distintas profesiones y sus respectivas actividades.

**Contenidos:**

Jugando con Las Profesiones. Ya sabes que te gustaría ser cuando seas mayor? En este juego puedes seleccionar entre una gran variedad de diferentes profesiones como bombero, policía, astronauta, médico, etc. Escoge la que más te guste!

**Destreza:** Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.

**Desarrollo de la Actividad:**

Haremos valorar a los niños los distintos tipos de trabajo, destacando la importancia de cada uno de ellos, ayudándoles a conocer su entorno familiar y social próximo. Podemos iniciar que los niños formen un círculo.

Nosotros permanecemos en un rincón desde donde llamaremos a un niño. Al oído, sin que nadie se entere, le diremos que imite a una persona que trabaja en algo concreto: panadería, hospital, escuela, etc.

Con esta idea puede buscar utensilios que necesite para esta representación. Los demás deberán adivinarlo, el que lo consiga se acercará para ser disfrazado. A otro niño le proponemos un nuevo oficio, así sucesivamente.

(<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/558/1/TESIS%20MARIA%20CEVALLOS.pdf>)

**Recomendaciones metodológicas:**

- Recopilar anticipadamente revistas con imágenes de las distintas profesiones y evitar el incremento de la basura por papel, y a la vez aportar con el reciclaje.
- Proporcionar con anticipación los utensilios que sirvan para representar las distintas profesiones, para que el niño pueda identificar fácilmente.
- Pre diseñar los trajes con material de reciclaje.

**Recursos:**

- Objetos cotidianos
- Juguetes
- -Disfraces

**Evaluación:** Intercambia información sobre algún miembro familiar y trabajo que desempeñe en servicio a la comunidad y sus funciones.

**Taller 14**

**TEMA: “EL VENADO”**

**Objetivo:**

Fortalecer el valor del respeto hacia los demás en las diferentes formas de pensar y gustos.

**Contenido:**

Es una leyenda con una fábula con una enseñanza que se las enseñanzas se pueden llamar moraleja. Es un ciervo que es muy vanidoso entonces decía que nadie tenía la cornamenta que él tenía él se creía el mejor que nadie era mejor solo que tenía las patas como las ramas de un árbol entonces un león que estaba detrás de él se abalanzo sobre él y el ciervo corría que como ya sabéis los ciervos corren mucho entonces se metió en el bosque pensando que se podría esconder allí pero no sucedió como el planeaba se le quedo un asta enganchada en una rama entonces el tiraba y tiraba pero no lo conseguía así que sin dejar de intentar dio una fuerte patada al árbol y lo logro siguió corriendo con una ventaja insalvable y el león se Cansó.

([elblogdepiedad5a.blogspot.com/2011/03/el-ciervo-y-el-leon.html](http://elblogdepiedad5a.blogspot.com/2011/03/el-ciervo-y-el-leon.html)).

**Destreza:**

Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.

**Desarrollo de la Actividad:**

- Esta actividad se puede llevar a cabo cuando el grupo está inquieto. Ustedes han visto que hay personas que cuando van en la calle en sus autos, se enojan y desesperan, tocan el claxon, gritan palabras altisonantes y se enojan, ¿verdad? A esas personas les cuesta trabajo controlar sus impulsos porque de pequeños no ejercitaron para controlarlos. Nosotros vamos a practicar un ejercicio para auto controlarnos.
- Vamos a jugar al venado. ¿Saben qué es un venado? ¿Dónde vive?, ¿qué come? ¿Cómo camina?, ¿quiénes son sus enemigos?
- Vamos a jugar a que ustedes son los venados y yo soy el león, ustedes van a caminar en silencio por todo el salón, tal y como lo hacen los venados.
- Voy a pronunciar el nombre de quien haga ruido y éste se quedará sentado y congelado sin moverse durante un minuto. Así hasta ver quien logra salvarse moviéndose tan despacio y silenciosamente como esos hermosos animales.

(<http://miriux.wikispaces.com/file/view/planeacion.docx>)

#### **Recomendaciones metodológicas:**

- Se recomienda utilizar este juego para nuevamente controlar la disciplina en el aula.
- Buscar un lugar adecuado amplio para el desarrollo del juego
- Concienciar a los estudiantes el respeto a la vida, como son los casos de protección y conservación de especies.

#### **Recursos:**

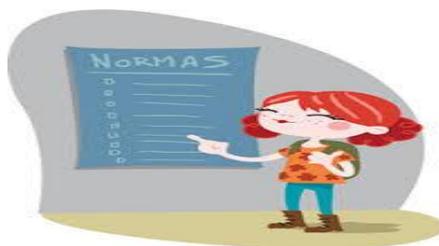
- Lugar específico para desarrollar el juego

#### **Evaluación:**

Demuestra respeto y expresa sentimientos hacia los demás

### **TALLER N: 15**

## TEMA: “CUMPLO NORMAS”



### **Objetivo:**

Promover el respeto por las reglas y normas básicas del juego desarrollar las capacidades motrices en entornos habituales.

### **Contenido:**

La convivencia organizada y tranquila en el aula es condición indispensable para un normal desenvolvimiento de la vida en el centro infantil. Ello presupone una responsabilidad que no solamente asumen los maestros sino también los niños, que han de poner cuidado y atención en lo que se hace o decide, dentro de normas que son generales y aplicables a todos.

Por supuesto esto implica dos cosas importantes: Una, que las normas sean apropiadas a las particularidades de la comprensión y comportamiento de los niños, y dos, que sean de estricto cumplimiento, por lo que se está obligado a responder de ciertos actos y acciones cuando tales normas se transgreden.

Dadas las posibilidades de la edad, a los niños pequeños hay que motivarles a que pongan cuidado y atención en lo que hacen, enseñarles los pasos de las normas que han de cumplir, y elogiarles cuando lo hacen, o en su defecto, llamarles la atención sobre su incumplimiento cuando ello sea así. Esto se ha de trabajar durante cualquiera de las actividades que se realizan en el aula, y no convertirlo en un decálogo de acciones a cumplir ajeno a las actividades de su vida cotidiana.  
(<http://www.waece.org/webpaz/bloques/aprender.htm>)

**Destreza:**

Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.

**Desarrollo de la Actividad:**

- El maestro explicará en forma clara y sencilla la necesidad de las normas o reglas para regular la vida de las personas y de los grupos.
- Pedirá a los alumnos que aporten ejemplos del cumplimiento e incumplimiento de reglas o normas.
- Puede poner un ejemplo de las normas que debía cumplir cuando él era niño y no se cumplían dichas reglas o normas.
- Pedirá a los niños que comenten qué tipo de normas existen en su escuela, en su salón de clases y en su casa, si esas reglas se respetan o no y qué pasa cuando no se respetan.
- Pedir que sugieran qué otras normas se pueden establecer dentro del salón de clases y para qué servirían esas normas.
- El maestro jugará con los niños volibol o básquetbol, dará a conocer las reglas y de vez en cuando el maestro romperá alguna regla o norma para
- Ejemplificar la consecuencia del no cumplimiento de una norma.

**Recomendaciones metodológicas:**

- Preparar imágenes en papelotes o carteles sobre las normas básicas de convivencia.
- Incentivar a los niños y niñas a la participación
- Al final desarrollar normas sobre protección y conservación del ambiente.

**Recursos:**

- Niños participantes

**Evaluación:**

Acepta y participa en juegos conforme a las reglas establecidas.

## TALLER N: 16

### TEMA: “JUEGO EN SOLITARIO”



#### **Objetivo:**

Vivencia y comprende valores significativos y normas representativas de su entorno natural y social.

#### **Contenido:**

El juego consiste en un sistema de valores, en un conjunto de reglas y normas comunes para toda la sociedad, estas están sujetas a cambios determinados por las relaciones que los hombres establecen y por los intereses de clases.

Constituye un regulador de la conducta de los individuos de la sociedad. Por lo cual se hacen necesarios una serie de códigos y doctrinas morales. Ella se apoya en la fuerza de la persuasión, del ejemplo, de la opinión pública, de la educación y tradiciones.

Las normas morales abarcan relaciones entre los hombres que no están reguladas por ningún organismo estatal o social, como por ejemplo la amistad, la camaradería, el amor.

La educación de las formas positivas de la conducta son las bases necesarias sin la cual no es posible formar rasgos más complejos de la personalidad del niño, educándoles costumbres más simples, por ejemplo la buena conducta, el docente logra que el pequeño realice las acciones con deseo y en general conscientemente, es decir, que las manifestaciones positivas externas reflejen la esencia interior, su actitud hacia las reglas.

(<http://www.efdeportes.com/efd154/el-juego-para-la-formacion-de-normas-de-convivencia.htm>)

### **Destreza:**

Participar en algunas prácticas tradicionales de su entorno disfrutando y respetando las diferentes manifestaciones culturales.

### **Desarrollo de la Actividad:**

El Maestro explicará en qué consiste la convivencia y pondrá ejemplos adecuados sobre el tema.

- Pedir a los alumnos que describan situaciones en las que jueguen ellos solos, con sus amigos, sus compañeros o con sus padres o hermanos. Hacer que el niño se dé cuenta que cuando juega solo, tiene libertad y no debe dar cuenta a nadie de lo que hace; en cambio, cuando juega en compañía de otros niños ha de plegarse a las normas o reglas del juego.
- Pedir a los niños que jueguen solos con un balero o un trompo durante algunos minutos, ¿qué pasa?, ¿cómo se sienten?
- Posteriormente realizar un torneo de trompo o balero 'ajustándose a ciertas normas o reglas que ellos mismos establezcan, ¿cómo se sintieron?, ¿hubo orden?, ¿todos cumplieron las normas o reglas?.
- Se explica que esta también pasa en los trabajos de sus padres: existen
- Normas como la hora de entrada a ahí mismo en la escuela a la hora de entrada y salida, etc.

### **Recomendaciones metodológicas:**

- En cada actividad desarrollar las normas de respeto a las reglas del juego y a la conservación y protección del ambiente.

- Solicitar al padre de familia que explique las normas del hogar a los hijos.

**Recursos:**

- Trompos
- Valeros

**Evaluación:**

Acepta y propone normas para la convivencia, el trabajo y el juego para desarrollo personal de los niños.

**TALLER N: 17**  
**TEMA: ¿TE AYUDO?**



**Objetivo:**

Desarrollar en los niños el trabajo colaborativo entre amigos, y fomentar el compañerismo al momento de integrarse con otros niños.

**Contenido:**

Este juego es de integración son oportunas en todo momento y lugar. Estas son muy útiles a principios del año escolar o cuando se forman nuevos grupos, pero la verdad es que su importancia no se limita a dichos momentos. A mitad de año y siempre que se quiera fortalecer un grupo y realizar actividades recreativas fomentando el compañerismo de los niños, jóvenes o adultos, las dinámicas de integración son perfectas.

Contribuyendo en este aspecto, aquí os daremos dos dinámicas para que compartan con vuestros grupos y afiancen buenos lazos.

El objetivo principal es compartir, intercambiar aptitudes, distender y crear un ambiente propicio para que el grupo fortalezca la unión.

**Destreza:**

Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.

### **Desarrollo de la Actividad:**

- El maestro divide a los niños en grupos de tres alumnos y los numera.
- A cada grupo le dará un rompecabezas un poco difícil para su edad; los grupos pares atentos para ayudar a sus compañeros en el momento en que vean que les está resultando difícil armar el rompecabezas.
- La ayuda la proporcionará primero un alumno, posteriormente ingresará otro hasta que estén todos armando el rompecabezas.
- Cada niño se acercará diciendo: ¿puedo ayudarles? Algún niño del grupo que está armando el rompecabezas podrá decir: ¿puedes ayudarnos?
- Una vez armado el rompecabezas comentarán sobre qué sintieron cuando les pidieron ayuda, en qué momento decidieron solicitar ayuda, etc.
- El maestro comentará la importancia de solicitar y proporcionar ayuda a quien lo necesite.

### **Recomendaciones metodológicas:**

Utilizar rompecabezas con imágenes ecologistas, con el propósito de incentivar el respeto al ambiente

#### **Recursos:**

- Rompecabezas de 50 piezas o más.

#### **Evaluación:**

Apoya a quien percibe que lo necesita.

EJES DE  
DESARROLLO Y  
APRENDIZAJE  
COMPONENTE DE LOS  
EJES DE  
APRENDIZAJE  
5-6 AÑOS

Eje de Desarrollo  
Personal y Social

Ámbito: Expresión  
Corporal

**TALLER N: 18**  
**TEMA:” BAILEMOS DISFRAZADOS”**



**Objetivo:** Desarrollando la capacidad de escuchar e identificar a través de trabajo individual mediante la representación y expresión musical.

**Contenido:**

Los disfraces siempre llevan a comparaciones entre los niños: “el suyo es más bonito”, “no pareces un pirata”, “Blanca nieves llevaba zapatos rojos y tú negros”..., que pueden empañar la celebración. Para evitarlo, puedes preparar un baile de disfraces. Es muy sencillo. Necesitarás que los niños acudan sin disfraz a la fiesta. Tú tendrás preparados varios baúles con prendas viejas o algunas que hayas elaborado con retales para la ocasión: faldas, pantalones, camisas, pelucas, sombreros, extravagantes collares y adornos para el pelo... Diles que pondrás la música y cada uno tendrá que coger una prenda de cada baúl y ponérsela antes de que tú pares la canción. Seguro que lo pasarán en grande viendo sus extraños modelos. Puedes repetirlo tantas veces como quieras.

(<http://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-para-fiestas-infantiles/juegos-para-fiestas-de-disfraces>)

**Destreza:**

Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás.

**Desarrollo de la Actividad:**

Música instrumental de varios géneros.

Comienza la música y antes de moverse, cada niño de pie con los ojos cerrados, escucha la música y piensa que le sugiere. ¿Es música de hadas o príncipes? ¿Es música de piratas o soldados que luchan en el mar? Cuando los niños hayan interiorizado el ritmo, se podrán mover libremente por el salón. Que los niños representen el compás ternario con un vals entre príncipes y princesa; mientras que el ritmo binario lo representamos con un desfile de marcial de soldados, haciendo que los niños representen con el cuerpo y el movimiento las cualidades de los sonidos que escuchan, marcando los ritmos musicales.

Es importante seguirle el juego, alabando por ejemplo, lo bien que vuelan, lo bien que combaten, lo hermoso que bailan, etc. (<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/558/1/TESIS%20MARIA%20CEVALLOS.pdf>)

#### **Recomendaciones metodológicas:**

- Recomendar a los padres de familia que los disfraces sean elaborados de material de reciclaje.
- Buscar un lugar adecuado amplio para el desarrollo del juego
- Tener listo la música óptima anticipadamente para el juego.
- Verificar anticipadamente el funcionamiento de los equipos de amplificación.

#### **Recursos:**

- Disfraces escogidos por los niños: princesas, príncipes, superhéroes, soldados, piratas, mamá, papá, etc.

**Evaluación:** Elaboran dibujos de los personajes favoritos y explicar el por qué.

## TALLER N: 19

### TEMA: “MIRA ESTO”



#### **Objetivo:**

Desarrolla la coordinación dinámica y fuerza de espacio, compañerismo, ayudándole en su creatividad e imaginación.

#### **Contenido:**

Se evidencia a través de la propuesta de juegos donde se aborda su implementación en beneficio del tratamiento de la Expresión Corporal en las clases Educación Física en el primer grado, además de constituir un medio formador idóneo de los niños, crear hábitos de conductas, normas de convivencia y la acumulación de experiencias que le posibilitarán resolver numerosas situaciones, tanto de juego como de su vida social. (<http://www.monografias.com/trabajos105/juegos-tratamiento>)

#### **Destreza:**

Realizar desplazamientos y movimientos combinados utilizando el espacio total y parcial a diferentes distancias (largas-cortas)

#### **Desarrollo de la Actividad:**

- Con los niños en círculo, explicar cómo el ser humano fue inventada y utilizando los medios de transporte.

- Mostrará uno por uno los objetos o imágenes ' que tiene del caballo, mientras platica como se empleaban los que estén fuera de uso o sean poco conocidos por los niños.
- Los niños irán observando el caballo y lo pasarán al siguiente compañero para que haga lo mismo.
- Los demás esperarán su turno y aprovecharán para mirar detenidamente el objeto (en un tiempo razonable) hasta que haya pasado por todos.
- Luego, el maestro mostrará el automóvil y hará lo mismo que con el caballo.
- Luego la actividad continúa hasta agotar los materiales.
- Concluida la reseña, el maestro les preguntará cómo se sintieron al estar esperando el avión mientras lo observaban sus compañeros, ¿por qué es importante esperar su turno? ¿Qué tienen que hacer para que su cuerpo pueda esperar?

**Recomendaciones metodológicas:**

- Al momento de indicar los objetos como se inventaron, recomendar y aprovechar para reflexionar con los niños y niñas sobre cuales medios de transporte son contaminantes para el ambiente.

**Recursos:**

- Medios de transporte (caballo, automóvil, camión, tren, avión, barco)
- Pueden ser juguetes o imágenes muy vistosas.

**Evaluación:**

Controla gradualmente sus impulsos y la necesidad de gratificación Inmediata (por ejemplo cuando quiere tomar un juguete, un libro u otro material que alguien está utilizando),

**TALLER N: 20**  
**TEMA: “EMOCIONES MEDIANTE EL TACTO”**



**Objetivo:** Desarrollar la capacidad intelectual y percepción a través de las emociones mediante el contacto físico y la exploración táctil.

**Contenido:**

La importancia de trabajar las emociones con los niños estriba en que ellos aprenden a conocerse mejor, a distinguir porqué y cómo se sienten y así aprenden poco a poco a regular y controlar sus estados emocionales, algo básico para su bienestar y buen funcionamiento a lo largo de toda la vida. (<http://www.deorugasymariposas.com/2015/02/juegos-para-trabajar-emociones-con-ninos.html>)

Con las actividades y juegos que te propongo, podrás trabajar con tus niños: la expresión emocional, la conciencia emocional interpersonal, la confianza, la empatía y la solidaridad.

(<http://www.deorugasymariposas.com/2015/02/juegos-para-trabajar-emociones-con-ninos.html>)

**Destreza:** Tomar decisiones con respecto a la elección de actividades, vestuario entre otros, en función de sus gustos y preferencias, argumentando las mismas.

**Desarrollo de la Actividad:**

Se forman equipos de tres o cuatro personas formando pequeños círculos. El juego consiste en simular duchar a los participantes a través de suaves

masajes con los dedos. Voluntariamente un jugador de cada conjunto se mete al centro, mientras los otros le hacen un ligero masaje con los dedos desde la cabeza hasta los pies (haciendo el sonido del agua al salir de la regadera). Se “lava” tres veces el cuerpo completo de cada niño antes de que pase el siguiente, y así sucesivamente hasta que todos hayan recibido su baño. Y se miran unos a otros a una distancia de 1 metro. (<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/558/1/TESIS%20MARIA%20CEVALLOS.pdf>)

La actividad consiste en simular que el grupo es una máquina y cada jugador es un carro, un voluntario se coloca al inicio de las filas y pasa para ser “lavado” durante el recorrido los participantes enjabonan, enjuagan, secan. Se forman parejas y uno de ellos se les cubre los ojos con un pañuelo, mientras el otro simula una posición de estatua. La persona vendada tocará a la estatua para luego adivinar la postura, finalmente cuando esté listo se le descubre los ojos para que vea su fotocopia, si es correcta.

(<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/558/1/TESIS%20MARIA%20CEVALLOS.pdf>)

**Recomendaciones metodológicas:**

- Realizar el juego con temas ambientales, como proteger y conservar nuestro entorno.

**Recursos:**

- Pañuelo

**Evaluación:**

Observar el desarrollo personal y las reacciones afectivas al recibir y proporcionar contacto físico.

## **6.6 Impactos**

### **6.6.1 Impacto Social:**

En el juego temático de roles se pueden incluir diferentes relaciones sociales. Aquí el niño retoma relaciones sociales de su cultura y los usos de los objetos que observa. Es por esto que se afirma que en el juego de roles el niño adquiere la dinámica de las relaciones sociales existentes a través de su participación activa como personaje dentro de una temática establecida similar a la vida cotidiana.

(<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

### **6.6.2 Impacto Psicológico:**

El juego temático de roles permite el desarrollo de la personalidad de los niños, estas actividades desarrollan un impacto psicológico en los pequeños desarrollando su intelecto, enfatizando sus sentimientos y acciones, actitudes que son muy positivas para la educación. Además, permite una tranquilidad psicológica en las docentes parvularias e inclusive e los padres de familia, al ver que los niños desarrollan su personalidad sin dificultades.

(<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

### **6.6.3 Impacto Pedagógico:**

La guía de juegos temático de roles que permite mejorar el desarrollo de la personalidad de los niños, tiene un impacto pedagógico en los niños, porque es una estrategia de aprendizaje que incentiva y emotiva la enseñanza, ya que el niño es libre por aprender haciendo actividades a su gusto. La guía será una herramienta de trabajo para las docentes

parvularias de la institución educativa, que le servirá como un material de apoyo y orientación para las planificaciones.

(<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>)

## **6.7 Difusión:**

Esta investigación como iniciativa pedagógica con importantes aportes sobre estrategias metodológica en los juegos temáticos de roles para el desarrollo personal de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”, difundida en contenidos orientados al mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje en los niños, con técnicas enfocadas al desarrollo integral del ser humano, constituyéndose en herramientas didácticas que favorecen los roles dinámicos de docentes y estudiantes, desarrolla actitudes entre compañeros de aula y otorgan al estudiante el rol principal, en las que puede valorar los resultados del esfuerzo y capacidades cuando sea puesta en práctica con los educandos.

## **7. Bibliografía**

- 1.- ANDIÑACH M.; Antolin M.; Boan, S. (2004). Escuela para Maestros, Enciclopedia de Pedagogía Práctica, CADIEX International S.A., Bogotá, Colombia.
- 2.- AGUILAR, Enrique (2008) Temperamento, carácter y personalidad, Editorial Búho, México.
- 3.- BONILLA, R., Solovieva, Y., Figueroa, S., Martínez, J. Y Quintanar, L. (2004). Tratamiento neuropsicológico en niños con TDA con predominio de impulsividad. Universidad Autónoma de Puebla. Colección Neuropsicología y Rehabilitación

- 4.- BORDAS, M. ET AL. (2010). Manual del educador. Recursos y técnicas para la formación en el siglo XXI. Parramón Ediciones SA. Barcelona, España.
- 5.- BOROCIO M. (2005). Disciplina con amor: Cómo poner límites sin ahogarse en la culpa. México.
- 6.- COLL, M. (2009). Educar Jugando. Editorial San Marcos.
- 7.- COLL-Palacios-Marchesi, (2002) Desarrollo Psicológico y Educación II. Ed. Alianza. Madrid
- 8.- CORRAL, A., (2010), "Psicología Evolutiva", Tercera Edición.
- 9.- ELKONIN, D. B. (2000). Desarrollo psicológico en las edades infantiles. Moscú: Academia de Ciencias Pedagógicas y Sociales.
- 10.- ENCALADA & Briones, (2005), Aprendamos a jugar. Editora Dos Mil. Bogotá, Colombia.
- 11.- GARCÍA, V., Alfonso, (2008), El juego infantil y su metodología. EDITEX
- 12.- GERVILLA, Ángeles (2006). Didáctica Básica de la Educación Infantil. Conocer y comprender a los más pequeños. Ed. Narcea.
- 13.- GISSELA, D. (2003). La motivación: varita mágica de la enseñanza y la educación. Revista internacional Magisterio. Educación y Pedagogía.
- 14.- GONZÁLES, Betty, (2012), Los Juegos Recreativos en el Desarrollo de la Motivación. Universidad Estatal de la Península de Sta. Elena. La Libertad – Ecuador.

15.- GONZÁLEZ Moreno X., (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. Volumen II. Número 3. Julio-Diciembre. Bogotá, Colombia.

16.- GUAMANÍ, L. Deysi, (2010), Guía 1, Planificación Curricular.

17.- GUILLEN, G. (2008). Juegos Pedagógicos y Tradicionales. Ediciones Monserrat.

18.- JANE, C. A. (2000). Cerebro creativo y lúdico: hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI. Santafé de Bogotá: Cooperativa editorial Magisterio.

19.- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, (2014), Currículo de Educación Inicial 2014, Quito – Ecuador

20.- PÉREZ, Castilla, R., (2008), “Teoría de la educación”, Lima Perú.

19.- SALMINA, N. y Filimonova, O. (2001). Diagnóstico y corrección de la voluntariedad en la edad preescolar escolar menor. México: Universidad Autónoma de Tlaxcala.

21.- SEEFELDT, Carol Y Wasik Barbara (2005), Preescolar: los pequeños van a la escuela, Biblioteca para la actualización del maestro, SEP, México.

22.- SOLOVIEVA, Y., Machinskaya, R., Quintanar, L., Bonilla, R. Y Pelayo, H. (2009). Neuropsicología del TDA en la edad preescolar. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla: Colección Neuropsicología y Rehabilitación.

23.- SOLOVIEVA, Y. y Quintanar, L. (2005). Efectos socioculturales sobre el desarrollo psicológico y neuropsicológico en niños preescolares. Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología.

24.- SOLOVIEVA, Y. y Quintanar, L. (2012). La actividad de juego en la edad preescolar. México: Trillas.

### **Linkografía**

<https://plus.google.com/114868579071209188298/posts/7gZs4W5gdgw>

[http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado\\_en\\_U\\_T\\_Ambato\\_.pdf](http://pedablogiaxxi.bligoo.cl/media/users/0/10589/files/464765/Citado_en_U_T_Ambato_.pdf)

<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.08/393>

<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3231/1/BERMEO%20CUENCA%20V%C3%8DCTOR%20HUGO-LUZURIAGA>

<http://www.hsph.harvard.edu/population/domesticviolence./ecuad>

<http://www18.iadb.org/Research/legislacionindigena/leyn/docs/ECU-Codigo-de-la-Ninez-y-la-Adolescencia-.doc>

<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>

[http://www.waece.org/biblioteca/planti\\_dossier.php?titulo=%25BFQu%25E9%20es%20el%20juego%20de%20roles?](http://www.waece.org/biblioteca/planti_dossier.php?titulo=%25BFQu%25E9%20es%20el%20juego%20de%20roles?)

<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>

<https://sites.google.com/site/juegoego/clasificacion>

[http://www.ecured.cu/Juego\\_de\\_rol](http://www.ecured.cu/Juego_de_rol)

<http://www.educando.edu.do/articulos/docente/nios-de-5-a-6-aos-comenzando-la-enseanzaformal/>

<http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/1900/2/17506268.pdf.txt>

<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/558/1/TESIS%20MARIA%20OCEVALLOS.pdf>

<http://2osemestregore.wikispaces.com/file/view/trabajo%20terminado.doc/236689294/trabajo%20terminado.doc>

<http://miriux.wikispaces.com/file/view/planeacion.docx>

<http://www.angelfire.com/nv/filofagia1/ludica.html>

<http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html>

## Anexo 1 Árbol de problemas

### EFFECTOS

La labor del docente es poco creativa desarrollando problemas en el desarrollo personal del niño/a, (timidez, mala comunicación, no sociables)

Clases aburridas pasivas, niños desmotivados, tímidos, apáticos

Clases que no estimulan adecuadamente las destrezas. Aprendizajes no significativos

### PROBLEMA

**¿DE QUÉ MANERA LOS JUEGOS TEMÁTICOS DE ROLES PUEDEN MEJORAR EL DESARROLLO PERSONAL DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD?**

Los maestros no tienen oportunidades de capacitarse en estrategias para el desarrollo personal del niño

Ausencia de material didáctico en las aulas de las docentes

Las maestras tienen un enfoque tradicionalista

### CAUSAS

## Anexo 2 Matriz de coherencia

<p><b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>          ¿Deficiencia en la aplicación de juegos temáticos de roles y su incidencia en el desarrollo personal del niño de 5-6 años en la unidad educativa Ciudad de Ibarra ,del cantón Ibarra ,provincia de Imbabura en el año 2014-2015?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b>          Establecer la incidencia de los juegos temáticos de roles en el desarrollo personal de los niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año 2014 – 2015.</p>
<p><b>INTERROGANTES</b>          ¿Cómo diagnosticar la incidencia de los juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños/as de 5 a 6 años de edad?</p> <p>¿Cuál es la importancia que tiene la fundamentación del marco teórico-científico sobre los juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños/as de 5 a 6 años de edad?</p> <p>¿Cómo diseñar una guía didáctica sobre los juegos temáticos de roles para mejorar el desarrollo personal de los niños/as de 5 a 6 años de edad?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>          Diagnosticar de qué manera inciden los juegos temáticos de roles en el desarrollo personal de los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra” mediante un proceso de investigación que permita identificar alternativas didácticas para mejorar el desempeño docente en el trabajo que exige este nivel de aprendizaje.</p> <p>Fundamentar el marco teórico-científico mediante la revisión de fuentes bibliográficas y expertos en la temática de los juegos de roles y el desarrollo personal de los niños de 5 a 6 años.</p> <p>Diseñar una propuesta como alternativa de solución que contribuya a brindar herramientas pedagógicas utilizando juegos temáticos de roles para estimular el desarrollo personal en niños de 5 a 6 años de la Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ciudad de Ibarra”.</p>

--	--

### ANEXO 3. Matriz categorial

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSIONES	INDICADOR
Juego organizado en el que cada participante desempeña el papel de un personaje en una aventura.	JUEGOS TEMÁTICOS DE ROLES	<p>* Juego de roles y juego libre</p> <p>*Sentido humano</p> <p>*Afectividad</p>	<p>*Imitación de personajes</p> <p>*Fantasía</p> <p>*Se disfraza con facilidad</p> <p>* Dramatiza fácilmente</p> <p>* Jugar libremente</p> <p>*Expresión de sentimientos</p>
Son las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales.	DESARROLLO PERSONAL DEL NIÑO	<p>*Identidad</p> <p>*Familia y cultural</p> <p>*Ejes de desarrollo personal</p> <p>*Desarrollo Integral</p>	<p>* Timidez</p> <p>* Motivación</p> <p>*Comunicación</p> <p>*Sociabilidad</p> <p>*Desarrollo social del niño</p>

## Anexo 4. Encuesta dirigida a docentes



### UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

**Objetivo específico:** Obtener información real sobre los juegos de los roles en el aprendizaje de los niños.

**Instrucciones:** Compañera cordial saludo. Por favor lea detenidamente y conteste la totalidad de las preguntas en forma clara y objetiva. Gracias por su colaboración.

1.- ¿Usted utiliza estrategias que permitan a los niños imitar a personajes de fantasía?

ALTERNATIVA	....
Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Nunca	

2.- ¿Usted logra que los niños se disfraza con facilidad?

ALTERNATIVA	....
Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Nunca	

3.- ¿Usted permite que los niños juega libremente en clase?

ALTERNATIVA	....
Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Nunca	

4.- ¿Usted aplica estrategias que permitan que los niños participen en las actividades de dramatización?

ALTERNATIVA	....
Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Nunca	

5.- ¿Cree Usted que los niños demuestran timidez ante los juegos?

ALTERNATIVA	....
Mucho	
Algo	
Poco	
Nada	

6.- ¿Utiliza usted la estrategia de juego de roles en sus clases?

ALTERNATIVA	....
Mucho	
Algo	
Poco	
Nada	

7.- Cree Usted que las expresiones de los niños se desarrolla espontáneamente al realizar las actividades en clase?

ALTERNATIVA	....
Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Nunca	

8.- ¿Cree Usted que en las clases se debe emplear la fantasía?

ALTERNATIVA	....
Siempre	
Casi siempre	
A veces	
Nunca	

9.- ¿En las actividades que aplica Usted en clase los niños son sociables?

ALTERNATIVA	....
Siempre	
Casi siempre	
Poco	
Nada	

10.- ¿Cree Usted que es necesaria la elaboración y aplicación de una guía metodológica sobre el juego de roles para las maestras, que permita ayudar en el aprendizaje integral?

ALTERNATIVA	....
Siempre	
Casi siempre	
Poco	
Nada	

## Anexo 5. Ficha de observación a los niños/as



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**Ficha de observación a los niños/as**

#	INDICADORES	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	Imita a personajes de cuentos				
2	Disfruta de la dramatización				
3	Juega con espontaneidad				
4	Participa en las dramatizaciones				
5	Demuestra ser tímido				
6	Interpreta a personajes				
7	Es comunicativo				
8	Es sociable				
9	Expresa sus pensamientos				
10	Colabora en la dramatización				

## Anexo 6. Fotografías



Fuente: Gabriela Goyes

## Aplicando Ficha de Observación



Fuente: Gabriela Goyes

## Ejecución de la actividad



Fuente: Gabriela Goyes

## Motivación para dar inicio a la actividad



Fuente: Gabriela Goyes



## "UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA "

CALLE HONDURAS S/N° Y LUIS FELIPE BORJA IBARRA- ECUADOR  
TELEFONO (06) 2951- 259 CORREO ELECTRÓNICO: coltecibarra@hotmail.es

Ibarra 11 de noviembre de 2015

### CERTIFICADO

A petición verbal de la parte interesada tengo a bien:

### CERTIFICAR

Que la señorita **GOYES VILLARREAL GABRIELA FERNANDA** con cédula de ciudadanía N° 0401671052, estudiante del octavo semestre de Educación Parvularia de la Universidad Técnica del Norte, socializó la propuesta sobre "La guía didáctica de juegos temáticos de roles para estimular el desarrollo personal en los niños de cinco a seis años de edad"; a las docentes de 1° año de educación General Básica en la Unidad Educativa "Ciudad de Ibarra".

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente según creyeren conveniente, a excepción de trámites judiciales.

Atentamente

MSc. Aida Enríquez  
VICERRECTORA.





## "UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE IBARRA "

CALLE HONDURAS S/N° Y LUIS FELIPE BORJA IBARRA- ECUADOR  
TELEFONO (06) 2951- 259 CORREO ELECTRÓNICO: coltecibarra@hotmail.es

Ibarra 10 de noviembre de 2015

### CERTIFICADO

A petición verbal de la parte interesada tengo a bien:

### CERTIFICAR

Que la señorita **GOYES VILLARREAL GABRIELA FERNANDA** con cédula de ciudadanía N° 0401671052, estudiante del octavo semestre de Educación Parvularia de la Universidad Técnica del Norte, aplicó los instrumentos de las encuestas a tres docentes y la ficha de observación a los estudiantes de 1° año de Educación General Básica sobre "Incidencia de los juegos temáticos de roles en el desarrollo personal del niño de cinco a seis años" (75 estudiantes) el 29 de junio de 2015 en la institución.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente según creyeren conveniente, a excepción de trámites judiciales.

Atentamente

  
MSc. Aida Enríquez  
VICERRECTORA.



## SUMMARY

This Research is based on the formulation of the issues about the deficiency in the application of thematic role plays and their incidence on the personal development of children 5-6 years in the "Unidad Educativa Ciudad Ibarra", Ibarra Canton, Imbabura Province, in the 2014-2015, the general objective is to re-establish the incidence of the thematic role plays on the children's personal development. The researcher was identified with the physiological foundation that explains the cognitive theory because it takes care of learning and personal development of children since their evolutionary start in different stages of learning. Pedagogically, it is based on the personal development of children, through the learning theory which shows how children have an evolutionary learning around the environment. Physiologically, this research gives support to the humanist theory that is to act in a democratic education, focusing to the child, in this way, it allowed the formation of the children to develop themselves in the society. The theoretical framework has categories with their respective dimensions such as thematic role plays and personal development of children. The research methodologies applied in this work are: field, descriptive, documentary and propositive, using the inductive-deductive, analytic-synthetic and statistical methods. The techniques were the survey and the observation, as instruments a questionnaire was applied to teachers and observation sheet was respectively applied to children. The didactic proposal is determined to solve the research problem, it is the teaching guide for teachers on themed games based on roles to enhance the personal development of 5-6 years old children.





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN  
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA**

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	0401671052		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	GOYES VILLARREAL GABRIELA FERNANDA		
<b>DIRECCIÓN:</b>	La Florida Av. Los Galeanos		
<b>EMAIL:</b>	gabriela_goyes@yahoo.com		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	062585554	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0983684776

DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	LICENCIADA DE DOCENCIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA
<b>AUTOR (ES):</b>	GOYES VILLARREAL GABRIELA FERNANDA
<b>FECHA: AAAAMMDD</b>	24-06-2016
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<b>PREGRADO</b> <input checked="" type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b> <input type="checkbox"/>
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	LICENCIADA DE DOCENCIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	<b>MSc. Marcelo Andino</b>

**2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD**

Yo, GOYES VILLARREAL GABRIELA FERNANDA, con cédula de identidad Nro. 0401671052, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

### 3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 24 días del mes de Junio de 2016

**EL AUTOR:**



(Firma).....

Nombre: GOYÉS VILLARREAL GABRIELA FERNANDA

Cédula: 0401671052



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO

#### A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, **Goyes Villarreal Gabriela Fernanda**, con cédula de identidad Nro. **040167105-2**, manifiesto por voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: **"INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TEMÁTICOS DE ROLES EN EL DESARROLLO PERSONAL DEL NIÑO DE 5-6 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE IBARRA ,DEL CANTON IBARRA ,PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO 2014-2015"** Que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciatura en Parvularia, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 24 días del mes de Junio del 2016

(Firma).....

Nombre: Goyes Villarreal Gabriela Fernanda

Cédula: 040167105-2