

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA**

## **ESCUELA DE POSGRADO**



### **MAESTRÍA EN CIENCIAS**

#### **MENCIÓN: DIRECCIÓN DE PROYECTOS**

#### **TESIS**

**INCIDENCIA DEL JUEGO DE INTERPRETACIÓN DE ROLES DE OFICIOS Y PROFESIONES EN EL APRENDIZAJE DE LAS HABILIDADES SOCIALES, FÍSICAS Y MENTALES DE LOS NIÑOS, DESDE LA PERSPECTIVA DE SUS PADRES, EN LA CIUDAD DE CAJAMARCA, EN EL AÑO 2017.**

Para optar el Grado Académico de

#### **MAESTRO EN CIENCIAS**

Presentada por:

**JAIME ALEXANDER RABANAL TELLO**

Asesora:

**Dra. REYNA LÓPEZ DÍAZ**

**CAJAMARCA, PERÚ**

**2018**

COPYRIGHT © 2018 by  
**JAIME ALEXANDER RABANAL TELLO**  
Todos los derechos reservados

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA**

## **ESCUELA DE POSGRADO**



### **MAESTRÍA EN CIENCIAS**

#### **MENCIÓN: DIRECCIÓN DE PROYECTOS**

#### **TESIS APROBADA:**

**INCIDENCIA DEL JUEGO DE INTERPRETACIÓN DE ROLES DE OFICIOS Y PROFESIONES EN EL APRENDIZAJE DE LAS HABILIDADES SOCIALES, FÍSICAS Y MENTALES DE LOS NIÑOS, DESDE LA PERSPECTIVA DE SUS PADRES, EN LA CIUDAD DE CAJAMARCA, EN EL AÑO 2017.**

Para optar el Grado Académico de

#### **MAESTRO EN CIENCIAS**

Presentada por:

**JAIME ALEXANDER RABANAL TELLO**

#### **Comité Científico**

Dra. Reyna López Díaz  
Asesora

Dr. Ángel Lozano Cabrera  
Jurado Evaluador

Dr. Jesús Coronel Salirrosas  
Jurado Evaluador

Dr. Marco Pajares Arana  
Jurado Evaluador

Cajamarca - Perú

2018



# Universidad Nacional de Cajamarca

## Escuela de Posgrado

### PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS

#### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las *9.20 am* de la mañana del día 18 de diciembre de dos mil dieciocho, reunidos en el Auditorio de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca, el Jurado Evaluador presidido por el **Dr. ANGEL LOZANO CABRERA**, y como integrantes del Jurado Titular **Dr. JESÚS CORONEL SALIRROSAS** y **Dr. MARCO PAJARES ARANA**, en calidad de Asesora la **Dra. REYNA LÓPEZ DÍAZ**. Actuando de conformidad con el Reglamento Interno y el Reglamento de Tesis de Maestría de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca, se dio inicio a la Sustentación de la Tesis titulada **“INCIDENCIA DEL JUEGO DE INTERPRETACIÓN DE ROLES DE OFICIOS Y PROFESIONES EN EL APRENDIZAJE DE LAS HABILIDADES SOCIALES, FÍSICAS Y MENTALES DE LOS NIÑOS, DESDE LA PERSPECTIVA DE SUS PADRES, EN LA CIUDAD DE CAJAMARCA, EN EL AÑO 2017”**, presentada por el **Bach. en Administración y Negocios Internacionales JAIME ALEXANDER RABANAL TELLO**, con la finalidad de optar el Grado Académico de **MAESTRO EN CIENCIAS**, de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Económicas, Contables y Administrativas, con Mención en **DIRECCIÓN DE PROYECTOS**.

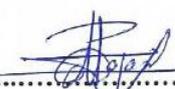
Realizada la exposición de la Tesis y absueltas las preguntas formuladas por el Jurado Evaluador, y luego de la deliberación, se acordó *APROBAR* con la calificación de *Diecisiete (17) Excelente* la mencionada Tesis; en tal virtud, el **Bach. en Administración y Negocios Internacionales JAIME ALEXANDER RABANAL TELLO**, está apto para recibir en ceremonia especial el Diploma que lo acredita como **MAESTRO EN CIENCIAS**, de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias Económicas, Contables y Administrativas, con Mención en **DIRECCIÓN DE PROYECTOS**.

Siendo las *10.35 am* horas del mismo día, se dio por concluido el acto.

  
.....  
Dr. Angel Lozano Cabrera  
JURADO EVALUADOR

  
.....  
Dra. Reyna López Díaz  
ASESORA

  
.....  
Dr. Jesus Coronel Salirrosas  
JURADO EVALUADOR

  
.....  
Dr. Marco Pajares Arana  
JURADO EVALUADOR

## DEDICATORIA

**A:**

*Mis padres Jaime Rabanal Pajares  
y Mili Tello Acosta, por el apoyo  
incondicional brindado a lo largo  
de mi existencia.*

*A mí novia Ambar Castillo Chávez, y  
a mi hijo Jeimi Alessandro, quienes  
iluminan mi camino, compartiendo  
muchos momentos en la elaboración  
de la tesis.*

*A mis compañeros y amigos de  
promoción, a mis maestros,  
jurados, asesores y directores de la  
Escuela de Posgrado de la UNC,  
quienes me dieron la oportunidad  
de compartir momentos de  
aprendizaje en mi vida.*

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a la vida y la salud.

A mis padres que desde el inicio de la carrera me han apoyado y alentado a conseguir mis objetivos.

A la Dra. Reyna López Díaz, por todo su apoyo, su tiempo en la asesoría y dedicación en todo lo que realiza.

Al Director de la Escuela de Posgrado, Dr. Valentín Paredes Oliva y al Director Académico de Dirección de la Unidad de Posgrado de Ciencias Económicas, Contables y Administrativas, Dr. Héctor Villegas Chávez, por hacer posible una maestría de excelencia.

A los miembros del jurado evaluador (comité científico): Dr. Ángel Abelino Lozano Cabrera, Dr. Jesús Coronel Salirrosas, Dr. Marco Pajares Arana, y Dra. Janeth Nacarino Díaz, quienes se tomaron el tiempo el corregir esta investigación para lograr que sea de calidad.

A los profesores de la Escuela de Posgrado-Mención Dirección de Proyectos, quienes apoyaron para que tuviera una formación proactiva.

De la misma manera, agradezco a mis compañeros que me brindaron su amistad y ayuda desinteresada, lo que contribuyo significativamente a la realización de la presente tesis.

Y a aquellos que me enseñaron a no conformarme en busca de la excelencia.

¡A todos, muchas gracias!

El Autor.

“El conocimiento hace a un gran alumno,  
la experiencia a un gran maestro  
y el amor a un gran sabio”.  
(JAIME RABANAL, 1991).

## ÍNDICE GENERAL

	<b>Pág.</b>
<b>DEDICATORIA</b>	v
<b>AGRADECIMIENTO</b>	vi
<b>EPÍGRAFE</b>	vii
<b>ÍNDICE GENERAL</b>	viii
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	xii
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	xiv
<b>RESUMEN</b>	xv
<b>ABSTRACT</b>	xvi

## CAPÍTULO I

### INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del problema	1
1.1.1. Contextualización	1
1.1.2. Descripción del problema	3
1.1.3. Formulación del problema (pregunta general y específicas)	6
1.2. Justificación e importancia	6
1.2.1. Justificación científica	6
1.2.2. Justificación técnica-practica	7
1.2.3. Justificación institucional y personal	8
1.2.4. Justificación metodológica	8
1.3. Delimitación de la investigación	9
1.4. Limitaciones	9
1.5. Objetivos	10
1.5.1. Objetivo general	10
1.5.2. Objetivos específicos	10

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1.	Marco legal	11
2.1.1.	Constitución Política del Perú	11
2.1.2.	Ley General de Educación - N° 28044	12
2.1.3.	Ley de los Centros Educativos Privados - N° 26549	13
2.2.	Antecedentes de la investigación o marco referencial	13
2.2.1.	Antecedentes internacionales	13
2.2.2.	Antecedentes nacionales	19
2.2.3.	Antecedentes locales	23
2.3.	Marco doctrinal	24
2.3.1.	Entretenimiento y sociedad del entretenimiento	26
2.3.2.	Teoría del edu-entretenimiento	27
2.3.3.	Teoría del juego de rol o juego de interpretación de roles	28
2.3.4.	Parques, parques temáticos y parques temáticos infantiles: los modelos de aprendizaje experiencial de KidZania y Divercity	35
2.3.4.1.	Parques	35
2.3.4.2.	Parques temáticos	40
2.3.4.3.	Parques temáticos infantiles	43
2.3.4.4.	Modelo KidZania	44
2.3.4.5.	Modelo Divercity	50
2.3.5.	Teoría del aprendizaje y su enfoque por descubrimiento o heurístico: método educativo Montessori	51
2.3.5.1.	Teoría del aprendizaje	51
2.3.5.2.	Aprendizaje por descubrimiento o heurístico	52
2.3.5.3.	Método educativo Montessori	53
2.3.6.	Teoría de habilidades motrices	57
2.3.7.	Teoría del ocio como equilibrador social, físico y mental	61
2.3.8.	Estilo y calidad de vida	63
2.4.	Marco conceptual	66
2.4.1.	Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones	66

2.4.1.1. Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en un Centro	67
2.4.2. Aprendizaje de habilidades sociales, físicas y mentales de los niños	69
2.4.2.1. Nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales	70
2.4.2.2. Aprendizaje de habilidades sociales	71
2.4.2.3. Aprendizaje de habilidades físicas	71
2.4.2.4. Aprendizaje de habilidades mentales y valores	71
2.5. Definición de términos básicos	72

### **CAPÍTULO III**

#### **PLANTEAMIENTO DE LA(S) HIPÓTESIS Y VARIABLES**

3.1. Hipótesis	76
3.1.1. Hipótesis general	76
3.1.2. Hipótesis específicas	76
3.2. Variables/categorías	76
3.3. Operacionalización de los componentes de la hipótesis	77

### **CAPÍTULO IV**

#### **MARCO METODOLÓGICO**

4.1. Ubicación geográfica	78
4.2. Diseño de la investigación	78
4.3. Métodos de investigación	79
4.3.1. Método hipotético-deductivo	79
4.3.2. Método analítico y sintético	79
4.4. Población, muestra, unidad de análisis y unidad de observación	80
4.4.1. Población	80
4.4.2. Muestra	80
4.4.3. Unidad de análisis	81
4.4.4. Unidad de observación	81
4.5. Técnicas e instrumentos de recopilación de información	81

4.5.1. Técnicas de recopilación de información	82
4.5.2. Instrumentos de recopilación de información	82
4.6. Técnicas para el procesamiento, análisis y discusión de la información	83
4.7. Matriz de consistencia metodológica	85

## **CAPÍTULO V**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

5.1. Presentación, análisis, interpretación y discusión de resultados	87
5.1.1. De la variable ‘‘X’’: Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones	87
5.1.1.1. Dimensión: Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en un centro	87
5.1.2. De la variable ‘‘Y’’: Aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños	98
5.1.2.1. Dimensión: Nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales	98
5.1.2.2. Dimensión: Aprendizaje de habilidades sociales	100
5.1.2.3. Dimensión: Aprendizaje de habilidades físicas	104
5.1.2.4. Dimensión: Aprendizaje de habilidades mentales y valores	108
5.2. Contrastación de hipótesis	112
<b>CONCLUSIONES</b>	117
<b>SUGERENCIAS</b>	118
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	119
<b>APÉNDICES</b>	128

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
<b>Tabla 1:</b> Clasificación cronológica de niños y sus características motrices.	60
<b>Tabla 2:</b> Matriz de operacionalización de los componentes de la hipótesis.	77
<b>Tabla 3:</b> Matriz de consistencia metodológica.	85
<b>Tabla 4:</b> ¿Cuál es el vínculo familiar con el niño(a)?	87
<b>Tabla 5:</b> ¿Conoce y/o ha llevado a su niño(a) a algún centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones para niños en Cajamarca?, o afines.	89
<b>Tabla 6:</b> ¿Desde cuándo lleva a su niño(a) a estos centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones?	90
<b>Tabla 7:</b> ¿Con qué frecuencia lleva a su niño(a) a estos centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones?	92
<b>Tabla 8:</b> ¿A qué centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones lleva a su niño(a)?	94
<b>Tabla 9:</b> ¿Qué le parece la calidad ofertada por los mismos?	96
<b>Tabla 10:</b> ¿Cómo es el nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales del niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.	98
<b>Tabla 11:</b> ¿Cuáles de las siguientes habilidades sociales internas ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.	100
<b>Tabla 12:</b> ¿Cuáles de las siguientes habilidades sociales externas ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.	102
<b>Tabla 13:</b> ¿Cuáles de las siguientes habilidades físicas de locomoción ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.	104

<b>Tabla 14:</b> ¿Cuáles de las siguientes habilidades físicas de manipulación ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.	105
<b>Tabla 15:</b> ¿Cuáles de las siguientes habilidades físicas de equilibrio ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa	106
<b>Tabla 16:</b> ¿Cuáles de las siguientes habilidades mentales ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.	108
<b>Tabla 17:</b> ¿Cuáles de los siguientes valores ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.	110
<b>Tabla 18:</b> Resumen de resultados para prueba de hipótesis	114
<b>Tabla 19:</b> Estadísticas de la regresión	115
<b>Tabla 20:</b> Interpretación del coeficiente de correlación	115

## ÍNDICE DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
<b>Figura 1:</b> Evolución histórica de los parques temáticos	42
<b>Figura 2:</b> Vínculo familiar con el niño(a)	87
<b>Figura 3:</b> Conoce y/o ha llevado a algún centro a su niño(a)	89
<b>Figura 4:</b> Tiempo de asistencia	90
<b>Figura 5:</b> Frecuencia de asistencia	92
<b>Figura 6:</b> Centro	94
<b>Figura 7:</b> Calidad del centro	96
<b>Figura 8:</b> Nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales	98
<b>Figura 9:</b> Habilidades sociales internas	100
<b>Figura 10:</b> Habilidades sociales externas	102
<b>Figura 11:</b> Habilidades físicas de locomoción	104
<b>Figura 12:</b> Habilidades físicas de manipulación	105
<b>Figura 13:</b> Habilidades físicas de equilibrio	106
<b>Figura 14:</b> Habilidades mentales	108
<b>Figura 15:</b> Valores	110
<b>Figura 16:</b> Regresión lineal	115

## RESUMEN

El objeto de investigación lo constituye la preocupación de las familias cajamarquinas debido a que sus niños no tienen actividades propias y acordes a su edad, y por ende tampoco logran un aprendizaje y desarrollo adecuado de habilidades sociales, físicas y mentales, por ello, la presente investigación, de carácter descriptivo y correlacional, de diseño no experimental transversal, busca analizar la incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017. Para ello, se elaboró una encuesta a miembros adultos de familias con niño(a) entre los 6 a 11 años de edad, de la ciudad de Cajamarca, con la finalidad: 1ro diagnosticar la calidad de los centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones; 2do Identificar el nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños que acuden al mencionado centro; y 3ro determinar la incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños. Los datos e información recolectada y procesada concluyeron que sí hay una incidencia positiva (correlación lineal positiva moderada) del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, pues el juego de interpretación de roles involucran al niño tanto en el aprendizaje personal, vocacional y vivencial, ya que va aumentando la comprensión del niño sobre el mundo en que vive, mientras aprende y desarrolla habilidades, conocimientos, actitudes y valores que lo ayudarán en su formación, para que contribuya a la comunidad de manera proactiva y solidaria.

**Palabras clave:** Entretenimiento educativo, centro, juego, interpretación de roles, oficios y profesiones.

## ABSTRACT

The object of investigation is the concern of the families of Cajamarca because their children do not have their own activities and according to their age, and thus, they do not achieve an adequate learning and development of social, psychomotor and mental skills, for this reason, the present investigation, of character descriptive and correlational, of design non-experimental cross-sectional, seeks to analyze the incidence of role interpretation game of trades and professions in the learning of social, physical and mental skills of children, from the perspective of his parents, in the city of Cajamarca, in the year 2017. For this purpose, a survey was developed for adult members of families with children between the 6 to 11 years of age, of the city of Cajamarca, with the purpose: 1st diagnose quality of the centers game of interpretation of roles of trades and professions; 2nd identify the level of learning of the social, physical and mental abilities of the children that go to the mentioned center; and 3rd to determine the incidence of role playing game of trades and professions in the learning of the social, physical and mental abilities of children. The data and information collected and processed concluded that there is a positive impact (moderate positive linear correlation) of role playing game of trades and professions in the learning of children's social, physical and mental abilities, because it involve the child in personal, vocational and experiential learning, inasmuch the child's understanding of the world in which they live increases, while they learn and develop skills, knowledge, attitudes and values that will help them in their training, to contribute to the community in a proactive and solidary way.

**Keywords:** Educational entertainment, center, game, interpretation of roles, trades and professions.

# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

### 1.1. Planteamiento del problema

#### 1.1.1. Contextualización

La importancia de los proyectos en diferentes ámbitos a nivel mundial, ha contribuido con el desarrollo de la sociedad satisfaciendo necesidades colectivas e individuales, lo que ha llevado a un cambio significativo en la calidad de vida de las personas en el área de influencia del proyecto que se lleva a cabo.

Un proyecto no es más ni menos que la búsqueda de una solución inteligente al planteamiento de un problema que tiende a resolver una necesidad humana en todos sus alcances: alimentación, salud, educación, vivienda, religión, defensa, política, cultura, recreación, etc. (Sapag, 1995).

Desde luego, los países dentro del contexto internacional, integrados en economías globalizadas que conforman grandes bloques comerciales muy competitivos, requieren de una excelente planeación de su desarrollo. Por lo que, es indispensable contar con proyectos privados y sociales, de inversión local, sectorial, regional o estatal.

Hay muchas formas de clasificar los proyectos, aunque es más utilizada la clasificación por el objetivo del proyecto. De esta manera, se encuentran dos grandes grupos, el primero es el de los proyectos de inversión privada, cuyo objetivo principal es la obtención de beneficios futuros. En el segundo grupo se encuentran los proyectos de inversión social o pública, los cuales tienen como objetivo el lograr un aumento en el bienestar de una comunidad específica (Sarmiento, 2006).

Los proyectos del rubro de entretenimiento y de educación han impactado económica, cultural y socialmente, en senderos diferentes, pero, en los últimos tiempos la dinámica entre educación y entretenimiento, ha cambiado considerablemente, así, hoy existe un entorno más favorable, de mayor aceptación y de relación entre ambos rubros.

En consecuencia, surge el rubro del edu-entretenimiento, con nuevos tipos de proyectos, con nuevas técnicas de trabajo a nivel empresarial y con objetivos sociales bien definidos que se enfocan en el desarrollo de actividades en un ambiente agradable, con interfaces y materiales adecuados, buscando el desarrollo de un conjunto de habilidades en las personas, teniendo en cuenta que los más beneficiados son los de más corta edad, es decir, los niños.

Con ello, los proyectos de parques temáticos de edu-entretenimiento en especial los parques temáticos infantiles que fomentan el juego de rol o de interpretación de roles, con una estructura de psicomotricidad donde los niños están seguros, entretenidos y adquiriendo competencias. A continuación los parques temáticos con formatos de entretenimiento y edu-entretenimiento más representativos del mundo:

En formato de parques temáticos de entretenimiento mundial están: Discovery Cove, (sede Orlando, Florida); Europa Park (Rust, Alemania); Islands of Adventure de Universal (Orlando, Florida); Magic Kingdom (Orlando, Florida); Hollywood Studios de Disney (Orlando, Florida); Beto Carrero World (Peña, Brasil); Disneyland Park (Anheim, California); Universal Studios Singapur (Sentosa, Singapur); PortAventura (Salou, España) y Animal Kingdom de Disney (Orlando, Florida).

En formato de parques temáticos de edu-entretenimiento mundial sobre juego de rol o juego de interpretación de roles de oficios y profesiones se encuentran: KidZania (Ciudad de México, México); Divercity (Bogotá, Colombia); Kandu (Bogotá, Colombia) y Micropolix (Madrid, España).

En el Perú las empresas dedicadas al rubro del entretenimiento que en total suman 1,600, van de la mano con los centros comerciales y mueven un mercado de S/.100 millones al año y crecen a un ritmo de 20% anual (Inga, 2009).

Estas empresas de entretenimiento líderes en el Perú son: Coney Park (originaria de Perú) con 60 locales; Fantasy Park (Perú) con 53 locales; Happyland (Chile) con 36 locales; Diverticenter (Perú) con 14 locales; Soga Park (Perú) con 5 locales; Moy Park (Perú) con 2 locales y Chuck E Cheese (Estados Unidos) con 1 local. Otro formato de *mall* son los juegos mecánicos de Cine Star (Perú) y Cinerama (Perú).

En formato de parque de realidad virtual hay: Odyssey (Perú) con 1 local y Virtual X (Perú) con 2 locales.

En formato *playground island* (isla de patio de juegos) existen: Yukids (Perú) con 8 locales y City Toys (Perú) con 6 locales y apuestan por los niños de 1 a 5 años con juegos de estimulación temprana.

En formato de edu-entretenimiento se encuentran: Divercity (originaria de Colombia) con 1 local; Mundo Feliz (Perú) con 1 local y El Parque de la Imaginación (Perú) con 1 local.

En centros de atracción o de diversión están: Costa Park (Perú) con 1 local y Play Land Park (Perú) con 1 local. Otros: Parque Zoológico Huachipa (Perú); Parque de las Leyendas (Perú) y La Granja Villa (Perú) con 1 local cada uno.

### **1.1.2. Descripción del problema**

En la ciudad de Cajamarca, como en la mayoría de ellas, los estilos de vida que tienen las personas solteras o en pareja cambian radicalmente cuando llegan los niños al hogar. Es cuando los padres se preocupan, porque los niños deben tener juegos, juguetes y actividades propias y acordes a su edad, para

lograr un aprendizaje y desarrollo óptimo de sus habilidades sociales, físicas y mentales, etc., y por encontrar lugares adecuados o centros especializados y complementarios que los fomenten.

Como especialista, Pieterse (2005) señala que el juego es un instrumento natural que el niño utiliza para explorar, descubrir y con el tiempo dominar el mundo que le rodea.

Respecto a las actividades que realizan en el tiempo libre las familias con sus menores hijos en la ciudad de Cajamarca, sólo por mencionar las más habituales son: salir de paseo, dar caminata, ir a almorzar, acudir al cine y visitar los centros comerciales donde únicamente encuentran juegos mecánicos, los que son percibidos por los padres como vicios y poco provechosos porque no representan una alternativa novedosa que contribuya con el aprendizaje y desarrollo de sus hijos.

Y peor aún, los padres que no disponen de tiempo por la coyuntura actual del capitalismo, que conlleva a un trabajo continuo y estresado, no localizan lugares idóneos a donde puedan llevar y dejar a sus hijos (porque lo que buscan son centros de aprendizaje con responsabilidad social que mejore las habilidades psicomotrices y cognitivas de los niños, y cultiven valores en el proceso). Desde luego, si encuentran lugares que hacen uso indiscriminado de actividades no productivas ni educativas.

Los expertos mencionan que, generación tras generación disminuye el interés por la formación académica de parte de los empresarios de centros de entretenimiento, es decir, se evidencia un bajo nivel de responsabilidad social con su medio (Vargas, 2009). En tal sentido, resulta curioso notar que el entretenimiento, se ha transformado en una industria colosal que no siempre oferta desarrollo personal.

En los formatos de entretenimiento mecánico en la ciudad de Cajamarca existen: Coney Park con 2 locales; Happyland con 1 local; CineramaPark con 1 local y varias *playground islands* con 5 locales. Otros formatos de

entretenimiento como salas de cine: Cinerama, CineMark y CinePlanet. Otros más familiares: Piscinas del Complejo Turístico Baños del Inca y algunos restaurantes campestres con juegos recreativos, ninguno de ellos bajo el concepto de entretenimiento educativo.

Se evidencia entonces, que el rubro de entretenimiento educativo de Cajamarca es precario debido a la falta de interés por parte de la mayoría de empresarios cajamarquinos, por ende la menguada oferta de centros de esparcimiento con características educativas y de proyectos de centros educ-recreativos, donde se puedan desplegar con naturalidad; aprendan y mejoren habilidades, actitudes y conocimientos, fortaleciendo la personalidad; y que ayuden al desenvolvimiento del niño y de la familia en la sociedad, excepto el formato de “Villa Bonita” y unos pocos centros de entretenimiento y estimulación, dirigido solo a infantes de muy corta edad.

En base a esta realidad, se identifica una importante necesidad insatisfecha que tienen las familias cajamarquinas, y la sociedad en general, de espacios de entretenimiento educativo, que desarrollen tales habilidades, como puede ser un centro de juego interpretación de roles de oficios y profesiones para niños. Y se tenga como alternativa, un servicio en el que los niños realicen actividades dinámicas con perspectiva a aptitudes vocacionales (puedan jugar y aprender de forma divertida los roles que desempeñan los adultos), y fomente valores como el respeto, participación ciudadana, cooperación, tolerancia, convivencia y trabajo en equipo. Académicamente la problemática es analizar que tanto incide el juego de interpretación de roles en el aprendizaje de habilidades de los niños.

Finalmente, estos centros reconocen la importancia de ser autónomos o independientes, para tomar decisiones y asumir retos, que influyen de una manera determinante en el propio aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos, etc.

### **1.1.3. Formulación del problema (pregunta general y específicas)**

#### **1.1.3.1. Pregunta general**

¿Cuál es la incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017?

#### **1.1.3.2. Preguntas específicas**

- a. ¿Cuál es el diagnóstico en cuanto a calidad de los centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones para niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017?
- b. ¿Cómo es el nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños que acuden a un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017?
- c. ¿Cuál es la incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017?

## **1.2. Justificación e importancia**

### **1.2.1. Justificación científica**

Esta investigación se realiza porque en Cajamarca existen exiguos estudios de investigación científica del juego de interpretaciones de roles de oficios y profesiones, y su aporte al aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales en los niños; en tal sentido, este estudio permite adentrar a un tema poco estudiado en Cajamarca, lo que coadyuva en el conocimiento teórico

del concepto del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, y también permite generar debate sobre su vinculación y repercusión en el aprendizaje de habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, y algunos otros factores posibles de estudio a partir de lo descrito enmarcado en el ámbito de la ciencias sociales.

Este estudio está sustentado por: 1. Entretenimiento y sociedad del entretenimiento; 2. Teoría del edu-entretenimiento; 3. Teoría del juego de rol o juego de interpretación de roles; 4. Parques, parques temáticos y parques temáticos infantiles: los modelos de aprendizaje experiencial de KidZania y Divercity; 5. Teoría del aprendizaje y su enfoque por descubrimiento o heurístico: método educativo Montessori; 6. Teoría de habilidades motrices y 7. Teoría del ocio como equilibrador social, físico y mental. 8. Estilo y calidad de vida. Y además, en tres conceptos que son: 9. Juego de interpretaciones de roles de oficios y profesiones; y 10. Aprendizaje de habilidades físicas, sociales y mentales de los niños.

### **1.2.2. Justificación técnica-práctica**

La presente investigación se realiza por la necesidad de contribuir con nuevas estrategias, técnicas o instrumentos educativos y así mejorar con la formación de pequeños ciudadanos con principios y valores aunados al aprendizaje de habilidades, actitudes y conocimientos con miras a desempeñar una vocación profesional deseada.

Así mismo, es conveniente y trascendente saber si a través del juego de interpretación de roles, el niño adquiere un papel principal, se le convierte en un ser social, se le ayuda a salir de sí mismo, se le enseña a compartir, a cuidar su entorno, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia sana y a ocupar un lugar dentro de su comunidad y también si es que es muy enriquecedor como trasmisor de valores de responsabilidad, respeto, cooperación, tolerancia, convivencia y trabajo en equipo.

Y además, se contribuye con un estudio como base de propósitos empresariales y coadyuve mínimamente a resolver planteamientos de estrategias para proyectos de centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones exitosos, y finalmente es un complemento para los esfuerzos del ministerio de educación, que año a año incrementan nuevos proyectos y estrategias de desarrollo social, donde encontramos como pilar clave la mejora y evolución de los procesos educativos (enseñanza y aprendizaje).

### **1.2.3. Justificación institucional y personal**

Esta investigación se realiza para obtener el Grado Académico de Master en Ciencias, dado que en el reglamento de grados de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca está fijado que se debe presentar una bien elaborada y sustentada investigación científica (tesis).

### **1.2.4. Justificación metodológica**

Esta investigación de tipo aplicada, de nivel descriptivo y correlacional, sirve como propuesta metodológica porque se plantea un diseño no experimental: transversal, en lugar de o en vez de, un estudio de diseño no experimental: evolutivo; porque implica investigar en varias etapas, con una línea base y un después (mínimo 2 etapas), y con varias pruebas de aprendizaje de habilidades sociales, físicas y mentales (mínimo 1 prueba por cada habilidad) considerando obviamente al niño(a) unidad de análisis; o inclusive un estudio de diseño pre, cuasi o experimental puro con un grupo control y un grupo experimental. También se sugiere la encuesta como técnica de investigación y se propone un instrumento pertinente y estructurado dirigido a los familiares del niño(a). Y el procesamiento de la data se analice estadísticamente en Excel por contar con el complemento análisis de datos incluido. Esta metodología ayuda a determinar la incidencia de la Variable X: Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en la Variable Y: Aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, en un determinado periodo y frecuencia de asistencia, según los datos de los familiares. Con lo que se hizo viable lograr los objetivos de esta tesis.

### **1.3. Delimitación de la investigación**

Esta investigación es de tipo aplicada y nivel descriptivo y correlacional, con diseño no experimental: transeccional o transversal, y se enfoca en el juego de interpretación de roles de oficios y profesiones y su incidencia en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños de entre 6 a 11 años de edad, desde el punto de vista de los familiares adultos que conocen y/o los llevan a centros que imparten estos juegos. Y la delimitación espacial o geográfica es la ciudad de Cajamarca y la delimitación temporal está basada al año 2017.

### **1.4. Limitaciones**

- Los recursos temporales y económicos estudiantiles del maestrista para realizar una investigación de diseño no experimental: evolutivo, a un grupo de estudio de niños de 6 a 11 años de edad, que acudan a estos centros específicamente.

La limitación ha sido superada con un diseño no experimental: transeccional o transversal, con una muestra y un muestreo probabilístico, aleatorio simple, de y dirigido a los padres y familiares de los niños(as).

- La escasa bibliografía física o material existente en Cajamarca sobre el tema específico estudiado.

La limitación ha sido superada con la consulta de documentos electrónicos disponibles en la web, con la compra de anillados y libros en Lima, también con la visita al parque temático infantil ‘‘Diversity’’, que se basa en el juego de interpretación de roles, además con la visita a personas involucradas con el tema que me guiaron en la recopilación de información y encause de esta investigación.

## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. Objetivo general**

Analizar la incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

- a. Diagnosticar la calidad de los centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones para niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.
- b. Identificar el nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños que acuden a un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.
- c. Determinar la incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Marco legal

El marco legal que da soporte a centros y programas educativos privados y promueve el desarrollo integral de la educación está compuesto por los artículos 13° y 14° de la Constitución Política del Perú. Por el artículo 8°: Principios de la educación, de la Ley General de Educación - Ley N°. 28044. Y por el artículo 2°, de la Ley de los Centros Educativos Privados - Ley N°. 26549.

##### 2.1.1. Constitución Política del Perú

**Artículo 13°.** La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana. El Estado reconoce y garantiza la libertad de enseñanza. Los padres de familia tienen el deber de educar a sus hijos y el derecho de escoger los centros de educación y de participar en el proceso educativo.

**Artículo 14°.** La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad.

Es deber del Estado promover el desarrollo científico y tecnológico del país.

La formación ética y cívica y la enseñanza de la Constitución y de los derechos humanos son obligatorias en todo el proceso educativo civil o militar. La educación religiosa se imparte con respeto a la libertad de las conciencias.

La enseñanza se imparte, en todos sus niveles, con sujeción a los principios constitucionales y a los fines de la correspondiente institución educativa.

Los medios de comunicación social deben colaborar con el Estado en la educación y en la formación moral y cultural.

### **2.1.2. Ley General de Educación - N° 28044**

**Artículo 8°.** La educación peruana tiene a la persona como centro y agente fundamental del proceso educativo. Se sustenta en los siguientes principios:

a) La ética, que inspira una educación promotora de los valores de paz, solidaridad, justicia, libertad, honestidad, tolerancia, responsabilidad, trabajo, verdad y pleno respeto a las normas de convivencia; que fortalece la conciencia moral individual y hace posible una sociedad basada en el ejercicio permanente de la responsabilidad ciudadana.

b) La equidad, que garantiza a todos iguales oportunidades de acceso, permanencia y trato en un sistema educativo de calidad.

c) La inclusión, que incorpora a las personas con discapacidad, grupos sociales excluidos, marginados y vulnerables, especialmente en el ámbito rural, sin distinción de etnia, religión, sexo u otra causa de discriminación, contribuyendo así a la eliminación de la pobreza, la exclusión y las desigualdades.

d) La calidad, que asegura condiciones adecuadas para una educación integral, pertinente, abierta, flexible y permanente.

e) La democracia, que promueve el respeto irrestricto a los derechos humanos, la libertad de conciencia, pensamiento y opinión, el ejercicio pleno de la ciudadanía y el reconocimiento de la voluntad popular; y que contribuye a la tolerancia mutua en las relaciones entre las personas y entre mayorías y minorías así como al fortalecimiento del Estado de Derecho.

f) La interculturalidad, que asume como riqueza la diversidad cultural, étnica y lingüística del país, y encuentra en el reconocimiento y respeto a las diferencias, así como en el mutuo conocimiento y actitud de aprendizaje del otro, sustento para la convivencia armónica y el intercambio entre las diversas culturas del mundo.

g) La conciencia ambiental, que motiva el respeto, cuidado y conservación del entorno natural como garantía para el desenvolvimiento de la vida.

h) La creatividad y la innovación, que promueven la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura.

### **2.1.3. Ley de los Centros Educativos Privados - N° 26549**

**Artículo 2°.** Toda persona natural o jurídica tiene el derecho de promover y conducir centros y programas educativos privados. Los centros educativos privados pueden adoptar la organización más adecuada a sus fines, dentro de las normas del derecho común.

## **2.2. Antecedentes de la investigación o marco referencial**

### **2.2.1. Antecedentes internacionales**

- Sancho (2009) en su tesis doctoral de la Universidad Complutense de Madrid, de España, titulada: Núcleo, un sistema para el aprendizaje virtual colaborativo escenificado a través de un juego de rol multi-jugador. Afirma que el mercado laboral exige de manera creciente profesionales que dominen determinado tipo de destrezas sociales, que resultan esenciales para trabajar en equipo de manera efectiva.

Y que enseñar este tipo de habilidades es muy complicado, ya que requieren un grado de participación y compromiso, que los alumnos actuales carecen. En este sentido, Prensky en un artículo sobre nativos e inmigrantes digitales menciona que la creciente falta de interés de los

alumnos podría estar ligada al fenómeno de las peculiaridades intelectuales de una generación a la que se ha bautizado como nativos digitales (citado por Sancho, 2009).

Por tal, menciona que en la formación actual juega un papel de importancia creciente el *e-learning* o *electronic learning* (aprendizaje electrónico) gestionado mayoritariamente en universidades y centros de formación por aplicaciones LMS (sistemas de administración de aprendizaje), campus virtuales o aulas virtuales. Sin embargo manifiesta, que a pesar de sus numerosas ventajas, los LMS resultan limitados a la hora de fomentar la adquisición de *soft skills* o habilidades blandas. Además que tanto los formatos de presentación de contenidos como sus mecanismos de interacción, parecen ser poco atractivos para los alumnos.

En consecuencia, la comunidad educativa está potenciando el desarrollo de nuevos tipos de aplicaciones orientadas específicamente a conseguir dos objetivos: favorecer la interacción social y adquisición de habilidades blandas, e incrementar el atractivo visual e interactividad de los entornos de formación on-line. Pero, en general, este tipo de soluciones se han desarrollado en su mayoría de espaldas a las existentes y generalizadas aplicaciones LMS.

Y que, el objetivo fundamental de su tesis es proponer un marco y un entorno de aprendizaje virtual (que lo ha llamado ‘‘Núcleo’’, porque es un nombre genérico que engloba tanto la arquitectura de referencia del sistema, como los diferentes sistemas que se han instanciado sobre el), con tres objetivos principales: 1. Potenciar la adquisición de habilidades de trabajo en equipo, además de los conocimientos puramente técnicos; 2. Incrementar la motivación de los estudiantes ayudando a reducir en lo posible las altas tasas de abandono, cambiando el papel tradicional del estudiante de mero receptor de información a agente activo de su propio aprendizaje; y 3. Conseguir que la solución propuesta se pueda integrar en el marco de un LMS, tanto desde el punto de vista de gestión de datos como de servicios, incrementando así el potencial de ambas aplicaciones.

La tesis permite inferir, primero, que un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) es un software instalado en un servidor web que se emplea para administrar (planificar, organizar, dirigir, distribuir y controlar) las actividades de formación no presencial (aprendizaje electrónico) de una institución u organización educativa, como una universidad en este caso.

Además, que su conceptualización debería estar orientada a que los contenidos, cursos, e interfaz sean fácilmente accesibles, amigables, intuitivos y flexibles, para todos los roles (administradores, coordinadores, profesores, tutores, y estudiantes). Por otro lado, también debería potenciar la interacción online entre los implicados dentro de un proceso de aprendizaje social, pero en ambos casos no sucede del todo así.

Segundo, que "Núcleo" es un sistema adaptativo (un sistema con capacidad de cambiar y aprender de la experiencia, como la del LMS y la de su mismo software) con la finalidad de incrementar el atractivo del interfaz, lograr una mejor interactividad por parte de todos los intérpretes, desarrollar habilidades de trabajo en equipo y blandas, y motivarlos para que no abandonen la educación que les imparten. Además estas instituciones educativas mejorarían la organización, control, seguimiento, evaluación continua, flexibilidad, efectividad, etc.

Y desde el campo de las ciencias de la computación o de la informática, a través de los juegos de rol on-line se permite que cientos y porque no miles de estudiantes, puedan introducirse en un mundo virtual de forma simultánea e interactuar entre ellos y con los contenidos.

Desde luego también, da entender que los juegos de rol, en la formación no presencial (aprendizaje electrónico), obviamente en la formación semi-presencial (*Blended Learning*) también, son tan utilizados tanto como en la formación presencial.

Nota 1: La diferencia del *e-learning* con la enseñanza tradicional a distancia está en la combinación de tres factores esenciales: el seguimiento, el contenido y la comunicación.

Nota 2: Actualmente los LCMS (*learning content management systems*) son la evolución directa respecto a los LMS (*learning management systems*). Se puede decir que es lo que pretendía proponer en parte la tesista en el 2009, porque el LCMS está enfocado en la creación y administración de contenidos, herramientas de autoría, herramientas de publicación, herramientas de colaboración, interfaz dinámica, aplicación administrativa, repositorio de objetos de aprendizaje, sistema de registro, catálogo de cursos, bibliotecas digitales, seguimiento del desempeño de los estudiantes, mecanismos de autoevaluación, estadísticas e información de cursos y estudiantes, y apoyo a comunidades de aprendizaje, etc.

- Martínez (2009) en su tesis doctoral de la Universidad de Alicante, de España, titulada: Influencia del *role-playing* en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería. Concluye que:

1. la integración de contenidos, más allá de las asignaturas, es identificado como un elemento muy positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería. El *role-playing* (juego de rol) es una importante y potente herramienta metodológica para el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería. El *role-playing* permite abordar situaciones de cuidados desde una perspectiva individual y realista. El *role-playing* se constituye como elemento integrador de la teoría y la práctica de enfermería. Los estudiantes de enfermería valoran muy positivamente la utilización del *role-playing* en su proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque inicialmente les provoca resistencia/rechazo.

2. Los estudiantes de enfermería identifican que el *role-playing* les permite hacer frente a la ansiedad, el temor, las dudas... ante futuras situaciones reales de cuidados. Los estudiantes de enfermería valoran muy positivamente la participación activa y la interacción con los docentes en

el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la realización del *role-playing*. El trabajo en equipo/grupo realizado a través del *role-playing* es identificado por los estudiantes de enfermería como un aspecto muy positivo en su aprendizaje. Los profesionales (ex-estudiantes) de enfermería se basan en las simulaciones realizadas en los *role-playing* para hacer frente a las situaciones de cuidados a las que se enfrentan como enfermeras.

3. Los profesionales (ex-estudiantes) de enfermería identifican como muy positiva la realización de los *role-playing* tanto para su actividad profesional como para su desarrollo personal. Los docentes identifican el *role-playing* como herramienta fundamental para la adquisición y evaluación de competencias, actitudes y habilidades por parte de los estudiantes de enfermería. Los docentes de enfermería consideran que el *role-playing* permite suplir la falta de modelos claros en el que se pueden identificar las futuras enfermeras. Los docentes de enfermería identifican claramente la diferencia entre el *role-playing* y la escenificación/interpretación teatral.

Y 4. Todos los actores implicados (alumnos, profesores y profesionales) identifican/valoran de manera conjunta: La utilización del vídeo como herramienta de apoyo en la realización del *role-playing*; la aceptación y valoración positiva de críticas tanto de profesores como de alumnos ante las simulaciones realizadas; el miedo escénico como el principal problema identificado para la realización del *role-playing*; la necesidad de mantener e incrementar la utilización del *role-playing* y la capacidad integradora del *role-playing*.

La tesis permite inferir que la utilización del *role-playing* o juego de rol debe pasar de ser una simple propuesta a plantearse como una estrategia, técnica o instrumento metodológico habitual como lo es el empleo de la pizarra, medios audiovisuales, exposiciones, trabajos en grupo, etc., en la enseñanza-aprendizaje de la carrera de enfermería, con los fines, entre otros, de que la enfermera conozca situaciones reales, y

presten una mejor atención de manera más holística con los pacientes, familiares y colegas, etc.

- Rosa (2008) en su tesis doctoral de la Universidade Estadual Paulista, de Brasil, titulada: A construção de identidades online por meio do role playing game: relações com o ensino e aprendizagem de matemática em um curso à distância (la construcción de identidades en línea a través del juego de rol: relaciones con la enseñanza y el aprendizaje de matemáticas en un curso a distancia). Presenta al RPG (role playing game) online como un ambiente educativo, para la enseñanza y aprendizaje de matemáticas en especial del concepto de la "integral definida".

Además evidencia, que las contribuciones bajo la modalidad de educación a distancia (efectuados en el ciberespacio o espacio virtual en un curso de extensión) en lo que se refiere a las posibles interrelaciones entre la construcción de identidades propias online, es dado por la formación de las fichas de los personajes o jugadores (alumnos o estudiantes de matemática) y por la vivencia de éstos en el desarrollo del juego "RPG" (juego de interpretación de roles); y por la enseñanza y aprendizaje de matemáticas, que es dado por el ambiente educativo de ese curso de extensión a distancia que trabajó el concepto en cuestión.

Asimismo, el juego de interpretación de roles de enseñanza y aprendizaje de matemáticas, se da a partir de la evidencia de las relaciones que se perciben en la contextualización del juego, entre los planes de inmanencia (ente intrínseco a un ser o interno de un ser) y personajes conceptuales propios, con los de otros alumnos-jugadores.

Y es jugado por medio de un interfaz atractivo con un chat en internet cuyo soporte está en la plataforma "TelEduc", que sirve además como recolector de datos, como por ejemplo, si el alumno está participando, enseñando y aprendiendo el concepto de la "integral definida", entre otros.

Concluye que la construcción de identidades en línea por medio del videojuego del rol, muestra transformación e inmersión de agentes (de acción con voluntad y sentido de realización) en la enseñanza y aprendizaje de matemáticas (concepto de integral definida).

Cabe mencionar, que este estudio, está basado en la enseñanza y aprendizaje de matemáticas, sumergido en la teoría del construccionismo, y de la filosofía de la educación (que es la disciplina encargada de los fines y funciones de la educación, como forma de reflexión crítica y justificación de los propósitos de la educación) y en el constructo seres-humanos-con-medios (la forma de concebir el "ser-con", el "pensar-con" y el "saber-hacer-con") plasmado en los juegos de roles virtuales.

La tesis permite inferir que se pone de relieve las posibles relaciones entre la construcción de identidades en línea o en internet, y la enseñanza y aprendizaje de matemáticas, en especial el concepto de la "integral definida", en un curso a distancia, basado en el juego de rol, con el fin de contribuir a la educación matemática, y la teorización sobre el concepto del alumno con identidad virtual en el mundo del conocimiento tecnológico, digital o cibernético.

### **2.2.2. Antecedentes nacionales**

- Díaz (2018) en su tesis de maestría de la Universidad Privada Antenor Orrego – UPAO, de Trujillo, titulada: El juego de roles como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión, en el año 2015. Describe que la intención de su investigación fue demostrar en qué medida la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica disminuye el nivel de agresividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 2063.

Para ello, realizó un diseño pre experimental con un muestra de 21 niños y niñas de cinco años de edad, además que se utilizó una guía de observación de 20 ítems, y que los resultados que se obtuvieron fueron, que los niños y niñas de cinco años del grupo experimental, han disminuido significativamente su agresividad, como se evidencia con la reducción de la media aritmética de 9,76 puntos en el pre test a 6,05 puntos en el post test, es decir que los niños y niñas lograron disminuir 3,71 puntos de agresividad, cabe mencionar que el nivel de agresividad en el pre test era predominantemente medio en un 57,14% de niños, la misma tendencia se observó en las sub dimensiones de agresividad verbal y agresividad física. Pero en el post test, el nivel de agresividad disminuyó, porque el 76,19% de los niños y niñas tenían un nivel bajo.

La tesis permite inferir que mediante la prueba “t” de Student se contrasto la hipótesis de investigación, por lo que se concluye que el juego de roles es una adecuada alternativa para disminuir la agresividad en niños y niñas de educación inicial.

- Repuello (2018) en su tesis de maestría de la Universidad Nacional de Huancavelica, de Perú, titulada: Técnica del juego de rol para cambiar actitudes hacia la conservación ambiental en estudiantes de una institución educativa de Huancavelica. Menciona que el objetivo general de su trabajo es determinar la influencia de la técnica del juego de rol en el cambio de actitud hacia la conservación ambiental en una muestra de estudio, y su hipótesis es que la técnica del juego de rol influye significativamente en el cambio de actitud hacia la conservación ambiental en la muestra de estudio.

Esta es una investigación de carácter cuantitativo, basada en el método científico, de tipo explicativo y de diseño cuasi experimental, con grupo control no equivalente, con una muestra de 27 estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa “36005 Ascensión”, siendo el muestreo no probabilístico; los estadígrafos o medidas de resumen son los de tendencia central y de variabilidad; y las pruebas no paramétricas empleadas son, la U Mann-Whitney y de rangos con signo de Wilcoxon.

Los resultados tras la aplicación de la técnica del juego de rol fue que el 46.67% de participantes del grupo experimental, tuvieron actitud “de acuerdo”, hacia la conservación ambiental, mientras que el 40% manifestó actitud de “indecisión”, y el 6.67% expreso estar “muy de acuerdo”, En comparación con la situación inicial, donde el 53,3% estaba “muy en desacuerdo” y el 26.7% “en desacuerdo” hacia la conservación ambiental, esto es que no se encontraban indicios de actitud positiva hacia la conservación ambiental.

Se concluyó que la aplicación de la técnica del juego de rol influye significativamente en el cambio de actitud hacia la conservación ambiental en la muestra de estudio, según la prueba estadística U Mann-Whitney, el p- valor = 0.0002, siendo  $0.0002 \leq 0.05$ , por ello se aceptó la hipótesis alterna descartándose la nula, con un nivel de significancia de  $\alpha = 0.05$ .

La tesis permite inferir, que debido a que en las instituciones educativas del nivel primario de Huancavelica se observó la problemática de actitudes negativas por parte de estudiantes hacia el cuidado del ambiente, (porque están acostumbrados a arrojar basura al patio, aulas y demás ambientes de la institución, así como pisotear y arrancar las plantas de las áreas verdes) y que también desconocen el uso adecuado de los recursos. Se planteó la técnica del juego de rol, la que contribuyó al desarrollo de actitudes positivas en los alumnos participantes del estudio, hacia la conservación del ambiente.

- Aguinaga (2016) en su tesis de maestría de la Universidad San Martín de Porres - USMP, de Lima, titulada: Relación entre el juego de roles y desarrollo de la asertividad en la asignatura de ventas y atención al cliente. Indica que su propósito fue determinar la relación entre el juego de rol y el desarrollo de la asertividad, a fin de que si hay relación se aplique el juego de roles a los estudiantes del primer ciclo del IFB CERTUS, para que valoren los comportamientos y actitudes adecuados en el puesto de ventas para con los clientes, y por consiguiente; causen impactos económicos positivos para el negocio, y para su desarrollo profesional por supuesto.

Para ello, se realizó el estudio en los estudiantes de la asignatura de ventas y atención al cliente del primer ciclo de la carrera de administración bancaria, semestre-II 2014 del "IFB CERTUS" (a 91 estudiantes y la opinión de 15 profesores en el distrito de Surco). Desde las primeras sesiones se dio a conocer las teorías relacionadas a las variables de la investigación: empleo de la estrategia juego de roles y el desarrollo de asertividad del vendedor durante el contacto con el cliente. Además de la dramatizaron del juego de rol de actividades de ventas de productos y servicios, en cada una de las etapas del proceso de la venta.

Y como resultado se llegó a que si tiene relación con el desarrollo de la asertividad, es decir, hay una correlación significativa (correlación de Pearson), entre la variables "juego de roles" y "desarrollo de asertividad" al igual que en las dimensiones del desarrollo de las "habilidades sociales", "comunicación verbal" y "comunicación no verbal.

Y concluye que si los juegos de rol son aplicados correctamente, entonces aumentará significativamente el desarrollo de asertividad en los estudiantes de la asignatura: ventas y atención al cliente, en la carrera administración bancaria, de la sede principal de "IFB CERTUS".

La tesis permite inferir que la habilidad social de la asertividad es primordial como estrategia en las ventas y que a través de juegos de rol, pueden desarrollarla y valorarla más con el motivo de mejorar las relaciones comunicativas con su interlocutor, en un entorno personal y familiar. Y del mismo modo en entorno laboral, con el motivo de dirigirse correctamente e influir en su cliente y lograr la venta.

- Miranda (2015) en su tesis de maestría de la Universidad Privada Antenor Orrego – UPAO, de Trujillo, titulada: Aplicación de talleres de juegos de roles, para desarrollar el liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa Julio Gutiérrez Solari, del centro poblado El Milagro, Huanchaco - 2012. Manifiesta que su investigación surgió al observar a los estudiantes del 4º grado de educación

primaria de la I.E. “Julio Gutiérrez Solari”, que mostraban problemas al reunirse en grupos, así como dificultades para dirigirlos ante cualquier situación.

Por lo tanto, la finalidad de la investigación fue comprobar si la aplicación de los talleres de juegos de roles desarrollan el liderazgo en los estudiantes. Así que ejecuto una propuesta pedagógica, titulada “aplicación de talleres de juegos de roles”.

El diseño fue pre-experimental, con pre y post-test y contó con una muestra de estudio de 35 estudiantes, y se llevó a cabo en ocho talleres de juegos de roles en los que se enfatizó la capacidad de comunicación, motivación, relación, organización, entre otros. Los promedios obtenidos de la muestra en el estudio post-test en relación a los resultados del pre-test son altamente significativos, porque en el pre test se obtuvo una media aritmética de liderazgo de 7.62 puntos y en el post-test una media aritmética de 16.7 puntos. Vale decir, la muestra de estudio ha logrado desarrollar el liderazgo a través de la aplicación de ocho talleres de juegos de roles.

Se permite inferir de la tesis, que valido su hipótesis: de que si aplican correctamente talleres de juegos de roles mejorará significativamente el desarrollo de liderazgo en los estudiante del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa “Julio Gutiérrez Solari”.

### **2.2.3. Antecedentes locales**

- Huaccha (2015) en su tesis de maestría de *Project Management* de la Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo, de Cajamarca, titulada: Viabilidad para la creación y puesta en funcionamiento de una ludoteca en el distrito de Cajamarca. Afirma que no destinan muchos fondos para la edificación de parques orientados al juego de los niños (parques que influyan en el desarrollo de los niños).

Asimismo, que hay una inexistente oferta de lugares que ofrezcan servicios lúdicos, que incluyan aspectos educacionales, donde los niños puedan acceder a juegos y juguetes con la supervisión de especialistas.

La tesis permite inferir que no hay lugares con servicios lúdico-educativos para niños, y que según las encuestas y entrevistas realizadas, existiría una notable acogida de estos lugares por parte de las familias cajamarquinas.

- Caceres, Gygli y Palomino (2014) en su tesis de maestría de *Project Management* de la Universidad Privada Antonio Guillermo Urrel, de Cajamarca, titulada: Instalación de un jardín botánico como alternativa para incrementar la oferta turística sostenible de la ciudad de Cajamarca. Dan a conocer que según las encuestas y entrevistas realizadas existe un marcado interés de los turistas nacionales y extranjeros por conocer la flora y fauna autóctona de la región Cajamarca, en consecuencia poder constituir un atractivo turístico de importancia para el país.

Concluyen que es factible la instalación del Jardín Botánico, pues es sostenible económica y socialmente, siendo un beneficio ambiental para la zona. Y que el jardín botánico incrementará significativamente la oferta turística en Cajamarca.

En resumen, la tesis permite inferir que hay una oportunidad para satisfacer el vacío que hay en Cajamarca de un jardín botánico, donde se pueda aprender de la flora y fauna originaria de la región y que pueda elevar a la ciudad a una de primer orden del Perú, en el derrotero del atractivo turístico.

### **2.3. Marco doctrinal**

El soporte doctrinal-teórico en el campo de las ciencias sociales de este estudio son dadas por las 2 variables de estudio. Variable X: Centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, y variable Y: Aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños.

Primer sub-cuerpo, 4 teorías. Como cuerpo teórico de la primera variable se considera: **1. Entretenimiento y sociedad del entretenimiento**, que advierte que es parte intrínseca de la cultura y que es un rubro floreciente de la actividad económica sin escrúpulos, la que pretende satisfacer el antiquísimo apetito lúdico-recreativo de la manera más lucrativa sin importarle aspectos educacionales, por lo que no se puede consentir que la sociedad del entretenimiento envuelva en sus tentáculos a la cultura en la que se inserta, en contraste la idea es proponer y tener una sociedad del edu-entretenimiento para amortiguar la necesidad imperante de la diversión sin aprendizaje; **2. Teoría del edu-entretenimiento**, que es la combinación de dos rubros económicos y además es una estrategia diseñada para educar y divertir, y quizá lo más importante, es que contribuye con cambios sociales y culturales; **3. Teoría del juego de rol o juego de interpretación de roles**, que brinda estrategias a partir de las cuales se puede mejorar el aprendizaje de conocimientos, actitudes y habilidades en las personas; y **4. Parques, parques temáticos y parques temáticos infantiles: los modelos de aprendizaje experiencial de KidZania y Divercity**, que permite adentrar al mundo de estos grandes formatos de parques de edu-entretenimiento de juegos de rol, y poder conceptualizar un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones.

Segundo sub-cuerpo, 4 teorías. Como cuerpo teórico de la segunda variable y continuación del primer sub-cuerpo se considera: **5. Teoría del aprendizaje y su enfoque por descubrimiento o heurístico: método educativo Montessori**, que consiste en la adquisición de conceptos, principios o contenidos a través de una búsqueda activa, sin una información inicial sistematizada del contenido de aprendizaje; **6. Teoría de habilidades motrices**, que deja entender de qué tipo de habilidad se trata y como se da su desarrollo; **7. Teoría del ocio como equilibrador social, físico y mental**, que permite fundamentar la necesidad de hacer actividades de ocio, en lugares reguladores de desajustes personales y familiares; y **8. Estilo y calidad de vida**, que deja reparar en la pertinencia de llevar un adecuado y correcto estilo de vida familiar, que aporte al estilo de vida personal de los niños, una sana convivencia, puesto que se tiene que mirar como es, un sistema de vida, articulado, integrado y holístico (por tal se tome como un todo) donde el aprendizaje de habilidades

sociales (internas y externas); físicas (básicas y avanzadas); mentales cognitivas (intelectuales); mentales psicológicas (emocionales y sentimentales); principios y valores (éticos, morales o cívicos) y de dimensiones como la espiritual (consciencia, sentido y propósito); la biológica (corporal, mental y sexual); familiar (vínculos afectivos); social y cultural (liturgias o cultos, hábitos, mitos, leyendas, creencias, tradiciones y costumbres) y global (conciencia, comprensión o percepción del mundo en que vive), entre otras, de los niños, se cimienten en el mejor seno familiar, social y cultural de ser posible, porque en este caso específico sólo el hábito de llevar (a los niños) e inclusive llevarlos continuamente a un centro de juego de interpretación de roles, no es suficiente; y peor aún si es que hay deficiencias en estas dimensiones por parte del entorno cercano, y serviría muy poco hacer el esfuerzo en acudir a este tipos de centros y otros complementarios.

### **2.3.1. Entretenimiento y sociedad del entretenimiento**

Según la Real Academia Española –RAE– (2014) en su Diccionario de la Lengua Española –DEL– o –DRAE– en su vigesimotercera edición publicada en octubre del 2014, entretenimiento es una diversión con la intención de fijar la atención de una audiencia o de las personas participantes. Además, considera que el entretenimiento forma parte del ocio y es un rubro floreciente de la actividad económica.

No hay duda, que el entretenimiento está relacionado intrínsecamente a la sociedad en que se manifiesta; por ello, y a juzgar por lo que se está viviendo, todo parece indicar que en el tiempo actual se puede nombrar como sociedad del entretenimiento (López, 2011).

Con esta denominación se busca identificar la impronta de las políticas culturales del entretenimiento global y su vínculo con algunos de los cambios, tendencias y rasgos más visibles, pero poco investigado, de la vida social contemporánea.

Pues, para algunos, la sociedad del entretenimiento es aquella que sin duda pretende satisfacer el antiquísimo apetito lúdico-recreativo, y quiere convencer, mediante la “fabricación industrial” de diversión, la idea de que el único fin de la vida es pasársela bien.

Lo interesante es que la sociedad del entretenimiento por su gran ambivalencia y complejidad se presenta como un laberinto cognitivo que desafía posturas teóricas contrarias. Situación frente a la cual resulta tentador preguntar: ¿se trata de una sociedad mucho más desarrollada, progresista, democrática, relajada y liberadora que a pesar de estar gobernada por la lógica mercantil y sus desigualdades ofrece a sus ciudadanos espacios diferenciados de desarrollo y opciones hedonistas para pasarla bien y abrir la experiencia de lo real? (Vargas, 2009).

O más bien ¿se trata de una sociedad disfrazada de liberal que en el fondo es más retrograda, compulsiva, injusta y cínica, mucho más anestésica y enclaustrante?, sociedad que para justificar la rapiña, al hacer soportable el sofocamiento ideológico, la auto-destrucción y consciente exclusión, fetichiza la libertad de consumo, engendra simulacros entretenidos y coloca cínicamente al disfrute a la punta de las metas vitales (Vargas, 2009).

Las respuestas a estas interrogantes mediante el estudio de los diversos tipos de entretenimiento que se promueven y de las sociedades que los albergan. No obstante se entiende y surge la necesidad de investigar e impulsar, nuevos tipos de modelos de entretenimiento, y de acoples con otros rubros, como con el de educación (edu-entretenimiento) y poder contrarrestar el extremo anestésico del entretenimiento.

### **2.3.2. Teoría del edu-entretenimiento**

El edu-entretenimiento está concebido para educar y divertir como proceso conjunto y no separado (Singhal y Rogers, 1999). Intenta elaborar y llevar lecciones o contenidos educativos a audiencias, tanto receptivas como interactuantes, a través de espectáculos o modelos entretenidos, de forma tal

que se logra un programa de enseñanza divertida que energiza y logra un conjunto de objetivos, materias, o temas etc.

La definición del comunicólogo que ve en el edu-entretenimiento una forma de producción, que permite enfatizar la responsabilidad social de los medios y ofrecer nuevas perspectivas al cumplimiento de su función educativa, formativa e informativa sin descartar la redituable vinculación con el entretenimiento.

Asimismo, la definición del psicólogo es que encuentra en el edu-entretenimiento una ventana más de socialización del individuo con los medios, con su ambiente y el con conocimiento.

El edu-entretenimiento ha encontrado suficiente valor en el público joven y preponderantemente en los niños, pues en ellos hay elementos de vínculo de hábitos de lectura, de imaginación, de exploración, etc., y en general una nueva posibilidad para conocer o reconocer el mundo (Gómez, 1998).

Uno de los propósitos del edu-entretenimiento, quizá el más importante, es el de contribuir con el cambio social (Singhal y Rogers, 1999).

Entonces, el edu-entretenimiento es una herramienta o estrategia interactiva que intenta transmitir contenidos educacionales con métodos y materiales entretenidos (para generar una enseñanza y aprendizaje que se disfrute y así se pueda mejorar el desarrollo de los conocimientos en general, principalmente en los niños y jóvenes que constituyen las distintas sociedades).

### **2.3.3. Teoría del juego de rol o juego de interpretación de roles**

El juego de rol o juego de interpretación de roles es similar al drama improvisado en un teatro delimitado por unas reglas, en el cual los participantes son los actores y tienen un director o guía (Brell, 2006).

Es decir, es una dramatización improvisada en donde las personas participantes asumen el papel de una situación previamente establecida, como

preparación para enfrentarse a una situación similar o para aproximarse a una situación lejana o antigua. O solamente para desempeñar un rol como diversión o conocimiento del evento, situación o personaje deseado o asignado.

Entonces, el juego de interpretación de roles es libre ya que no existe guion para los participantes, pero sí una delimitación de circunstancias y entornos controlados por un árbitro, director, juez o guía, que puede dar por terminada la interpretación cuando se alcanza un fin determinado. Además, el juego de interpretación de roles es cooperativo y todos sus participantes son por lo tanto “colaboradores”.

Los elementos fundamentales del juego de interpretación de roles son, la presencia de un árbitro o guía que delimite el entorno y la circunstancia a recrear junto con la intencionalidad de la misma para conseguir una finalidad u objetivo determinado tras una sesión, la incorporación de un tema sobre el que “actuar”, la asignación de papeles y la cooperación entre todos sus participantes durante el proceso (Dosso, 2009).

Origen:

Edad antigua:

La actividad del juego de rol, de juego de interpretación de roles o de simulación, es uno de los métodos educativos más viejos, siendo usados desde una edad temprana. También, instintivamente los niños jugaban e interpretaban el rol de papa, mama e hijo(a), explorador y constructor, cazador y recolector, emperador y guerrero, sanador o curador (doctor) y enfermo (paciente), cocinero y escultidor, etc.

Edad media:

El caballito de madera fue uno de los juguetes más representados en la iconografía medieval, por lo que era uno de los juegos más populares entre los menores y le daba al niño la capacidad de empatizar e interpretar con las

actividades de caballería propias del mundo adulto. Las niñas por el contrario tenían otro juguete predilecto, la muñeca, y con ella interpretaban el papel de reinas y princesas o madres (Cabrera, 2016).

Otra corriente del juego de rol o de interpretación de roles que se puede considerar, ya que los niños después de presenciarlas jugaban a interpretar aquellos personajes, fueron las farsas griegas y farsas atelanas romanas, que se remontan desde la griega antigua y clásica, y es una forma dramática en la que los personajes se desenvuelven de manera caricaturesca con situaciones poco realistas, o mejor dicho es un proceso de simbolización que puede sufrir cualquier género dramático (la comedia, el drama, la tragedia, tragicomedia, pieza y melodrama). Personajes: el glotón, el sabio, el avaro y el criado, etc. Desde luego, las actividades de los personajes de juglares, malabaristas y bufones, y sus claves cómicas con elementos de carnaval los atraían febrilmente (Waisse, 2008).

Edad moderna:

En la post edad medieval europea, o transición renacentista del siglo XVI (de la edad moderna) hasta el siglo XIX (de la edad contemporánea), los niños también jugaban a interpretar a los personajes luego de presenciar los llamativos actos de los grupos de actores que presentaban una forma de teatro improvisado conocido como comedia del arte (o *commedia dell'arte* en italiano) con personajes de diálogos improvisados, con recursos mímicos y con reducidas habilidades acrobáticas, basadas en situaciones del entorno social. Es decir, de tramas conversacionales con los argumentos más típicos y cotidianos sobre: las intrigas, deseos, desgracias y amoríos, que solían relatar los acontecimientos, aventuras y vicisitudes de la vida, de la familia, y de las parejas, etc. Personajes: Arlequín, Brighella, Colombina, Coviello, el capitán, el doctor, Florindo (Lelio), Isabella, Pantaleón, Polichinela, Scapino, Scaramouche.

Edad contemporánea:

Durante el siglo XIX y principios del XX (época victoriana) las personas de las clases medias y altas acaudaladas de Estados Unidos y Gran Bretaña, trasladaron el juego de rol teatral, a los juegos de salón como son: la gallina ciega, escondidas, charada, etc. A mediados del siglo XX evoluciono a los juegos de mesa o tablero, algunos juegos contaban con guías o directores, e incluían más elementos del juego de rol o juego de interpretación de roles, porque los jugadores representaban el papel de un empresario, un jefe de estado, un general, u otros personajes, y desarrollaban una serie de estrategias, utilizando los recursos de los que se disponía, para ganar una batalla, conseguir dinero, puntos, o una determinada posición, etc., y por tal, conseguir el objetivo conforme al juego, que más que colaborar era competir.

En Estados Unidos, también, la tradición del psicodrama dentro de la psicoterapia, fundada en mayor parte por Jacob Levi Moreno durante los años 1920, emplea la actuación de escenas, en el consultorio de un terapeuta o en un ambiente grupal, como técnica terapéutica (Tizón, 2006). Durante las décadas de 1930 y 1940, bajo la influencia de Roger Caillois y Johan Huizinga, el aspecto lúdico del psicodrama empezó a enfatizarse y ya durante los años 1960 no es raro que sea llamada terapia de juego (o juego de roles), y que se enfoque en el aspecto lúdico-terapéutico, especialmente cuando es usada con niños.

Siguiendo el desarrollo de los juegos de roles, nació otro horizonte propuesto por los profesores de sociología del *Boston College*, William A. Gamson, y Larry G. Peppers. Llamado *SIMSOC: Simulated Society, Participant's Manual*, que es un juego de simulación utilizado en universidades y otros grupos para enseñar diversos aspectos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación, y que se encuadra en un aspecto académico (Tizón, 2006).

En la década de 1960 el juego de rol, también se acogió a situaciones de entrenamiento vocacional en economía, administración, leyes, medicina, psicología, etc. (Gredler, 1992).

Terminando los 60s e inicios de los 70s, según Brell (2006) de la mano de los seguidores de las novelas de literatura fantástica, asentados en los juegos de mesa de estrategia, no contentos con ser los espectadores, querían protagonizar e interpretar las aventuras de sus personajes preferidos (experimentar sus propias aventuras).

Así, cada uno de los participantes adaptaba por un rato el rol de alguno de sus personajes: elfos, orcos, gnomos, enanos, magos, dragones, humanos, etc. De esta forma, y con la ayuda de un director de juego que los introducía en una trama fantástica iban creando colectivamente una historia, una aventura, su aventura (Brell, 2006). Una aventura única, irreplicable, vivida en primera persona, ya que son las decisiones de los jugadores las que van matizando las relaciones entre los personajes y con todos aquellos seres que se encontraban en la ficción.

Actualidad:

El en siglo XXI, se utiliza la estrategia terapéutica, didáctica y lúdica del juego de roles, juego de rol y jugando un juego de rol (videojuego de rol), en varios ámbitos diferentes. (En inglés se utiliza indistintamente *“role play”*, *“role playing”* y *“role playing game”*).

Por ello, vale distinguir los términos: 1. Juego de roles, que tiene una intención terapéutica y se lo conoce igualmente como dramatización, simulación, psicodrama o dramaterapia, y que es una técnica de dinámica de grupo en la psicoterapia o en el ámbito de la psicología, y que ellos usan profusamente para diferenciarlo de. 2. Juego de rol, que tiene un propósito académico y que se lo utiliza en ambientes varios. Y 3. Jugando un juego de rol (videojuego de rol), que tiene otro fin, que es el ocio lúdico interpretativo-narrativo, y que se lo utiliza en el ámbito de los juegos en el que los participantes interpretan un personaje ficticio de una aventura de carácter misterioso o fantástico, (Grande de Prado y Abella, 2010). A continuación en detalle el uso de estos términos:

1. Para referirse, al juego de roles como una herramienta en ambientes lúdico-terapéuticos, centros de ayuda o en salas de consulta para problemas psicológicos (Rilstone, 1994).

2. Para referirse, al juego de rol en ambientes académicos, vocacionales y para las actividades destinadas a la formación en planificación, y al entrenamiento en ámbitos militares, políticos y empresariales.

3. Para referirse, al juego de rol en un ambiente de edu-entretenimiento: como es el caso de un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones.

4. Para referirse, al juego de rol en general: en la vida, en el teatro, en turismo, en las películas y en las series, otros.

5. Para referirse, al juego de rol como una amplia gama de juegos de mesa de fantasía de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones, es decir un tipo de narrativa interactiva de juego de la cual, *Calabozos y Dragones*, *Amber*, *Shadowrun* y *Shatter zone* son ejemplos.

6. Para referirse, a jugando un juego de rol (videojuego de rol) en juegos de plataformas de computadoras y consolas, juegos de PBM (juegos de correo) y juegos de acción en vivo en los que los jugadores controlan las acciones de sus personajes de ficción.

Se deduce que, los conceptos actuales de, juego de roles, juego de rol y jugando un juego de rol (videojuego de rol), se inició en las terapias grupales, en ciertas instancias de la formación en ámbitos militares y empresariales, en espacios académicos y en los juegos de mesa de fantasía para niños, jóvenes y adultos, entre otros mencionados, y que se han ido mezclando, confundiéndose y a la vez distanciándose.

Por lo que, para evitar desconcierto entre los términos, juego de roles, juego de rol y jugando un juego de rol (videojuego de rol), ya que son nombres parecidos, pero que se utilizan en diferentes ámbitos; en esta investigación se denomina o nombra también al término que lo enmarca –juego de rol–, como: juego de interpretación de roles (*role interpretation game*), porque en primer lugar se distingue trascendentalmente de las semejanzas o similitudes de los nombres anteriores, evitando confusiones para su entendimiento actual, y en segundo lugar es más preciso que el término juego de rol, al querer brindarle una connotación de sentido lúdico y de aprendizaje interpretativo del significado e importancia de los roles (en esta tesis en particular el de oficios y profesiones), enmarcado en la dimensión o ámbito del entretenimiento-educativo.

Aportes:

Menciona Brell (2006) en cuanto a conocimientos, el juego de rol (juego de interpretación de roles) y se podría ampliar al de simulación, es un procedimiento que ayuda a hacer más significativos ciertos aprendizajes, porque es una herramienta educativa.

El juego de rol (juego de interpretación de roles) permite experimentar las dudas, privilegios o sentimientos de personajes del entorno que se conoce, y otros, sobre los que se ha de documentar para poder asumir su papel con propiedad.

Junyent en su tesis doctoral menciona: que el juego de rol (juego de interpretación de roles) en una etapa adecuada de los pequeños y pequeñas de primaria les permite explorar cómo pueden pensar y actuar otras personas y otros grupos (como se citó en Brell, 2006).

Molina en un artículo sobre técnicas de resolución de conflictos dice: el juego de rol (juego de interpretación de roles) tiene como objetivo que las personas que intervienen en el puedan vivenciar el papel que representan. Es decir, que se pongan en la piel de otro, que vivan lo que otros pueden sentir, y

así ayudar a la comprensión de diferentes postulados y posicionamientos (como se citó en Brell, 2006).

Concluyendo, el juego de rol o juego de interpretación de roles, son aproximaciones interactivas que permiten comprender: temas, conceptos, valores, personajes, una determinada personalidad, oficios y profesiones, etc. Por tal motivo, constituye una estrategia didáctica recurrente entre las actividades pedagógicas que se aplican en el ámbito de la educación, en todos sus niveles y disciplinas del conocimiento, porque sus objetivos instrumentales, el diseño metodológico, la creatividad del dispositivo, la dinámica operativa, la diversidad temática, y la oportunidad de su aplicación le confieren potencialidad inagotable, multiplicidad de opciones y versatilidad de aplicaciones, vale decir, una plusvalía de aportes y contribuciones de experiencias edu-entretenidas a las personas, en especial al niño.

#### **2.3.4. Parques, parques temáticos y parques temáticos infantiles: los modelos de aprendizaje experiencial de KidZania y Divercity**

##### **2.3.4.1. Parques**

El parque es un terreno situado en el interior de una población, generalmente acotado o cercado, que se destina a prados, jardines y arbolado con plantas y flores, sirviendo como lugar de esparcimiento o recreación de los propios y visitantes (‘‘Educalingo’’, 2018).

Los parques que fueron mantenidos privados en la antigüedad, para disfrute de sus propietarios, en la actualidad están abiertos al público, como los Jardines de Versalles, Jardines del Retiro de Madrid o los antiguos parques de caza de nobles y reyes, como el Bosque de Fontainebleau en Francia.

Muchas casas de campo en el Reino Unido e Irlanda todavía tienen parques de este tipo, las que desde el siglo XVIII han sido a menudo ajardinadas por estética. Normalmente son una mezcla de praderas abiertas con árboles dispersos y zonas boscosas, y suelen estar delimitados por altas vallas (‘‘Educalingo’’, 2018).

En algunos casos, el jardín en una casa de campo, y del mismo modo que el parque, presenta praderas y árboles dispersos, sin embargo lo que diferencia básicamente el parque del jardín en una casa de campo, es que la zona inmediata a la casa de campo es el jardín y en el están excluidos los animales, mientras que el parque está habitado por animales varios. Y si se trata de una larga extensión de terreno natural y protegida por el estado, se habla de un reserva natural o de un parque nacional.

Parque público:

Los espacios públicos, dentro de las ciudades juegan un rol muy importante en el mejoramiento de la calidad de vida de los pobladores (la OMS establece el límite mínimo de jardines públicos o áreas verdes, para las ciudades, en 9 m<sup>2</sup>/habitante), de igual significancia que los parques públicos afuera de las ciudades. Existen diferentes tipos: parque urbano; parque ecológico y parque natural; parque regional y parque nacional (Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, Gobierno Municipal de El Alto, Asociación Prodefensa de la Naturaleza y Liga de Defensa del Medio Ambiente, 2008).

Parque urbano: parque que se encuentra en una región urbana, es decir, aquella área verde que se encuentran dentro de la urbe o ciudad. También es conocido como “pulmón de ciudad”. Sirve de recreación para las personas y aportan un sitio de juegos para niños, Tiene dimensiones, objetivos e indumentaria muy diversa y por tanto existen diferentes tipos de ellos (Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente et al., 2008).

Por ejemplo, un tipo es el parque ornamental: que sirve para adornar la ciudad y embellecerla porque tiene propósitos específicamente decorativos por sus características estéticas, sus diseños paisajísticos y de jardines, sus arbustos, sus plantas, sus hojas, sus flores, sus flores cortadas, sus aromas, su peculiaridad de follaje, frutos y tallos, etc.

En este parque se puede disfrutar de muchas especies de plantas ornamentales que no se encuentran en la naturaleza del lugar, porque son originarias de otras regiones (Ron y Martínez, 2003).

Otro ejemplo, es el parque de bolsillo: que es pequeño, accesible y se diseña en reducidos espacios o lotes abandonados o mal aprovechados. No tienen un estilo definido ni un elemento en particular que contener, cuentan con vegetación y bancas que es lo más usual. También se usan como accesos para cruce de peatones o sitio de ejercicio abierto. Otros parques urbanos: lineal o de vías verdes, unidades deportivas, plazas, plazuela y áreas verdes, etc.

En resumen, los parques urbanos son aquellos espacios abiertos de carácter público o de libre uso, para establecer relaciones humanas y poder utilizarse con fines de recreación o esparcimiento, deportivos, y otros. El más grande beneficio es probablemente el bien que le hacen a la estética, ambiente y ecosistema urbano.

Parque ecológico y natural: estos tipos de parques además de entretener al público, concientizan sobre el medio ambiente y buscan la preservación del mismo; muchos adecúan sus instalaciones en zonas de reserva. Aquí también se pueden hacer actividades deportivas como escalar o excursiones para personas más aventureras.

Parque regional: espacio natural protegido a nivel regional con valores naturales o turísticos, y con áreas en las que existen ecosistemas no alterados por el hombre y de máxima relevancia dentro del contexto del medio natural de la región, que hacen necesaria su protección (Ron y Martínez, 2003).

Parque nacional: Espacio natural con características biológicas y paisajísticas especiales en el que se pretende garantizar su cuidado o mantenimiento, y conservación de su suelo, flora y fauna. Pueden ser terrestres o marítimos, en otras palabras, encontrarse en la montaña, en el desierto, en el mar o en cualquier otro espacio geográfico.

Nota: en fitogeografía, un parque fitogeográfico es un tipo de formación vegetal formado por una comunidad de entre una y no más de tres especies arbóreas, constituyendo así un tipo de ecosistema.

Se conoce como parques también a recintos privados, con diversas formas, tamaños y objetivos, donde generalmente se celebran actividades lúdicas.

Parque privado:

El parque privado se encuentra en propiedades, fraccionamientos o áreas particulares, aquellas que cuentan siempre con seguridad o casetas de vigilancia al entrar, por tanto no son de paso libre el territorio de la ciudad en donde se encuentran (‘‘ThemeParkZone’’, s. f.). Existen diferentes tipos:

Parque de atracciones o diversiones: es un complejo en el que se encuentran atracciones mecánicas y otros espectáculos. Relacionados con estos se encuentran un parque temático o un parque acuático.

Parque temático: recinto con atracciones, entretenimientos, espacios de ocio, etc., organizados en torno a una línea argumental o tenor conceptual.

Parque acuático: centro de recreación, construido y equipado con atracciones y juegos principalmente con agua, para disfrutar en verano, ya que su objetivo es entretener a sus visitantes con todas las ventajas que este elemento puede ofrecer. Su infraestructura consta de toboganes, resbaladillas y juegos acuáticos varios para divertirse y amortiguar el calor del estío (‘‘ThemeParkZone’’, s. f.).

Parque zoológico: instalación en la que se exhiben animales dentro de estancias, en los que son criados y alimentados. Puede tener fauna autóctona y de otros lugares.

Parque infantil: recinto para que jueguen los niños con seguridad. Cuenta con zona o espacio de recreación con juegos tales como columpios (hamacas), toboganes, balancines (sube y baja), tirovivos (calesitas o carruseles), etc.

Parque de bebés: recinto para que jueguen los bebés con seguridad. Cuenta con zona o espacio de recreación con juegos tales como corralitos, cajas de arenas y pequeñas resbaladillas, etc.

La inclinación de ir a uno u otro de los siguientes tipos de parques públicos o privados depende de la preferencia personal y del estilo de vida de cada familia.

Otros parques como instalaciones destinadas a un uso o servicio establecido son: (estos ejemplos son los más conocidos, pero seguramente existen más).

Parque industrial: es un área destinada a la instalación de industrias o recinto para empresas con servicios comunes. El parque industrial se dedica a actividades de este carácter para producir y vender. A menudo cuenta con recorridos para ver los procesos, además de grandes espacios para otras actividades (Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente et al., 2008).

Parque tecnológico: es un conjunto de empresas relacionadas con la tecnología, con organismo cuyo fin es incrementar la riqueza de la comunidad por la promoción de la cultura y la innovación tecnológica.

Parque eólico: agrupación de aerogeneradores que transforman energía eólica en eléctrica.

Parque solar: conjunto de paneles que transforman la energía solar en eléctrica.

Parque automotor: colectividad de vehículos que circulan por las vías de la ciudad.

Parque de artillería: arsenal de armas o de municiones y otros instrumentos bélicos.

#### **2.3.4.2. Parques temáticos**

Los parques temáticos son parques privados bajo un mismo tenor conceptual o línea argumental, y están encuadrados en la industria del ocio, por lo que se pueden considerar como servicios culturales (Esteve, 2001).

Clasificación de parques temáticos:

Según el tamaño:

Feria: atracción tradicional, de carácter temporal, de pequeño, mediano y gran tamaño.

Parque de atracción o diversión: generalmente tradicional con algo de última generación, basado en simuladores mecánicos en la mayoría de casos, de emplazamiento fijo, de mediano y gran tamaño, en ocasiones son móviles.

Parque temático infantil: es un recinto recreativo organizado en torno a un asunto o diversos aspectos de él, dirigido a niños, de emplazamiento fijo, de pequeño, mediano y gran tamaño.

Parque de edu-entretenimiento: es un recinto bajo el modelo conceptual de entretenimiento educativo, diseñado para educar y divertir como proceso conjunto, de emplazamiento fijo y de gran tamaño.

*Family entertainment centers* o centros de entretenimiento familiar: son espacios cercanos a un centro urbano, cubiertos y abiertos todo el año, donde lo que se busca atraer son familias. Son de emplazamiento fijo, de mediano y gran tamaño.

Resorts: engloban un parque temático con zonas varias (atracciones de tierra, de agua, de aire, con atracciones mecánicas de última generación) y también disponen de espacios de ocio nocturno, restaurantes y hoteles tematizados circunscritos a la propiedad de este, etc. Son de emplazamiento fijo y de enorme tamaño.

Según la temática:

Basados en: personajes de acción, de animación, de superhéroes, de ciudades antiguas, de lugares exóticos, de historietas, de cuentos y fabulas, de cine, de obras literarias, de videojuegos, de televisión; marinos, históricos, científicos, tecnológicos, automovilísticos, deportivos, etc. O también pueden ser:

Parque temático tradicional: Es un entorno con puesta en escena y desarrollo narrativo adaptados a temáticas reales y fantásticas (incluido todo el personal), con espectáculos itinerantes o fijos de carácter teatral y otros como sketches, gags cómicos, desfiles y demostraciones. De emplazamiento fijo, y con servicios de restaurante y tiendas de regalos muy desarrollados. En ocasiones adscritos a zonas turísticas con servicios hoteleros circundantes al parque. (Esteve, 2001).

Parque temático moderno: atracción de realidad virtual con tecnología de última generación, generalmente muy sofisticados.

Otros:

Museo: es una institución dedicada a la adquisición, conservación, estudio y exposición de objetos de valor relacionados con la ciencia, el arte e historia, etc., o de objetos culturalmente importantes para el desarrollo de los conocimientos humanos.

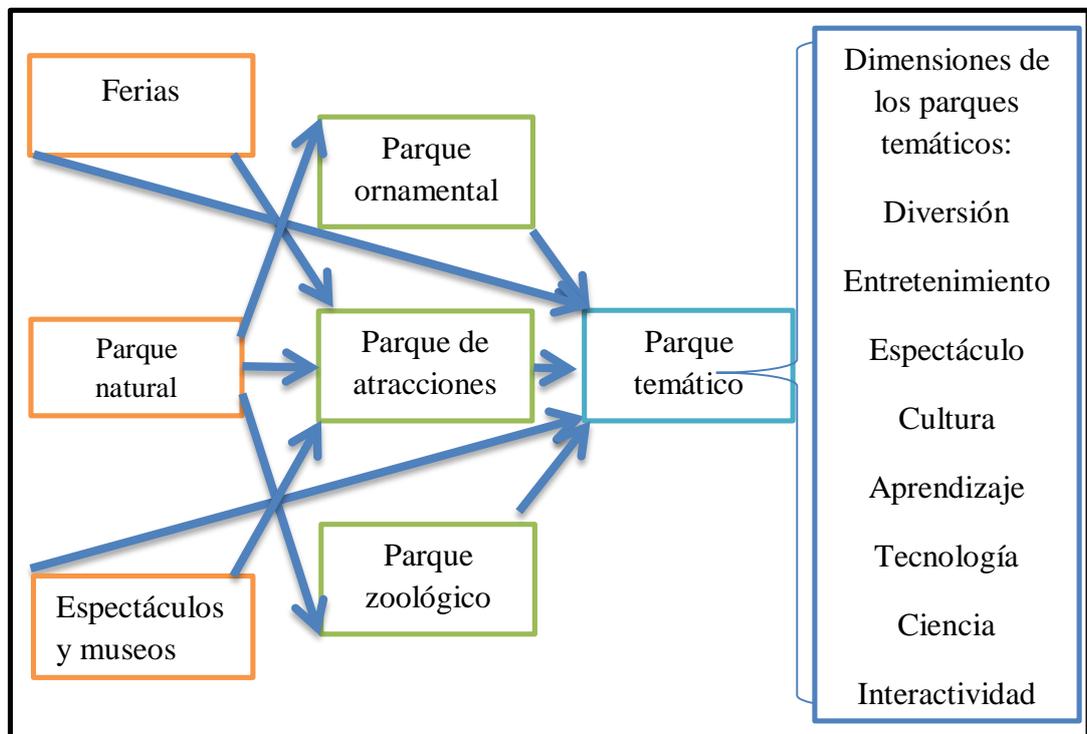
Se presenta por tanto, como una entidad que posee un valor o una dimensión educativa intrínseca, porque tradicionalmente esta institución se ha centrado, en las virtudes académicas que brinda a los escolares, colegiales, jóvenes universitarios y adultos ávidos de entendimiento (Luka, 1973; Marcus, A., Levine, T., y Grenier, R. 2012).

Puesto que los museos son espacios sociales de aprendizaje y conocimiento, tienen la posibilidad de contribuir y colaborar, en mayor o menor medida, en el proceso de aprendizaje a lo largo de toda la vida de los ciudadanos de cualquier edad.

Ludotecas: son recintos o salas de diversión para niños y tienen una intención educativa, social y cultural, porque están concebidas como un servicio que trata de entretener en el tiempo libre de los niños, a través de juegos y juguetes.

Recintos de espectáculos varios: son lugares o centros con presentaciones, representaciones o funciones que se muestran y exponen ante un público con el fin de entretener. Por ejemplo: un teatro, una explanada para conciertos musicales, una sala de cine, un circuito deportivo, una galería de arte, etc.

**Figura 1: Evolución histórica de los parques temáticos**



Fuente: Esteve, M. (2001). Parques temáticos. Elaboración propia.

### **2.3.4.3. Parques temáticos infantiles**

Es un recinto privado, recreativo e interactivo, que está organizado en torno a un asunto o diversos aspectos de él, dirigido a la niñez (y adolescencia temprana).

Se entiende en un sentido exacto que un parque temático infantil es un lugar con una instalación adecuada y segura, con equipamiento que tiene como fin el entretenimiento a través de diferentes atracciones y mecanismos, englobados en un mismo concepto o tema. Los objetivos de esta clase de instalaciones son: el entretenimiento, el descubrimiento, el ardid, la aventura y la imaginación (Sastre y Benito, s. f.).

Origen de los parques temáticos infantiles:

El parque temático infantil, como una estructura de psicomotricidad donde se paga por horas, aparece en primer lugar en EEUU y en el Reino Unido. Nacen con la clara intención de permitir a padres y madres realizar sus compras, ver una película o practicar un deporte de manera tranquila, sabiendo que sus hijos están entretenidos y seguros (Brown & Church, 1987).

La novedad de estos parques radica en su ubicación, con sus espacios cerrados, con sus grandes dimensiones y sus grandes estructuras, donde las tarifas se establecen por horas. Lo que se conocía eran los parques, jardines y parques temáticos en espacios abiertos, y las ludotecas o salas para jugar en espacios cerrados, en ambos casos, con planteamientos y funcionamientos totalmente diferentes a los actuales parques temáticos infantiles.

Características:

a) La localización y equipamiento: suelen localizarse en centros comerciales y en espacios verdes de las principales ciudades. Usualmente el equipamiento se basa en capacidades tecnológicas sofisticadas para hacer de los juegos entretenidos e interactivos, con el fin de lograr la experiencia más realista, satisfaciendo diferentes tipos de necesidad durante el día de visita (Sastre y Benito, s. f.).

b) La existencia de una identidad temática o de áreas temáticas planificadas: pueden ser de conceptos de películas, series, animes, música, ciudades, deportes, profesiones, etc. Este tipo de estrategias permite a los visitantes identificar el servicio y tener la impresión de viajar. El tema de cada lugar determina las alternativas en materia de las atracciones, mecanismo de transporte, compras, ambientes, etc.

c) Los altos niveles de calidad ambiental, servicio, producto y seguridad: los parques están pensados para satisfacer al consumidor con experiencias únicas, con mobiliario adecuado, ausencia de residuos, baños inocuos, zona de comida, descanso y espera, tienda de *souvenirs*, atracciones en vivo para los que hacen cola, facilidad de orientación, con el personal y la seguridad requerida, etc.

Este nuevo mercado ha encontrado la manera de ser atractivo, tanto a los niños como a los adultos que los llevan, porque a través de los parques temáticos infantiles todo el mundo sale ganando: padres, madres, hijos, profesores y empresarios (Imma, 1997).

#### **2.3.4.4. Modelo KidZania**

KidZania es un parque temático infantil de edu-entretenimiento que abrió sus puertas por primera vez en el año 1999 en Ciudad de México, y tomó en cuenta la preocupación e interés por la educación y de un adecuado uso del tiempo de ocio de los niños, y es un caso de alcance internacional que ofrece un nuevo estilo de aprendizaje de manera divertida. Está dirigido a niños y a adolescentes comprendidos entre 3 a 14 años de edad (KidZania, 2017).

Brinda un ambiente único donde los niños conocen el mundo de los adultos, en una ciudad diseñada a escala con edificios, casas, tiendas, entre otras edificaciones donde se generan actividades lúdico-académicas, a través del juego de rol o juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, generando aprendizaje y desarrollo de conocimientos y habilidades en los usuarios que hacen uso del servicio.

Es importante señalar, que esta franquicia se considera como una de las pioneras en el rubro de entretenimiento educativo. KidZania se encuentra ubicada en más de 20 países como Japón, México, Chile, Portugal, India, Turquía, entre otros. Y se percibe que KidZania es el líder mundial de parques de edu-entretenimiento, porque ha sabido aprovechar el vacío que los rubros de entretenimiento y educativo han dejado pasar.

#### KidZania: Juego de rol

Un principio fundamental que respalda el concepto “jugar a ser adulto” de KidZania es el juego de rol: que es el comportamiento sugerido al niño para que se desenvuelva naturalmente y que a diferencia de otras actividades, los niños sólo necesitan observar a un adulto hacer algo y luego imitarlo. Las niñas pretenden ser mamás cuando juegan con sus muñecas o los niños actúan como pilotos cuando conducen un auto.

En KidZania, los niños y adolescentes tienen la oportunidad de vivir experiencias como si fueran adultos, en el papel de un bombero, trabajador de construcción, policía, diseñador de moda, etc. El juego de rol es esencial en el concepto de la experiencia. Además es una actividad universal y tendencia natural en los niños, por lo que rebasa fronteras culturales y geográficas.

Los juguetes que usan los niños para simular los juegos de rol son prácticamente los mismos en todo el mundo. Cualquier niño en México, Japón, Egipto o Estados Unidos, utiliza un carro de juguete para pretender que puede conducir, tazas de té para ofrecer recepciones o un maletín para jugar al doctor (KidZania, 2017).

El juego de rol también rebasa los límites del tiempo. El juguete conocido más antiguo del mundo es una muñeca hecha de arcilla de una tumba en Pantelleria, Italia. Una muñeca es uno de los mejores ejemplos del juego de rol ya que permite a una niña pretender que es una madre al cuidado de su hijo. El modelo KidZania ha tomado este comportamiento, elevando el juego de rol a su máxima expresión.

En KidZania el juego de rol o juego de interpretación de roles de oficios y profesiones específicamente, es una actividad guiada conforme a un guion social que sigue una historia predeterminada bajo la supervisión de un colaborador de KidZania. Estos “Zupervisores” son personas bien capacitadas y activamente comprometidas en preparar el contenido de cada actividad y orientar las acciones de los niños de principio a fin.

#### KidZania: Beneficios del juego de rol

Es una poderosa herramienta educativa al motivar a los niños a participar activamente en su aprendizaje. Los niños se pueden “poner en los zapatos del otro”, usar un traje y herramientas y tomar decisiones de su personaje. Muchos expertos creen que este aprendizaje se queda más en los niños que la enseñanza tradicional, y son en los siguientes aspectos:

**Sociales:** desarrollan habilidades sociales internas y externas, tal es que construyen su autoestima, manejan sus emociones y reducen la agresividad; y pueden mostrar mayor empatía, cooperación y trabajo en equipo.

**Físicas:** desarrollan habilidades motoras gruesas y finas, o de locomoción, manipulación y equilibrio, practicando coordinación visual y manual.

**Mentales:** desarrollan habilidades cognitivas y psicológicas, reforzando conceptos abstractos a partir de la práctica, generando ideas, y presentan una actitud positiva.

**De lenguaje:** desarrollan habilidades comunicativas, verbalizan lo que hacen, aprenden a cuestionar y responder, adquieren nuevo vocabulario.

El juego de rol involucra al niño en el aprendizaje de la vida porque aumenta la comprensión del niño sobre el mundo en que vive mientras desarrolla habilidades personales que lo ayudarán en su crecimiento posterior (KidZania, 2017).

## KidZania: Valor educativo

Hay muchas teorías del aprendizaje, por ejemplo: la teoría del Desarrollo Cognitivo, la teoría Conductista/Del Medio Ambiente, la teoría Constructivista, entre otras:

La teoría del Desarrollo Cognitivo, se enfoca en el proceso ordenado por el cual el niño se convierte en una persona inteligente adquiriendo conocimientos conforme crece y mejora su habilidad de pensar, razonar y abstraer; la teoría Conductista/Del Medio Ambiente, enfatiza los cambios en el comportamiento como resultado de las asociaciones estímulo-respuesta hechas por el niño; y la teoría Constructivista, sugiere que los humanos construyen el conocimiento y el significado de sus experiencias. En KidZania la educación se basa en la teoría de aprendizaje experiencial que se alinea al constructivismo.

## KidZania: El enfoque de aprendizaje experiencial

Este modelo implica el aprendizaje directo “por hacer”. El concepto es antiguo, como afirmaba Aristóteles (350 A.C.) las cosas que se tienen que aprender antes de poder hacerlas se las aprende haciéndolas.

Según la teoría formal propuesta primero por el psicólogo Kolb (1984) que afirma que “aprender es el proceso mediante el cual se crea el conocimiento a través de la transformación de la experiencia. El conocimiento resulta de las combinaciones de tomar y transformar la experiencia” (p. 41).

Por lo que, se enfoca en cómo la experiencia, factores ambientales y emociones influyen en el proceso de aprendizaje. Además, son necesarias ciertas habilidades: participación activa en la experiencia, capacidad de reflexión, análisis, toma de decisiones y aplicación del conocimiento adquirido en la resolución de problemas. Esta teoría después fue validada por el trabajo de Sir John Whitmore.

### KidZania: Disposición de la ciudad

Esta forma de ver el juego de rol inspiró a construir ciudades enteras con edificios, manzanas, plazas y calles para que los niños jueguen a ser adultos, con la mayoría de las profesiones y comercios disponibles de forma real (KidZania, 2017).

Así, el espacio físico cobra vida al tamaño natural de los niños; toda una ciudad con réplicas de, un hospital, una estación de policía o de bomberos, un supermercado, un salón de belleza, un teatro, por mencionar algunas. Entonces la ciudad es un gran ambiente hecho de muchos espacios pequeños, réplicas de diversos sectores de la industria. Predominan los locales para el juego de rol o juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, llamados “establecimientos”, e incluyen también sitios para alimentos, bebidas y *merchandise*.

### KidZania: Plano urbano

El plano urbano de KidZania siempre está organizado en 4 zonas: el aeropuerto (acceso y salida), la plaza central, los suburbios y el sector industrial que cuenta con los principales establecimientos.

### KidZania: Aeropuerto

La entrada a toda ciudad KidZania, es conocida como aeropuerto, se tematiza como el mostrador de documentación de un aeropuerto para estimular la sensación de viaje. Niños y adultos reciben un brazalete que contiene la información básica del visitante, y todos los miembros de un grupo quedan registrados bajo un adulto responsable. El grupo recibe su pase de abordar, pasa a través del detector de metales y camina por los corredores de llegada del aeropuerto hacia la ciudad KidZania (KidZania, 2017).

De igual manera, la salida está diseñada como el mostrador de aduana y migración de un aeropuerto. En esta área, niños y adultos interactúan con los oficiales de migración, quienes escanean los brazaletes de los visitantes para verificar que el grupo salga acompañado del adulto responsable, y después de esta revisión de seguridad se remueven los brazaletes para completar el viaje a la ciudad KidZania y para que los visitantes regresen a su "ciudad de origen" (KidZania, 2017).

#### KidZania: Plaza central

El centro de la ciudad ofrece una plaza central y es la sede de los edificios institucionales, además del monumento de la Llama Eterna de KidZania. La ceremonia de fundación de las nuevas instalaciones se lleva a cabo en este lugar.

#### KidZania: Suburbios

Esta zona está localizada en la periferia de la ciudad. Acoge edificios residenciales y algunos establecimientos comerciales, creando una sensación de amplitud.

#### KidZania: Sector industrial

Esta área incluye el desarrollo industrial de la ciudad. Estos sectores abarcan espacios artísticos, de medios, automotriz y salud, etc.

#### KidZania: Establecimientos

Las áreas de juego de rol son representativas de los servicios y negocios más comunes, que contribuyen al desarrollo de una ciudad convencional. Los establecimientos se encuentran en los suburbios y en el sector industrial. Se clasifican por el tipo de industria a la que pertenecen.

Automotriz. Dedicadas al automóvil.

Cultura. Actividades artísticas.

Deportes. Actividades físicas.

Educación. Asociadas con la enseñanza y el desarrollo de habilidades.

Entretenimiento. Esparcimiento y diversión.

Industria. Manufactura y producción de bienes.

Medio ambiente. Conservación de la naturaleza.

Medios. Producción y transmisión de información o datos.

Residencial. Actividades del hogar.

Restaurantes. Venta de alimentos y bebidas preparadas.

Retail. Venta de bienes de consumo.

Salud. El bienestar y la salud.

Servicios privados. Operados por el empresariado.

Servicios públicos. Operados por el gobierno.

Transportes. Movilidad de pasajeros o bienes.

Estos ambientes están diseñados para ser el escenario del juego de rol o juego de interpretación de roles de oficios y profesiones. Físicamente reproducen las áreas y rasgos esenciales para cada actividad, con los requerimientos funcionales para aplicar el guion y cumplir el propósito de cada espacio temático (KidZania, 2017).

#### **2.3.4.5. Modelo Divercity**

Divercity es un parque temático infantil de edu-entretenimiento que abrió sus puertas por primera vez en el 2006, en Bogotá, Colombia, actualmente es una de las principales franquicias internacionales que se dedica a este sector terciario, con el esquema también del juego de rol o de interpretación de roles de oficios y profesiones. Encontrándose en diversos países como Perú, Colombia, México y Guatemala (Divercity, 2017).

La dinámica de esta franquicia es lograr que los niños de entre 4 a 13 años conozcan y disfruten de aventuras y actividades que se realizan dentro de la mini ciudad, además de brindar ambientes para la espera de los padres.

La idea de combinar proporcionalmente educación y entretenimiento es un factor clave en estos modelos de negocio (Diversity, 2017).

Diversity, es uno de los parques de edu-entretenimiento que más innova en el mercado internacional, y ha sabido aprovechar estratégicamente los mercados donde se encuentra ofreciendo un servicio de alta calidad, cuidando a sus clientes.

### **2.3.5. Teoría del aprendizaje y su enfoque por descubrimiento o heurístico: método educativo Montessori**

#### **2.3.5.1. Teoría del aprendizaje**

Las teorías del aprendizaje, son constructos que describen y explican los procesos mediante los seres humanos, como los animales aprenden. Numerosos psicólogos y pedagogos han aportado importantes y variadas teorías, según su escuela, son las más reseñadas: Cognitivismo, Conductismo/Del Medio Ambiente, Constructivismo, Humanismo, Estructuralismo, Construccinismo, Conciencia, Gestalt, Funcionalista, etc.

Por lo que, el estudio de las teorías del aprendizaje, por una parte proporcionan un fuerte armazón teórico y conceptual (y un rico vocabulario por descubrir); es decir que permite entender cómo se genera el aprendizaje de las diferentes habilidades.

Por otra parte, aunque ellas no dan soluciones, sugieren dónde buscarlas para resolver los problemas prácticos del día a día, esto es porque dirigen la atención hacia ciertas variables que son fundamentales (De la Mora, 1979).

Entonces, estas teorías ayudan a comprender, predecir y controlar el aprendizaje y comportamiento humano, para elaborar mejores estrategias educativas, tratando de que las personas accedan y generen un mayor conocimiento.

Afirma Bagguini (2008) casi todas las teorías tienen un sustento filosófico-psicológico, y han sido adaptadas al campo pedagógico, trasladándolas al aula, y poniéndolas en práctica. Con el objeto de estudio que se centra en la adquisición de conocimientos y en el razonamiento de ellos, etc.

### **2.3.5.2. Aprendizaje por descubrimiento o heurístico**

El aprendizaje por descubrimiento o heurístico consiste en la adquisición de conceptos, principios o contenidos por uno mismo a través de un método de búsqueda activa, y sin una información inicial sistematizada del contenido de aprendizaje (Bruner, 1966). (Jerome Bruner, psicólogo y pedagogo estadounidense que desarrolló esta teoría de aprendizaje de índole constructivista, al igual que el mencionado aprendizaje experiencial de David Kolb). Estos aprendizajes por descubrimiento y experiencial se plasmaron en el método educativo Montessori.

Otros tipos de aprendizajes de índole constructivista:

Aprendizaje Innovador: es la incorporación y la práctica de nuevos valores, actitudes, metodologías y destrezas necesarias para encarar la vida y la actividad de la sociedad. Los rasgos básicos de este aprendizaje son la participación (ser escuchado), la anticipación (perspectiva prospectiva), autonomía (identidad cultural y autorrealización) e integración (interdependencia y relaciones humanas).

Aprendizaje por ensayo y error: proceso de aprendizaje en el cual el sujeto enfrentado a una nueva situación, no sabe cuál es la respuesta correcta y comienza emitiendo una variada gama de ellas, hasta que casualmente ejecuta la respuesta correcta, tras la cual recibe un reforzamiento positivo experiencial.

Aprendizaje social: el aprendizaje social se entiende como un conjunto de aprendizajes y experiencias que hacen referencia a conductas específicas

directamente ligadas a la vida social, como: hábitos sociales, actitudes, valores y principios. Y también trata de un uso genérico que no señala procesos concretos, sino el ámbito en que se dan y las diferentes situaciones que se presentan.

### **2.3.5.3. Método educativo Montessori**

Este modelo de enseñanza nos dice que los conocimientos no deben ser introducidos dentro de la cabeza de los niños, por el contrario, los conocimientos deben ser percibidos por ellos como consecuencia de sus razonamientos (Silva y Campos, 2003). Dicho de otro modo, lo más importante es motivar a los niños a aprender con gusto y permitirles satisfacer la curiosidad y experimentar el placer de descubrir ideas propias en lugar de recibirlas de los demás.

Permitir que sean ellos los que construyan en base a sus experiencias concretas y encuentren la solución de los problemas. Y a menos que sea muy necesario, aportar desde afuera nuevos conocimientos.

Conociendo al niño:

El nivel y tipo de inteligencia se conforman fundamentalmente durante los primeros años de vida; porque a los 5 años, el cerebro alcanza aproximadamente el 80% de su tamaño adulto, en tanto la plasticidad de los niños exige que la educación de las potencialidades deba ser tempranamente, y de la mejor manera.

Porque, la mente de los niños posee una capacidad maravillosa y única, tal es que adquieren conocimientos rápidamente. Lo aprenden todo inconscientemente, pasando poco a poco de la inconsciencia a la consciencia, avanzando por un sendero en que todo es alegría. Y además se les compara con una esponja, con la diferencia que la esponja tiene una capacidad de absorción limitada, la mente del niño es infinita. El saber entra en su cabeza por el simple hecho de vivir.

Se comprende así, que el primer período del desarrollo humano es el más importante. Es la etapa de la vida en la cual hay más necesidad de una ayuda, una ayuda especializada que se hace no porque se le considere un ser insignificante y débil, sino porque está dotado de grandes energías creativas, pero de naturaleza tan susceptible, que para no ser menguada y herida exige un apoyo amoroso e inteligente (Silva y Campos, 2003).

Los períodos sensibles:

Son períodos en los cuales los niños pueden adquirir conocimiento y habilidades específicas, con mucha facilidad, es decir, son períodos especiales que permiten a los niños ponerse en relación con el mundo externo de un modo excepcionalmente intenso, son pasajeros y se limitan a la adquisición de un determinado carácter.

La elección personal del niño: Independencia, seguridad y equilibrio

Se considera que no se pueden crear genios, pero sí, darle a cada individuo la oportunidad de satisfacer sus potencialidades para que sea un ser humano independiente, seguro y equilibrado.

Y es que nadie puede ser libre a menos que sea independiente; por lo tanto, las primeras manifestaciones activas de independencia del niño deben ser guiadas de tal manera que a través de esa actividad, el niño pueda estar en condiciones para llegar a la libertad individual (ellos mismos deben elegir sus actividades, juegos y juguetes). Y se fomenta siempre el aprendizaje y juego colaborativo.

Con respecto a la competencia, este comportamiento debe ser introducido sólo después de que el niño tenga confianza en sí mismo, y con un mínimo de conocimiento básico sobre ello. Nunca hay que dejar que el niño se arriesgue a fracasar hasta que tenga una oportunidad razonable de triunfar, para que logre seguridad en él (Silva y Campos, 2003). Y es que también cada niño marca su propio paso o velocidad para aprender y esos tiempos hay que respetarlos, para no desequilibrarlo.

## El rol del adulto: profesor y padres

El rol del adulto es guiar y supervisar al niño y darle a conocer el ambiente en forma respetuosa y cariñosa, ser casi un observador y estar en continuo aprendizaje y desarrollo personal (Silva y Campos, 2003). El verdadero educador está al servicio del educando y, por lo tanto, debe cultivar la humildad, para caminar junto al niño, aprender de él y juntos formar comunidad.

## El ambiente preparado:

Se refiere a un ambiente que se ha organizado cuidadosamente para el niño, diseñado para fomentar su auto-aprendizaje. En él se desarrollan los aspectos sociales, emocionales e intelectuales. Las características de este ambiente preparado le permiten al niño desarrollarse sin la asistencia y supervisión constante de un adulto (Silva y Campos, 2003).

El diseño de estos ambientes se basa en los principios de simplicidad, y por tal responde a las necesidades de limpieza, orden, seguridad y belleza. Además son espacios luminosos y cálidos, que incluyen plantas, arte, música y libros, etc.

El salón puede ser para grupos de edades diferentes, y está organizado en áreas de trabajo con mesas adaptadas al tamaño de los niños, y en áreas abiertas para el trabajo en el suelo. Las estanterías con materiales pertenecientes a cada área de desarrollo rodean estos sectores, y las clases son ininterrumpidas, casi 3 horas por sesión (Silva y Campos, 2003).

## Los materiales didácticos:

Es importante elaborar material didáctico específico ya que constituye el eje fundamental para el desarrollo e implantación del método de enseñanza Montessori. Estos materiales son organizados de manera sistemática para cada actividad y en secuencia de dificultad.

No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso, es material didáctico para enseñar. Ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiado por el deseo de aprender. Para conseguir este objetivo han de presentarse los materiales limpios, bonitos, buenos, ordenados, agrupados según su función, y de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno, etc. (Silva y Campos, 2003).

Estos materiales didácticos pueden ser utilizados individualmente o en grupos para participar en la narración de cuentos, conversaciones, discusiones, esfuerzos de trabajo cooperativo, cantos, juegos al aire libre y actividades lúdicas varias. De esta forma, se asegura la comunicación, el intercambio de ideas, el aprendizaje de conocimientos y de la cultura, etc.

En general, todos los materiales didácticos poseen un grado más o menos elaborado de cuatro valores: funcional, experimental, de estructuración y de relación. Otra característica es que casi todo el equipo es auto-correctivo, de manera que ninguna tarea puede completarse incorrectamente sin que el niño se dé cuenta de ello por sí mismo. Una tarea realizada incorrectamente mostrará espacios vacíos o piezas que le sobren (Silva y Campos, 2003). Los materiales sensoriales están agrupados por cada sentido:

El gusto y el olfato: el material para los sentidos del gusto y el olfato está constituido principalmente por productos culinarios, con el complemento de una serie de botes con sustancias olorosas (las plantas y los perfumes proporcionan esta gama de olores), y estas han de ser clasificadas, de manera que se pueda asegurar el reconocimiento y comparación de los sabores y olores (Silva y Campos, 2003).

El tacto: el material para el sentido táctil contempla todas sus formas (redondas, cuadradas, etc.) y sus superficies (tablillas lisas y rugosas, etc.), así como para la sensación térmica (botellas con agua a diferentes temperaturas), etc.

La vista: el material para el sentido de la vista es de diferentes componentes, colores, formas, contornos y volúmenes (objetos multiformes, figuras geométricas de tres dimensiones, papeles, telas, etc.) que los maravillen y los inciten a la expresión creativa.

El oído: el material para el sentido del oído, y para el discernimiento de los sonidos abarca diferentes tonos agudos y graves, con cajas metálicas, campanillas, silbatos e instrumentos musicales varios (xilófonos, tambores, etc.), etc.

Se infiere que este método sirve para contribuir con un mejor y armónico aprendizaje, porque el actual método de enseñanza que se imparte y en el que se encuentra la mayoría de los niños, es atrasado y adoctrinado, y por amor propio y a los suyos se tiene que hacer un esfuerzo en cambiar de método a este u otros, sea en casa, colegios o en centros diversos. Asimismo la filosofía, estrategias y herramientas apropiadas son la base para una labor constructiva en el aprendizaje y desarrollo integral de los niños, como este en particular, donde el niño resuelve y realiza cosas por sí mismo, con dispositivos simples, y presencia como son y funcionan, además ve crecer animales y plantas, alimentándolos y cuidándolos, y ello abre su mente a la ciencia y tecnología, y al amor por la naturaleza.

### **2.3.6. Teoría de habilidades motrices**

La teoría de habilidad motriz considera que las acciones motrices aparecen de modo filogenético en la evolución humana (origen, formación y desarrollo evolutivo general de una especie biológica), tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar o atrapar.

Estas habilidades fundamentales encuentran un soporte para su desarrollo en las capacidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento, al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente. Sostienen Ruiz y Sánchez (2010) que el desarrollo de las habilidades motrices se lleva a cabo en los niños siguiendo las siguientes fases:

1ra fase (0-2 años):

- Desarrollo de capacidades perceptivas a través de tareas motrices básicas del propio cuerpo a nivel espacial y temporal. De motor grueso: sostener y levantar la cabeza, mover los pies y manos observando, sentarse, voltear, rodar, gatear, pararse, dar primeros pasos, pequeños brincos, inclinarse, subir escalones, caminar, girar, correr, saltar, etc. De motor fino: intentar coger o tomar los objetos, manipular el entorno, dar palmadas, usar la "pinza inteligente" (pulgares-índice), realizar torres de piezas, tapar o destapar objetos y cortar con tijeras, etc.
- Se emplean en juegos libres y de baja organización psicomotriz.
- Desarrollo de la lateralidad (utilizan segmentos de uno y otro lado del cuerpo y afirman su parte dominante).
- Y otras estrategias de exploración y descubrimiento corporal.

2da fase (3-5 años):

- Se busca el perfeccionamiento y una mayor complejidad de los movimientos de la etapa anterior.
- Desarrollo de habilidades y destrezas mediante movimientos que implican el dominio del propio cuerpo y el manejo correcto de los objetos: están referidos a lanzar, recepcionar, golpear y patear, arrastrar, tirar, empujar, etc.
- Y siguen estrategias de búsqueda fundamentalmente, pero a veces es necesaria la instrucción directa por parte del adulto para enseñar algunos movimientos como son: pararse (firmemente sin dar tumbos), balancearse, empinarse, trepar, etc.

3ra fase (6-8 años):

- Se da iniciación a las actividades y tareas que tienen un carácter lúdico-deportivo y también expresivo.

- Se inician habilidades genéricas y específicas comunes a muchos deportes.

4ta fase (9-11):

- Esta fase está a portas de salir del campo de primaria.
- Se utiliza el componente lúdico-competitivo.
- Desarrollo de habilidades motrices con especialización deportiva.
- Desarrollo de la técnica para mejorar gestos y de la táctica con aplicación real.

**Tabla 1: Clasificación cronológica de niños y sus características motrices**

NOMENCLATURA	EDAD	CARACTERÍSTICAS
Neonato - Lactante - Bebé.	De 0 a 1 año. Estadio sensorio-motor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Casi todo el día durmiendo, se despierta y llora si tiene hambre, juega mucho con sus pies, manos y responde con llantos y sonidos. Inician el desarrollo motor grueso.</li> <li>• Inician el desarrollo motor fino.</li> <li>• “Juegos funcionales” de 1 a 2 años.</li> </ul>
Niños preescolares - Primera infancia.	De 2 a 5 años. Estadio pre operacional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Juegos constructivos” entre los 2 a 3 años.</li> <li>• Empiezan a garabatear, pasar páginas de cuentos, comer y beber solos.</li> <li>• Control de esfínteres.</li> <li>• “Juegos simbólicos, de representación o dramáticos” a partir de 4 o 5 años.</li> <li>• Hasta los 5 años les puede gustar tanto a los niños o niñas los mismos personajes infantiles.</li> </ul>
Niños escolares - Segunda infancia.  (Infancia se considera desde la edad de 2 a 11 años).  (Niños se considera desde la edad de 0 a 11 años).	De 6 a 11 años. Estadio operaciones concretas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A partir de los 6 años inician los “juegos de regla”, y cognitivamente tienen mayor comprensión.</li> <li>• Entienden más las normas de convivencia.</li> <li>• También a los 6 años desean separarse los niños de las niñas y viceversa, los personajes temáticos también empiezan a variar dependiendo del género.</li> <li>• De los 7 a 8 años conforme crecen suelen pasar de personajes coloridos a personajes de moda.</li> <li>• A partir de 9 a 10 años están conscientes del cuerpo.</li> <li>• La explosión imaginativa y de representación simbólica casi finaliza y luego van volviéndose más realistas y más racionales.</li> </ul>
Púber		<ul style="list-style-type: none"> <li>• A partir de los 12 años se considera púber.</li> </ul>

Fuente: Pieterse, M. (2005). Jugar y aprender. Elaboración propia.

### **2.3.7. Teoría del ocio como equilibrador social, físico y mental**

Edad antigua:

Definición subjetiva o idealista: Pieper (1952) basándose en la idea griega y principalmente de Aristóteles, define al ocio como una condición o estado del ser, o una condición del alma, que está divorciada del tiempo.

Definición objetiva: es una perspectiva cuantitativa y se refiere a la porción de tiempo que sobra después de que el trabajo y los requerimientos de existencia han sido satisfechos.

Edad media:

Ocio ostentoso-religioso: dedicado a la vida social que se caracterizó por el despilfarro, improductividad y "no hacer nada". Y el ocio de siervos u ocio festivo-religioso: dedicado al baile, canto y fiestas.

El ocio no implica un estatus social o un modo de vida, sino una parte del tiempo cotidiano opuesto al de las obligaciones, y es considerado un medio y no un fin.

Edad moderna:

Dio vida al término "antiocio": ética del trabajo o de lo productivo, es opuesto al ocio.

La ética protestante o puritana da pauta al "antiocio" como la actitud en contra del ocio pernicioso, y forja la frase "la ociosidad es la madre de todos los vicios". Se toma como referencia frecuente para no dar tiempo libre a los trabajadores.

Edad contemporánea:

Ocio industrial: deshumanizado y escaso, porque no había tiempo ni para el descanso de los trabajadores.

Actualidad:

Es difícil entender la sociedad actual ignorando que el ocio es un importante pilar de desarrollo en el siglo XXI; basta pensar lo que significa económica, social y culturalmente. El ocio es uno de los valores más respetados y deseados en el mundo vanguardista. Y sus manifestaciones son el turismo, el mundo del espectáculo, el deporte, la televisión, el cine, la ciencia, el arte, los conciertos, los musicales, los parques temáticos, los juegos de azar, los museos y un largo etc.; y es determinante en los modernos estilos de vida de los ciudadanos.

El ocio de nuestros días no es sólo un producto de consumo, sino también una necesidad. Una necesidad humana cuya satisfacción constituye un indicador de la calidad de vida de las personas (Cuenca, 2004).

Así, el ocio es signo de calidad de vida, de un modo directo cuando permite la satisfacción de la necesidad de ocio de las personas, y de un modo indirecto cuando al satisfacer esa necesidad éste se convierte en un correctivo equilibrador de desajustes y carencias de tipo personal y familiar. Sin embargo el ocio que constituye una ocupación gustosa de experiencias, y que asume tiempos que antes se satisfacían con el trabajo decente, bien por su excesivo tiempo, bien por las características actuales de vida, resultan algunas veces de poco beneficio para las sociedades.

Con respecto al ocio y la necesidad de ser satisfecho, se fortalece por el interés de los padres al querer pasar más momentos con sus familias (esposas e hijos) y amigos, para salir de la rutina monótona y estresante; y de otro lado y de igual manera el empresariado que surge con nuevas y novedosas opciones de ocio, como un producto y/o servicio de características recreativas, relajantes, de bienestar y de estatus.

El Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto afirma que el ocio hay que entenderlo como una experiencia integral de la persona y un derecho humano fundamental. Una experiencia humana integral, porque está compuesto de muchos aspectos sociales, físicos y mentales, y otros, centrada en actuaciones queridas o personales, y autotélicas, es decir con un fin en sí mismas (citado por Cuenca, 2009).

Y un derecho humano fundamental porque favorece la estabilidad, en varios ámbitos como la educación, el trabajo o la salud, y del que nadie debería ser privado por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, nivel de salud, discapacidad o condición económica.

Por lo tanto, el ocio equilibrador como una parte específica de la vida tiene el objetivo de contribuir al desarrollo, satisfacción y vitalidad de las personas y comunidades (aportar valor relacionados con la dicha y el bienestar personal, y la convivencia en comunidad) (Cuenca, 2004).

### **2.3.8. Estilo y calidad de vida**

Según la Organización Mundial de la Salud –OMS– (1986) el estilo de vida es una forma o manera general de vida, basada en la interacción entre las condiciones de vida en un sentido amplio (factores políticos, económicos, legales, ambientales, y socioculturales) y los patrones individuales de conducta determinados por características personales (temperamento, carácter y personalidad).

Es decir, el estilo de vida es el conjunto preferencias: de relaciones personales, forma de vestir y consumir; y de actitudes y comportamientos que adoptan y desarrollan las personas de forma individual o colectiva para satisfacer sus necesidades como seres humanos y alcanzar su desarrollo personal o colectivo.

Si, se cumpliera el hecho de que la sociedad y las familias tienen el interés de buscar el bienestar mediante la adopción de mejores estilos de vida, según la necesidad identificada para ellas y sus hijos, sería un gran avance económico sociocultural.

Comenzando con un estilo de vida corporal saludable, esto es alejado del consumo de tóxicos (alcohol, tabaco, drogas, etc.), de hábitos insanos (malas costumbres nutritivas, no respeto del ciclo sueño-vigilia, etc.) y del sedentarismo (toda falta de actividad física que se caracteriza por una disminución de funciones vitales –pérdida de la capacidad de adaptación y reorientación de los órganos y del rendimiento físico–).

Para luego considerar a la constante actividad física, social y mental como una opción equilibrada de estilo de vida, por sus beneficios en el desarrollo integral del ser. Y es que es indiscutible y está reconocido por todo el mundo: médicos, entrenadores y monitores deportivos, deportistas, psicólogos, sociólogos, académicos e instituciones varias, etc., que estas actividades inciden de forma positiva sobre la cantidad y calidad de vida. Entonces, la constante actividad física, social y mental, debe ser base fundamental para un mejor estilo de vida:

Según Ortega y Pujol (1997) “los beneficios de la constante actividad en la vida se ve reflejado en la salud y pueden observarse tanto a nivel físico como psico-social, desde los niños, pasando por los jóvenes, los adultos, las mujeres y hasta los discapacitados, tanto sanos como enfermos. Siendo aceptada su clara influencia y utilidad para curar, rehabilitar y para prevenir muchas enfermedades cardiovasculares, cáncer, osteoarticulares, endocrino-metabólicas, neuroendocrinos y ginecológicos; mejorando la cantidad y la calidad de vida” (p. 56).

En contraste, la inactividad en la vida se ha relacionado con numerosos problemas de salud, desde las enfermedades cardiovasculares (angina de pecho, infarto agudo de miocardio, hipertensión arterial, trombosis o embolias cerebrales, problemas circulatorios, etc.) hasta diversos tipos de cáncer (colon, mama, etc.), pasando por problemas osteoarticulares (osteoporosis, artrosis, etc.), problemas endocrino-metabólicos (diabetes, sobrepeso, obesidad, etc.), problemas psicológicos (depresión, ansiedad, angustia, estrés, etc.) y ginecológicos, hasta las frecuentes caídas de los niños y ancianos que se sienten menos seguros.

En este sentido, el auge de la inactividad o sedentarismo que se viene produciendo en las sociedades avanzadas, constituye un verdadero problema para la salud pública. Los avances tecnológicos de este siglo que conllevan un menor esfuerzo en la vida cotidiana (por los medios de transporte, la maquinaria industrial o tecnológica) ha generado una reducción en la frecuencia e intensidad con que las personas realizan actividades a lo largo de

sus vidas, lo que ha supuesto graves repercusiones para ellas. Este estilo de vida sedentario se ha acentuado en las últimas décadas del siglo XX y XXI (Ortega y Pujol 1997).

Cambiar estos hábitos sedentarios en las personas adultas puede resultar difícil, por no decir imposible. Por ello, quizás sea más factible y, sobre todo más rentable, educar en estilos de vida más saludables relacionados con la actividad física, social y mental, entre otras, y en contra del sedentarismo, durante la primera edad evolutiva de la persona, es decir durante la niñez.

Porque la niñez, en especial la infancia temprana, es el momento idóneo y oportuno para que el ser humano en condiciones del desarrollo correcto de sus habilidades, inicie con actividades saludables y acordes a dicha edad. Esta es la fórmula que se ha visto a lo largo de los años que es la más recomendable (Ortega y Pujol, 1997).

Así que, está a cargo de los padres, y ellos mismos deben integrar a sus propios estilos de vida, hábitos, actividades y tareas que alienten a los niños tempranamente a aprender con gusto y a desarrollar sus habilidades físicas, sociales, emocionales e intelectuales. Por lo dicho, la práctica activa de actividades productivas y oportunas, y sobre todo prontas, es una estupenda opción y además cubre adecuadamente el tiempo de ocio disponible de los niños.

En consecuencia, surgen diferentes mecanismos y herramientas que se han concebido para brindar estas actividades y potenciarlas, y se pueden encontrar en los centros recreativos-deportivos, centros de entretenimiento educativo, centros de aprendizaje vocacional, zonas de campo abierto, sitios turísticos, museos, teatros, recitales (exposiciones en general), centros tecnológicos y académicos, bibliotecas, reuniones o eventos sociales, parques, parques temáticos (estos cubren una variedad de temas, desde historia natural hasta el desarrollo de roles profesionales, etc., en disfrute para toda la familia y para los niños especialmente), entre otros.

De tal forma, estas actividades que se dan en estos sitios son muy importantes para los niños, en virtud de ello es necesario fomentar este tipo de lugares o recintos para mejorar y optimizar los procesos de aprendizaje, generando desarrollo integral en la nueva generación, teniendo en cuenta variables importantes como frecuencia de asistencia, y mejora de competencias por parte de los niños. Como padres deben estar dispuestos a buscar distintas alternativas de entretenimiento educativo y ocio saludable para nuevos y saludables estilos de vida.

## **2.4. Marco conceptual**

El soporte conceptual en el campo de las ciencias sociales de este estudio las da y son las dos variables de estudio y las dimensiones de estas. **1. Centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones** y **2. Aprendizaje de habilidades sociales, físicas y mentales de los niños**, conceptos que se han construido a partir del marco teórico, términos básicos, entre otros.

### **2.4.1. Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones**

Es un juego en el que las personas, intérpretes o jugadores, desempeñan un determinado papel o rol de oficio y profesión, y se considera una experiencia única (un aprendizaje experiencial activo), porque se da a través de una infinidad de material de apoyo, con estrategias, herramientas, diálogos y dispositivos de desarrollo imaginativo y de destrezas varias, que logran aumentar la socialización entre diferentes personas, de diferentes profesiones, sexos, edades o etnias.

Se le puede llamar también "juego simbólico", "juego con argumento", "juego con narración" o "como si fuera", además de los otros nombres mencionados en este trabajo, porque los participantes actúan como si fueran trabajadores de oficios y profesiones, en un imaginario donde son "médicos" que atienden "pacientes", o son "profesores", "jardineros", "banqueros", etc., en algunas ocasiones utilizando cosas u objetos como si fueran del oficio o profesión que personalizan, si es que no hay el material específico,

Entonces, es un juego en el que cada jugador desempeña el papel de un personaje que participa en una historia de ficción de oficios y profesiones conducida por un guía que hace de narrador o el director del juego. No es necesario seguir un guion específico, pero es importante una delimitación y una planeación previa a la puesta en marcha.

Y además, esta técnica es precisa para manejar aspectos, circunstancias, temas complicados e información relevante de los contenidos de los oficios y profesiones, como la importancia de ética en la profesión, etc., y en asuntos en los que es necesario tomar diferentes posiciones para su mejor comprensión, donde cada participante representa un papel e intercambiar los roles que interpretan. De este modo pueden abordar la problemática desde diferentes perspectivas y comprender las diversas interpretaciones de una misma realidad, con respecto a lo que concierne sobre los roles de oficios y profesiones.

#### **2.4.1.1. Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en un centro**

Es un lugar o recinto seguro en el que se reúnen instalaciones de módulos recreativos-educativos para el juego de rol o juego de interpretación de roles, en el que los participantes interpretan modelos de comportamiento de oficios y profesiones, por ejemplo el de un jardinero, panadero o banquero, etc.

De igual manera, es un centro de entretenimiento educativo diseñado especialmente para niños donde pueden aprender divirtiéndose sobre oficios y profesiones que se le atribuyen a adultos, y tal vez lo más importante, es que favorece a las habilidades sociales, físicas y mentales y otros; porque se usan estrategias dinámicas e interactivas con conceptos y valores claros, permitiendo a los más pequeños adentrar al mundo de sus padres de una manera didáctica, y puedan distinguir las diferencias y similitudes con el suyo.

Además, del desarrollo de habilidades, también contribuye con conocimientos y actitudes, es decir con capacidades y competencias. Adquisiciones de conceptos, contenidos, principios, valores y destrezas a través de una búsqueda activa.

### Características:

Pertenecen a parques, a parques privados, a parques temáticos y a parques temáticos infantiles de grandes formatos de edu-entretenimiento de juegos de rol o juego de interpretación de roles, de temática de oficios y profesiones. Son de emplazamiento fijo con mobiliario móvil en ocasiones y puede ser un recinto grande (parque) o puede tener una menor escala dimensional (centro).

En otros términos, un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, es un parque temático infantil de edu-entretenimiento de juegos de rol de oficios y profesiones o un parque temático infantil de edu-entretenimiento de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, de pequeño o mediano tamaño.

### Contribución:

Un centro de juego de interpretación de roles puede ser un generador de cambio social porque posee las estrategias e instrumentos para cambiar conductas, caracteres y valores, a través de la enseñanza de modelos de comportamiento, y como estas estrategias y herramientas se sustentan y apoyan en la sensibilidad, afectividad, control de sentimientos y emociones, solidaridad, y empatía “ponerse en zapatos de otros” generan conciencia y aceptabilidad en los usuarios.

También, puede darse este cambio social, si es que hubiese centros de juego de interpretación de roles de etnias, de clases sociales, culturales y económicas, de estilos de vida, etc.; o talleres o aulas con dinámicas de roles vinculados a diferentes posturas o posiciones de padres, madres, hijos o hermanos y su rol en la familia y sociedad; de deportistas y famosos; de la chica que ayuda en casa; de personas que ayudan voluntariamente; de personas corruptas: presidentes, ministros, congresistas, empresarios, ejecutivos, jueces, fiscales, etc.; de barrenderos y recicladores; de personas felices; de personas enfermas; etc. En general de asuntos que interesan a la sociedad global y a sus

problemas actuales y/o futuros, como por ejemplo del niño que incentiva el “bullying” (que asuma el rol de la persona violentada con el propósito de que no vuelva a tomar la primera postura) y puedan comprender la dimensión de sus actos, y los sentimientos y emociones del personaje que interpretan. Es una manera que cala bien en el aprendizaje del niño.

Y comprendan el rol del buen humano en la vida, que distingue lo correcto y lo indebido, el bien y el mal, la virtud y la vileza, lo productivo y la ineficiencia, lo real y lo ficticio, el sentir y valorar a los suyos y semejantes y el sólo pensar en uno mismo, en lo afortunado o no que lo es, etc. Es tanta la aplicación de los centros de juego de interpretación de roles, aparte que cuentan con el componente divertido de asumir personajes, experiencias y aventuras de otros.

Estos centros y otros son necesarios por ser complementarios en la adquisición de conocimientos y aptitudes, etc. Y que, el juego de interpretación de roles debe ser considerado como una herramienta de aprendizaje y de cambio social. ¿Existirán centros de juego de Interpretación de roles de realidad virtual de avatares con aventuras varias, que desarrollen las habilidades sociales? Suena irónico cierto.

#### **2.4.2. Aprendizaje de habilidades sociales, físicas y mentales de los niños**

Es la adquisición, procesamiento, comprensión y aplicación de un conjunto de habilidades conductuales, motrices y, cognitivas y emocionales de los niños, para el desenvolvimiento adecuado, ante situaciones cotidianas y específicas.

Es decir, un proceso en el que los niños se tardan en aprender tales destrezas, capacidades o aptitudes, mediante el estudio, enseñanza, ejercicios, deportes, juegos, imitaciones, interpretaciones, o la experiencia en general, ya sea en casa, calle, escuela, centros, parques y en cualquier entorno concurrido.

#### **2.4.2.1. Nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales**

Es el nivel de aprendizaje de habilidades sociales, físicas y mentales que se posee y puede ser adecuado, regular, elemental y deficiente.

Nivel de aprendizaje adecuado:

Los niños que tienen este nivel de aprendizaje cuentan con tres destrezas de las tres estipuladas en este trabajo; hacen amigos, ejercicios y deportes, y gozan de capacidad resolutive, es decir poseen claramente las 3 habilidades (social, física y mental).

Nivel de aprendizaje regular:

Los niños que tienen este nivel de aprendizaje cuentan con dos destrezas de las tres estipuladas en este trabajo; hacen amigos, ejercicios y deportes, y gozan de capacidad resolutive, es decir poseen claramente 2 habilidades, pueden ser (sociales, físicas y mentales).

Nivel de aprendizaje elemental:

Los niños que tienen este nivel de aprendizaje cuentan con una destreza de las tres estipuladas en este trabajo; hacen amigos, ejercicios y deportes, y gozan de capacidad resolutive, es decir poseen claramente 1 habilidad, puede ser la (social, física y mental).

Nivel de aprendizaje deficiente:

Los niños que tienen este nivel de aprendizaje cuentan con cero destrezas de las tres estipuladas en este trabajo; no hacen amigos, ejercicios y deportes, y no gozan de capacidad resolutive, es decir no poseen claramente habilidades (sociales, físicas o mentales).

#### **2.4.2.2. Aprendizaje de habilidades sociales**

Es la adquisición de las habilidades sociales, que pueden ser internas o personales (autoconocimiento, autocontrol, saludo, presentación, escucha, observación, asertividad, etc.) y externas o interpersonales (persuasión, empatía, gestión de conflictos, lenguaje corporal, conversación, compartir, etc.). Nota: las habilidades sociales más las mentales y valores conforman la inteligencia emocional de un individuo.

#### **2.4.2.3. Aprendizaje de habilidades físicas**

Es la adquisición de las habilidades físicas básicas, que pueden ser de locomoción (caminar, girar, correr, saltar, etc.); de manipulación (lanzar, atrapar, golpear, arrastrar, etc.) y de equilibrio (pararse, balancearse, empujarse, trepar, etc.).

#### **2.4.2.4. Aprendizaje de habilidades mentales y valores**

Es la adquisición de las habilidades mentales, que pueden ser cognitivas intelectuales y psicológicas emocionales (imaginación, creatividad, atención, concentración, memoria, actitud positiva, motivación, etc.).

Es la adquisición de valores, que son el complemento en cualquier tipo de aprendizaje.

Ahora bien, los valores son aquellas cualidades, virtudes y principios que caracterizan –de manera positiva– a una persona, una acción, categoría, concepto u objeto. Pueden ser valores éticos, morales, universales, humanos, culturales, religiosos, familiares, personales, cívicos, políticos, de la democracia, económicos, empresariales, profesionales, teóricos y estéticos (Secretaría de Educación Pública, 2016).

Así, los valores de tipo social, son un conjunto de actitudes, creencias y comportamientos, que el ser humano considera importante para su desarrollo y convivencia armónica con sus semejantes, en un grupo social o en la sociedad en general; De igual manera, los valores sociales definen los pensamientos, sentimientos, el decir y el accionar de las personas (en relación con los demás y convivencia con su entorno).

Vale decir, que los valores sociales aspiran y buscan continuamente mejorar, fortalecer y perfeccionar las relaciones humanas para alcanzar un equilibrio de bienestar social. Estos valores pueden ser: honestidad, responsabilidad, compromiso, respeto, tolerancia, solidaridad, cooperación, seguridad, liderazgo, justicia, etc.

Y se aprenden en un inicio en el núcleo familiar, posteriormente en la escuela, con los amigos y en la sociedad; por tanto, cada individuo crea su propia escala o jerarquía de valores, en función de la importancia que le atribuye (Secretaría de Educación Pública, 2016).

## 2.5. Definición de términos básicos

**Actividad física:** se considera así a cualquier movimiento corporal realizado por los músculos esqueléticos que produce un gasto de energía. La actividad física está presente en todo lo que una persona hace durante las 24 horas del día, salvo dormir o reposar. Ahora bien, la mayoría de las actividades de la vida cotidiana son comunes a todas las personas sanas (la actividad laboral, ocupacional o profesional, la familiar y la actividad del ocio y tiempo libre). La actividad física entonces está en función del tipo de actividad laboral, familiar y del uso que se haga del ocio y tiempo libre, es decir, si se realiza o no algún tipo de ejercicio físico o deporte (Ortega y Pujol, 1997).

**Aprendizaje:** sostiene Schunk (1991) el aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que ha sido enseñada, por lo que, cuando las personas se adaptan a las exigencias que los contextos y situaciones demandan se dice que ha aprendido.

**Cognitividad:** de acuerdo con Piaget (1973) es una teoría sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana, además afirma que el desarrollo cognitivo está en el centro del organismo humano y que el lenguaje es su contingente.

**Entretenimiento:** para Caloca (2013) es el conjunto de actividades que permite a los seres humanos emplear su tiempo libre para divertirse, evadiendo temporalmente sus preocupaciones.

**Estilo de vida:** se entiende el estilo de vida como la forma de vida de las personas o de los grupos (Balaguer, 1999).

**Habilidades sociales:** son un conjunto de comportamientos emitidos por el individuo en un contexto interpersonal que expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando conductas en los demás y que, generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas (Caballo, 2002).

**Interpretación:** es una acción y efecto de interpretar, explicar o declarar el sentido de algo, principalmente el de un texto o personaje. Asimismo es concebir, ordenar, expresar, representar o ejecutar de un modo personal la realidad o lo irreal, en una obra teatral, cinematográfica, etc. Además es traducir, acción, dichos o sucesos que pueden ser entendidos de diferentes modos etc. (DRAE, 2014).

**Juego de interpretación de roles:** es un recurso lúdico-educativo donde los participantes adoptan e interpretan el papel o rol de un personaje, grupo, tema o concepto, que pueden tener personalidades, motivaciones, acciones, circunstancias, significados, y trasfondos diferentes, con un fin específico. Vale decir, es el hecho de que un contenido abstracto o material, ya dado, sea “captado”, “comprendido” y “traducido” a una nueva forma de expresión propia del interprete, bajo una guía que conlleve un aprendizaje planificado y deseado (Rabanal y Torres, 2015).

**Juego de rol:** los juegos de rol ya tienen un nombre bastante descriptivo: en un principio es un juego, con todo lo que esto conlleva: libertad, diversión, entretenimiento, no real, reglas propias, etc. Por otro lado, es de rol: modelo de comportamiento social. Es por esto que los juegos de rol se lo puede definir como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos (Brell, 2006).

**Juguete educativo:** material adaptado a la edad del niño, que desarrolla sus funciones motoras, perceptivas, intelectuales y de crianza. Y que no impone una secuencia inalterable de manipulaciones determinadas, y sí permite al niño una manipulación libre y personal (Thinès, 1978).

**Motricidad:** considera Parlebas (2001) la acción motriz es el común denominador que da identidad, unidad y especificidad a la educación física, cuya práctica enmarca toda una gama de actividades entre las que se consideran: el deporte y los juegos tradicionales, los ejercicios gimnásticos y las actividades libres, entre otras.

**Edu-entretenimiento:** es la mezcla de educación con entretenimiento, con lo cual es posible educar de manera interactiva (Singhal, Cody, Rogers y Sabido, 2004).

**Ocio:** ocupación reposada, especialmente en obras de ingenio, porque estas se toman regularmente por descanso de otras tareas (DRAE, 2014).

**Oficio:** postula Coromines (1990) en su –Breve Diccionario Etimológico De La Lengua Castellana– que viene del latín *officium*, contracción de *opificium*, derivada de *opifex* ‘artesano’, a su vez compuesta de *opus* ‘obra’ y *facere* ‘hacer’ y se relaciona más con trabajos manuales o artesanales como los de zapatero, panadero, relojero, carpintero, etc.

**Parque de atracción o diversión:** es un lugar estable en el que se reúnen instalaciones recreativas, como los carruseles, las casetas de tiro al blanco y otros entretenimientos (loverseed, 1994).

**Profesión:** es un empleo, facultad u oficio que alguien ejerce y por el que percibe una retribución. La profesión va más allá del ámbito escolar, puesto que su desarrollo ha estado ligado en forma permanente a la evolución de las sociedades (Fernández, 2001).

**Proyecto:** es un esfuerzo temporal que se lleva a cabo para crear un producto, servicio o resultado único. La naturaleza temporal de los proyectos indica un inicio y un final definidos (Project Management Institute, 2017).

**Rol:** es un papel, cargo o función que alguien o algo cumple en alguna situación de la vida (DRAE, 2014).

## CAPÍTULO III

### PLANTEAMIENTO DE LA(S) HIPÓTESIS Y VARIABLES

#### 3.1. Hipótesis

##### 3.1.1. Hipótesis general

El juego de interpretación de roles de oficios y profesiones incide moderada y positivamente en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.

##### 3.1.2. Hipótesis específicas

- a. La calidad de los centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones para niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017, es regular.
- b. El nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños que acuden a un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017, es adecuado.
- c. La incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017, es moderada y positiva.

#### 3.2. Variables/categorías

VX: Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones.

VY: Aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños.

### 3.3. Operacionalización de los componentes de la hipótesis

**Tabla 2: Matriz de operacionalización de los componentes de la hipótesis**

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	NIVEL DE MEDICIÓN	FUENTE	ITEM
VX: Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones.	Es el juego en el que los participantes interpretan modelos de comportamiento de oficios y profesiones, por ejemplo el de un jardinero, panadero o banquero, etc.	Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en un centro	Vínculo familiar	Cualitativo nominal	<b>Fuente:</b> Primaria. <b>Técnica:</b> Encuesta. <b>Instrumento:</b> Cuestionario. Se realizó la encuesta a 3 grupos de 24, 24 y 25 personas, en 3 lugares: Plaza de Armas de Cajamarca, en Av. de Evitamiento Norte s/n C.C. Open Plaza 2do Piso y Evitamiento Norte s/n C.C. Real Plaza 2do Piso. En las fechas 14, 15 y 16 de diciembre del 2017 respectivamente.	P. 1
			Conocimiento y/o visita	Cualitativo nominal		P. 2
			Tiempo de asistencia	Cuantitativo discreta		P. 3
			Frecuencia de asistencia	Cuantitativo discreta		P. 4
			Centro	Cualitativo nominal		P. 5
			Calidad del centro	Cualitativo ordinal		P. 6
VY: Aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños.	Es la adquisición, procesamiento, comprensión y aplicación de un conjunto de habilidades conductuales, motrices y cognitivas y emocionales de los niños, para el desenvolvimiento adecuado, ante situaciones cotidianas y específicas.	Nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales	Amigos, ejercicios o deportes y capacidad resolutive	Cualitativo ordinal		p. 7
		Aprendizaje de habilidades sociales	Hab. Sociales internas	Cualitativo nominal		P. 8
			Hab. Sociales externas	Cualitativo nominal		P. 8
		Aprendizaje de habilidades físicas	Hab. Físicas de locomoción	Cualitativo nominal		P. 9
			Hab. Físicas de manipulación	Cualitativo nominal		P. 9
			Hab. Físicas de equilibrio	Cualitativo nominal		P. 9
		Aprendizaje de habilidades mentales y valores	Hab. Cognitivas (intelectual) y psicológicas (emocional)	Cualitativo nominal		P. 10
			Valores	Cualitativo nominal		P. 11

Fuente: elaboración propia.

## CAPÍTULO IV

### MARCO METODOLÓGICO

#### 4.1. Ubicación geográfica (de acuerdo a la naturaleza de la investigación)

País: Perú (31 826 018 habs.). Región: Cajamarca (1 537 172 habs.). Provincia: Cajamarca (393 120 habs.). Distrito: Cajamarca (250 635 habs.) al 2017. Cajamarca ciudad es capital de la provincia y del departamento homónimo, está situada a 2719 m.s.n.m., y es la ciudad más importante de la sierra norte del Perú. Sus coordenadas geográficas son: latitud 07°09'23" y longitud 78°30'55", y es una de los 12 distritos de la provincia de Cajamarca.

Es una ciudad en constante crecimiento poblacional, con la posibilidad de crear en el futuro un área metropolitana conformada por las ciudades de Cajamarca (250 635 habs.) y Baños del Inca (43 321 habs.) y la anexión de algunos asentamientos y villas próximas.

Hoy en día, Cajamarca es la quinta ciudad más importante de todo el norte peruano después de Trujillo, Chiclayo, Piura y Chimbote. Vive una época económica impulsada por el desarrollo de la minería aurífera y cuprífera, el tradicional ganado vacuno, la agricultura (ryegrass, alfalfa, papa y maíz como principales cultivos por tonelada métrica) y el turismo sobre todo en fiestas tradicionales.

#### 4.2. Diseño de la investigación

El diseño metodológico, implica decidir los procedimientos, estrategias y operabilidad para alcanzar los objetivos de investigación (Campos, 2010).

En las ciencias sociales se trabaja con base a eventos que ya sucedieron en la realidad sin manipulación o intervención del investigador, por lo general con una visión retrospectiva conocida también como *expos-facto*; en este tipo de estudios las variables independientes acontecen sin que se tenga control sobre ellas (Campos, 2010).

Por tal, el diseño es: no experimental, porque no se manipula ninguna variable de estudio, y además es transversal porque se recabo datos en un sólo periodo de tiempo que es el 2017. (El tipo de investigación es aplicada de nivel descriptivo y correlacional).

### **4.3. Métodos de investigación**

Son formas de ordenar y sistematizar el fenómeno de estudio. Tratar de descubrir e indagar aplicando los pasos del método científico (Arteaga y Campos, 2004).

#### **4.3.1. Método hipotético-deductivo**

Este método es importante en esta investigación porque radica en la observación del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones vinculado con el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños de 6 a 11 años de edad, con el fin de hacer un enunciado conjetural de estas variables de estudio, esto es plantear la hipótesis, para luego deducir proposiciones más elementales y se permita la verificación o comprobación de las mismas.

#### **4.3.2. Método analítico y sintético**

Este método es importante en esta investigación porque se descompone el objeto de estudio en cada uno de los elementos que lo componen (juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, y el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños) para su análisis y descripción, y luego se proceda a sintetizar o integrar las partes ordenadamente para su correlación (Campos y Sosa, 2011).

#### 4.4. Población, muestra, unidad de análisis y unidad de observación

##### 4.4.1. Población

Todas las familias con niño(a) que están comprendidos entre los 6 a 11 años de edad de la ciudad de Cajamarca, en el año 2017. El número de familias existentes con estas características son de 6 853 (Compañía Peruana de Estudios de Mercado y Opinión Pública S.A.C –CPI–, s.f.).

##### 4.4.2. Muestra

Como se conoce la población y proporción esperada de éxito, se utilizó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{NZ^2PQ}{(N-1)D^2 + Z^2PQ}$$

##### Datos:

- N = 6853 tamaño de la población.
- Z = 1.96 nivel de confianza de  $\alpha = 95\%$  y un error del 5%.
- P = 0.95 Proporción esperada de éxito (probabilidad de alto porcentaje de beneficio del juego de interpretación de roles para el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños).
- Q = 0.05 Proporción esperada de fracaso (probabilidad de bajo porcentaje de fracaso del juego de interpretación de roles para el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños).
- D = 0.05 precisión (error máximo admisible en términos de proporción).

**n = 73.** La muestra es de 73 familias con niño(a). El muestreo realizado es por el método probabilístico, aleatorio simple. Muestreo recomendado por la bibliografía especializada para estudios de carácter o de tipo descriptivo (Campos y Sosa, 2011).

#### **4.4.3. Unidad de análisis**

Es el padre, madre o miembro adulto de familia con niño(a) que están comprendidos entre los 6 a 11 años de edad de la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.

#### **4.4.4. Unidad de observación**

1. El juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.

1.2. Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en un centro.

2. El aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños en la ciudad de la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.

2.1. Nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales.

2.2. Aprendizaje de habilidades sociales.

2.3. Aprendizaje de habilidades físicas.

2.4. Aprendizaje de habilidades mentales y valores.

Y el objeto de estudio por consecuencia es la incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.

#### **4.5. Técnicas e instrumentos de recopilación de información**

Como técnica principal se utilizó a la encuesta y como instrumento principal al cuestionario, otras técnicas como la observación, entrevista y grupo focal (*focus group*) y sus instrumentos, guía o ficha de observación, guía de entrevista y guía de discusión grupal respectivamente, no fueron utilizadas porque se consideró más pertinente a la técnica e instrumento mencionados.

#### **4.5.1. Técnicas de recopilación de información**

Afirma Arias (1999) que las técnicas de investigación corresponden a las distintas maneras de conseguir los datos que luego de ser procesados, se convierten en información. Y se tiene: la encuesta, la observación, la entrevista y grupos de enfoque.

Encuesta:

Una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación a un tema en particular (Arias, 1999).

Para recabar los datos que facilitaron el desarrollo de la investigación, se realizó la encuesta a 73 familiares adultos, en 3 grupos, en 3 lugares y en 3 días diferentes: al primer grupo de 24 personas se les realizó la encuesta en la Plaza de Armas de Cajamarca; al segundo grupo de 24 personas se les realizó la encuesta en la Av. de Evitamiento Norte s/n C.C. Open Plaza, 2do Piso y al tercer grupo de 25 personas se les realizó la encuesta en la Av. de Evitamiento Norte s/n C.C. Real Plaza, 2do Piso. En las fechas 14, 15 y 16 de diciembre del 2017 respectivamente.

#### **4.5.2. Instrumentos de recopilación de información**

Como señala Arias (1999) un instrumento de recolección de datos, es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para registrar o almacenar información. Entre estas se tiene: el cuestionario, la ficha de observación, la guía de entrevista y la guía de discusión grupal.

Cuestionario:

Ratifica Arias (1999) que el cuestionario "...es un instrumento o formato en papel conteniendo una serie de preguntas. Se le denomina cuestionario auto-administrado porque debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador" (p. 74).

Entonces, se elaboró un cuestionario en forma estructurada para el registro de los datos de acuerdo a cada objetivo, y contuvo 15 preguntas sobre centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, el aprendizaje de habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, y su relación, entre otros ítems de la misma relevancia o importancia. Las 15 preguntas permitieron alcanzar los objetivos planteados en la investigación. (Véase apéndice).

#### **4.6. Técnicas para el procesamiento, análisis y discusión de la información**

Para procesamiento, análisis y discusión de los datos se siguió una serie de etapas, 7 en total, dividido en dos fases: "Pre-fases" y "fases".

Pre-fases:

1ro. Recopilación y almacenamiento de datos en físico en cuestionarios.

2do. Elección del programa estadístico, base de datos, o aplicación de hojas de cálculo para el tratamiento de los datos: se optó por "Excel", porque es el programa que se domina y maneja mejor y porque los datos recopilados se adaptan mejor a las características de este programa, además cuenta con el complemento análisis de datos incluido.

3ro. Creación de un archivo: con nombre apropiado para su fácil identificación en el archivo general de la investigación que se realiza, establecido en el ordenador, nombrado: "Resultados de encuesta - VX JIROP y VY AHSFM".

Fases:

1ro. Almacenamiento de datos en digital: se transfirió todos los datos físicos a las hojas de cálculo de la aplicación "Excel" para gestionarlos y procesarlos de modo digital en dicho programa.

2do. Codificación de datos: se designó un valor numérico añadido a la formulación de la pregunta del cuestionario, que permite una fácil identificación de cada tabla, luego en la primera fila o eje "x" superior, de la

tabla, se asignó cuatro etiquetas: concepto, cantidad, porcentaje y porcentaje acumulado. En la columna de la izquierda o el eje "y" anterior, de la tabla, se asignó una letra a cada una de las características de los conceptos de cada pregunta, más la etiqueta al final de dicha columna denominada: total.

3ro. Tabulación de los datos: para lograr la entrada de todos los datos correspondientes en la tabla y crear cada paquete estadístico, esto es cada uno de los bloques en que se divide los datos del cuestionario, en total 14 paquetes de datos (14 tablas), con el propósito de analizarlos (separarlos y detallarlos).

4to. Análisis de los datos: esto es de los datos cualitativos (en la gran mayoría) y cuantitativos, que luego se separó y detallo por elementos básicos de datos (por medio de cantidad y porcentajes en cada tabla) y después se examinó (que consistió en inspeccionar, limpiar y transformar datos en información útil), con el propósito de responder a las distintas cuestiones planteadas en esta investigación, un proceso que luego dio pie a la representación gráfica.

5to. Interpretación de la información: con la finalidad de identificar puntos de valor, o con el objetivo de resaltar la información útil. Un proceso mental mediante el cual se trató de encontrar un significado y sentido más amplio de la información empírica recabada.

6to. Discusión de la información: ya analizada e interpretada la información se procedió a cotejarla y discutirla con resultados y conclusiones de otros autores, vale decir, se apuntó a darle objetividad a la información, para efectuar una recomposición teórica respecto a lo establecido e investigado hasta el momento.

En resumen los datos recopilados se procesaron (almacenaron, codificaron, tabularon), analizaron, interpretaron y discutieron, y en general se representaron mediante "Excel", por medio de estadística descriptiva, a través de tablas resúmenes y representaciones gráficas de columnas; además se utilizó estadística inferencial para estimar la asociación (si existe o no) entre las dos variables de estudio, a través de una prueba de contraste de hipótesis.

#### 4.7. Matriz de consistencia metodológica

**Tabla 3: Matriz de consistencia metodológica**

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	FUENTE	POBLACIÓN
¿Cuál es la incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017?	Analizar la incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.	El juego de interpretación de roles de oficios y profesiones incide moderada y positivamente en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.	VX. Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones	Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en un centro	Vínculo familiar	Fuente: Primaria. Técnica: Encuesta. Instrumento: Cuestionario. Se realizó la encuesta a 73 personas, en 3 grupos de 24, 24 y 25 personas, en 3 lugares diferentes: Plaza de Armas de Cajamarca, en Av. de Evitamiento Norte s/n C.C. Open Plaza 2do Piso y Evitamiento Norte s/n C.C. Real Plaza 2do Piso. En las fechas 14, 15 y 16 de diciembre del 2017 respectivamente.	Población: Todas las familia con niño(a) que están comprendidos entre los 6 a 11 años de edad de la ciudad de Cajamarca. El número de familias existentes con esta característica son de 6 853. Muestra: Como se conoce la población y proporción esperada de éxito, se utilizó la siguiente fórmula: $n = \frac{Z^2 pq * N}{e^2 * (N-1) + Z^2 * pq}$ Datos: N= 6853 Z=1.96 y $\alpha= 95\%$ p = 0.95 q = 0.05 e = 0.05 Resultado = 73 Muestreo: Bajo el método probabilístico, aleatorio simple. Unidad de análisis: Padre, madre o miembro adulto de la familia con niño(a) que están comprendidos entre los 6 a 11 años de edad de la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.
a. ¿Cuál es el diagnóstico en cuanto a calidad de los centros de juego de interpretación de roles de oficios, y profesiones para niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017?	a. Diagnosticar la calidad de los centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones para niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.	a. La calidad de los centros de juego de interpretación de roles y profesiones para niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017, es regular.			Conocimiento y/o visita		
b. ¿Cómo es el nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños que acuden a un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017?	b. Identificar el nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños que acuden a un centro de interpretación de roles de oficios y profesiones, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.	b. El nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños que acuden a un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017, es adecuado.	VY. Aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños	Nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales	Amigos, ejercicios o deportes y capacidad resolutive.		
c. ¿Cuál es la incidencia de un del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017?	c. Determinar la incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.	c. La incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017, es moderada y positiva.			Aprendizaje de habilidades sociales		
					Aprendizaje de habilidades físicas	Hab. Sociales externas	
			Aprendizaje de habilidades mentales y valores	Hab. Físicas de locomoción			
				Hab. Físicas de manipulación			
				Hab. Físicas de equilibrio			
				Hab. Cognitivas (intelectual) y psicológicas (emocional)			
				Valores			

Fuente: elaboración propia.

## CAPÍTULO V

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se aplicó la técnica de la encuesta y de su herramienta el cuestionario, a 73 personas adultas en 3 grupos de 24, 24 y 25 personas; en 3 lugares y fechas diferentes: Plaza de Armas (14) y en 2 centros comerciales (15 y 16 dic. 2017) de Cajamarca; se evidencio que 63 personas están comprometidas en el desarrollo de sus niños porque los hacen participar en centros de entretenimiento educativo (no específicamente en centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones porque no hay, pero afines) y además, se interesaron en ayudar en esta investigación, con dar respuestas, las más precisas para lograr resultados correctos y aportar una enriquecedora discusión.

Vale decir, primero, en Cajamarca no hay un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones tal cual, pero existen centros con servicios de estimulación y aprendizajes varios, pertenecientes a la misma categoría de edu-entretenimiento.

Segundo, se evidencia desconocimiento sobre qué el juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, los beneficios que aportan a sus niños, y sus contribuciones con la sociedad, por lo que se le aclaro al encuestado antes de realizar el cuestionario que significa el juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, para que pueda entrar en contexto y realizar el cuestionario.

Tercero, para lograr la presentación, análisis, interpretación y discusión de resultados, se usó los datos, desde el punto de vista de los padres (familiares) que tienen intenciones de cultivar y desarrollar a sus niños con actividades extracurriculares.

Por consiguiente, del 100% personas encuestadas (73) se evidencio que el 86% (63) conocen y/o han llevado a su niño(a) a algún centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, o afines, y el 14% (10) por lo

contrario, no conocen y/o no han llevado a su niño(a) a algún centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, o afines, por tal, la mayoría de las siguientes respuestas son con los datos de 63 personas.

## 5.1. Presentación, análisis, interpretación y discusión de resultados

### 5.1.1. De la variable "x": Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones

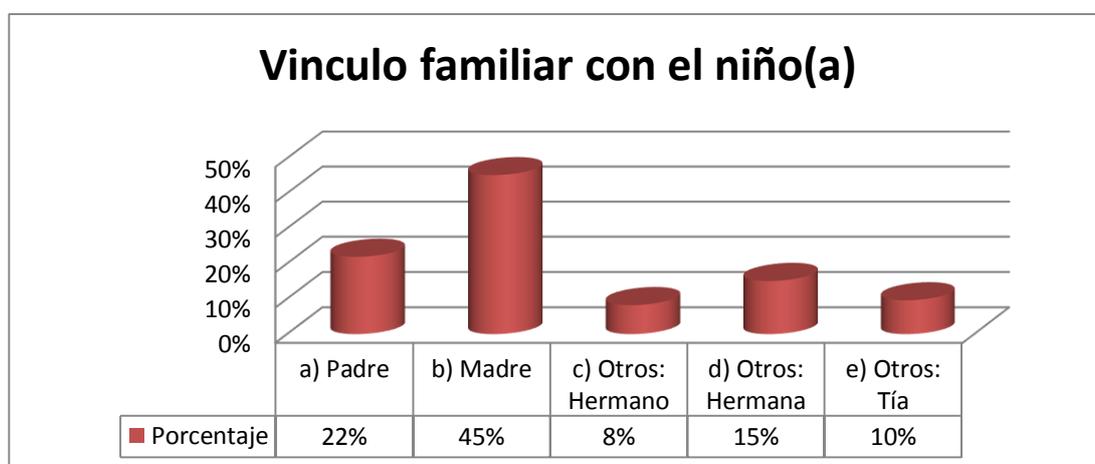
#### 5.1.1.1. Dimensión: Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en un centro

**Tabla 4: ¿Cuál es el vínculo familiar con el niño(a)?**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
a) Padre	16	22%	22%
b) Madre	33	45%	67%
c) Otros: Hermano	6	8%	75%
d) Otros: Hermana	11	15%	90%
e) Otros: Tía	7	10%	100%
Total	73	100%	

Fuente: Encuestas. Elaboración propia.

**Figura 2: Vínculo familiar con el niño(a)**



Fuente: Tabla 4. Elaboración propia.

Se determinó que el 45% son madres, el 22% son padres, el 15% son hermanas, el 11% tías y el 8% son hermanos.

Las 73 personas encuestadas van más allá de los padres biológicos, porque hay hermanos, hermanas y tías, entre ellas. Por lo tanto, los integrantes de la familia están presentes en llevar o conducir al niño(a) a dichos centros.

Y son adultos responsables con quién hay vínculos desde luego familiares pero también afectivos, por el motivo de querer verlos desarrollarse en estos centros. Además son un referente para el niño o la niña, por el simple hecho de acompañarlo(a).

También, este resultado da entender que el integrante del círculo familiar que más acompaña y se puede decir que está un poco más involucrado con el niño(a) en Cajamarca, es la madre.

Por otro lado, es propio de cada cultura y estilo de vida que asumen las familias con niños o parejas con hijos, la decisión de quien acompaña al menor en cada uno de sus quehaceres y ocio, en cuanto exista alguien que se preocupe por llevar a los niños a centros complementarios para hacer actividades propias a su edad, no hay problema, pero si es necesario que esté presente parte de la familia, por ser el motor del niño.

Señala Hernández (2003) que los centros de entretenimiento educativo deben hacer partícipes a sus familias y tutores.

Concuerdo con Hernández (2003) porque si hacen partícipes a sus familias van a querer llevarlos, porque encontrarán actividades para ellos, y por supuesto la familia es un aspecto importante en el desarrollo emocional y de la autoestima del niño, y que por eso los centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, y afines, deben hacer intervenir a sus familias y tutores siempre, para que ellos estén acompañándolos y participando activamente en el proceso.

**Tabla 5: ¿Conoce y/o ha llevado a su niño(a) a algún centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones para niños en Cajamarca?, o afines.**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
a) Si:	63	86%	86%
b) No	10	14%	100%
Total	73	100%	

Fuente: encuestas. Elaboración propia.

**Figura 3: Conoce y/o ha llevado a algún centro a su niño(a)**



Fuente: tabla 5. Elaboración propia.

Se permite evidenciar que el 86% (63) del 100% (73) de personas encuestadas conocen y/o han llevado a su niño(a) a algún centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, o afines, y el 14% (10) por lo contrario, no conocen y/o no han llevado a su niño(a) a algún centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, o afines.

La mayoría conocen centros que brindan servicios parecidos, sin embargo existe desconocimiento sobre qué es un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, porque quizás la comunicación publicitaria de estos centros no ha llegado del todo o a calado lo suficiente en la comunidad, entonces por esa falencia de información, hay personas que nunca han oído o visitado un centro de juego de interpretación de roles de oficios y

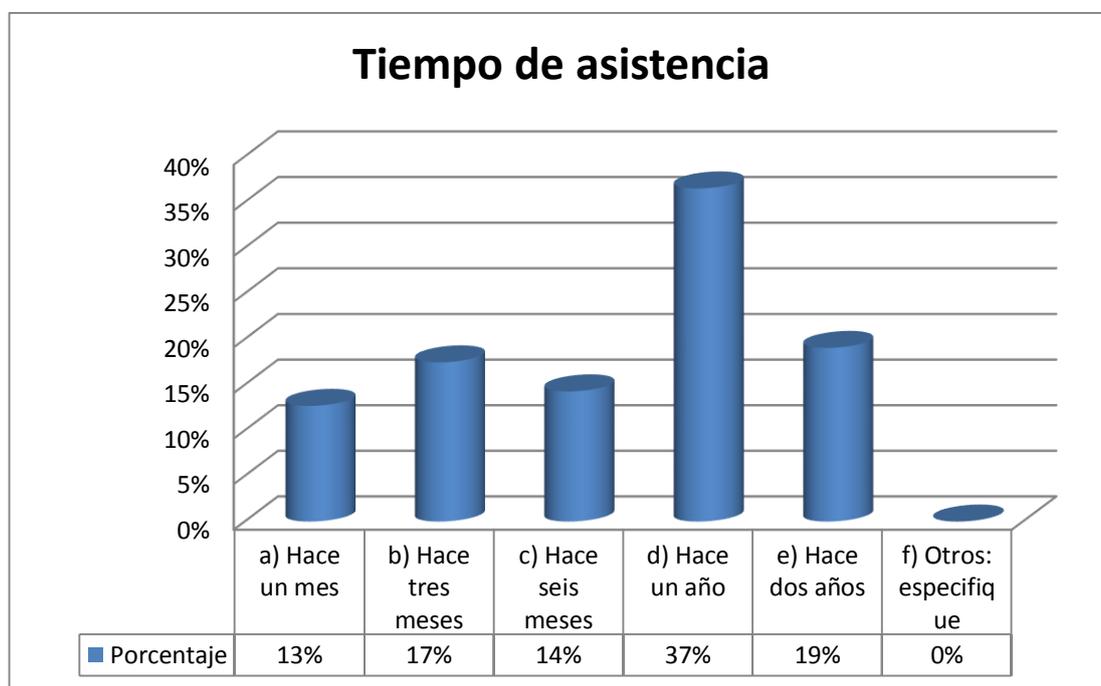
profesiones o similares, inclusive en Lima como agrega (Hernández, 2003). Y también por falta de preocupación familiar en investigar la existencia de centros de desarrollo de habilidades dirigidos a niños.

**Tabla 6: ¿Desde cuándo lleva a su niño(a) a estos lugares de entretenimiento educativo?**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
a) Hace un mes	8	13%	13%
b) Hace tres meses	11	17%	30%
c) Hace seis meses	9	14%	44%
d) Hace un año	23	37%	81%
e) Hace dos años	12	19%	100%
f) Otros: especifique	0	0%	100%
Total	63	100%	

Fuente: encuestas. Elaboración propia.

**Figura 4: Tiempo de asistencia**



Fuente: tabla 11. Elaboración propia.

Se evidencia que el 37% de los niños asisten desde hace un año, el 19% hace dos años, el 17% hace tres meses, el 14% hace seis meses y el 13% hace un mes.

Es muy relevante saber cuánto tiempo tienen los niños de asistencia a estos centros de entretenimiento educativo, para tener el marco de que habilidades se pueden aprender en un determinado lapso y cuanto porcentaje mejora en el mismo lapso. Y en promedio tienen un año de asistencia.

Ahora, hay poca o una mala comunicación de los beneficios del entretenimiento educativo bajo el modelo de centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones y afines, porque son desconocidos o infravalorados, porque si los padres llevasen a sus hijos de una edad más temprana, o con mayor tiempo de asistencia, aumenta el conocimiento del niño sobre el mundo en el que viven sus padres, mientras desarrolla habilidades personales y sociales que lo ayudarán en su desarrollo posterior.

Es decir, involucraría al niño tanto en el aprendizaje como con la vida misma y potenciaría aún más el desarrollo de las habilidades relacionadas con el aprendizaje social, psicomotriz, mental y moral, desde muy pequeño. Y si de lo contrario (como es el caso) los llevan tarde, con menor tiempo de asistencia en medida no obtienen los beneficios mencionados.

Ortega y Pujol (1997) recomiendan que es necesario fomentar este tipo de centros para generar desarrollo integral en la sociedad, teniendo en cuenta la frecuencia de asistencia, el gasto promedio a realizar y la decisión de compra por parte de la población dispuesta a buscar nuevas alternativas de entretenimiento y ocio saludable como parte de los nuevos estilos de vida.

Por tanto, como la sociedad de Cajamarca no está informada sobre los beneficios de estos centros, no los exigen, y peor incluso hasta que se conozca los aspectos mencionados por (Ortega y Pujol, 1997); los empresarios no fomentarán, ofertarán o promocionarán en demasía los referidos centros, que es un error porque la población necesita ser educada por los emprendedores y

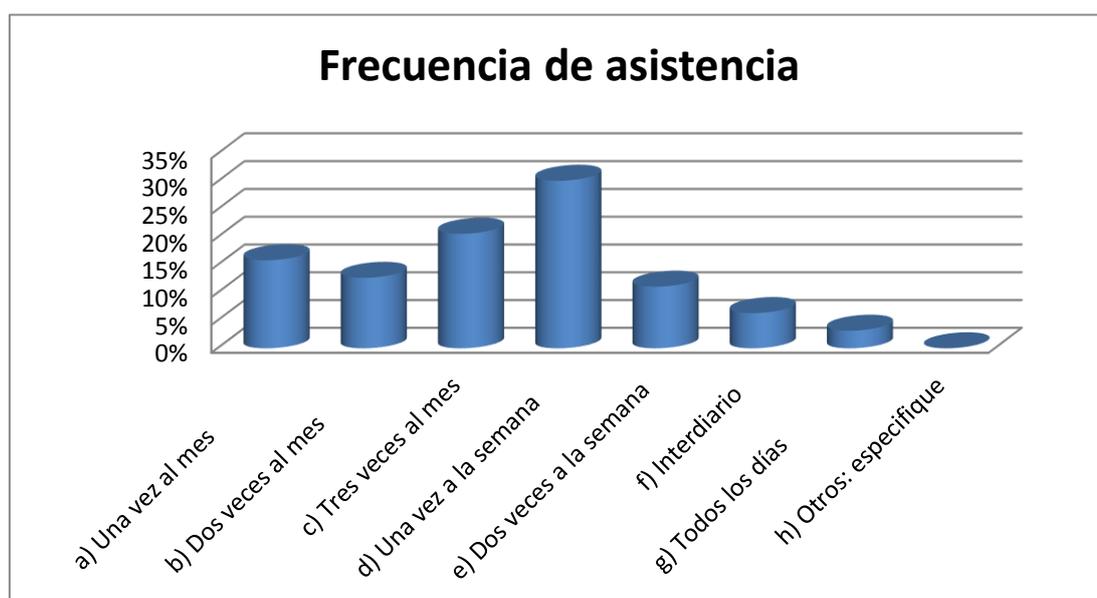
empresarios preparados y bien informados, y cuando es sabido que las actividades, de estos lugares son fructíferas para toda la comunidad. (En este trabajo se han averiguado algunos de los factores que mencionan (Ortega y Pujol, 1997) y otros como el tiempo de asistencia, etc.).

**Tabla 7: ¿Con qué frecuencia lleva a su niño(a) a estos lugares de entretenimiento educativo?**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
a) Una vez al mes	10	16%	16%
b) Dos veces al mes	8	13%	29%
c) Tres veces al mes	13	21%	49%
d) Una vez a la semana	19	30%	79%
e) Dos veces a la semana	7	11%	90%
f) Interdiario	4	6%	97%
g) Todos los días	2	3%	100%
h) Otros: especifique	0	0%	100%
Total	63	100%	

Fuente: Encuestas. Elaboración propia.

**Figura 5: Frecuencia de asistencia**



Fuente: Tabla 10. Elaboración propia.

Se puede apreciar que el 30% de los niños asisten con una frecuencia de una vez a la semana, el 21% asisten con una frecuencia de tres veces por mes, el 16% una vez al mes, el 13% dos veces al mes, el 11% dos veces a la semana, el 6% interdiario y el 3% todos los días.

Es muy importante hacer el cálculo de cuantas veces asisten, y la respuesta es en promedio 52 veces, y en consecuencia conocer si la frecuencia de asistencia es alta, media o baja; y como la frecuencia de asistencia es baja, comparada con la frecuencia de asistencia a otros lugares de entretenimiento, se asume por lo tanto, que los padres disponen de estas opciones preferentemente para sus niños: lugares campestres y turísticos como las piscinas del Complejo Baños del Inca; centros comerciales; cines (CinePlanet, CineMark y Cinerama el Quinde); juegos mecánicos (ConeyPark y Happyland) y parques ubicados cerca de sus viviendas, etc.

Entonces, deberían tener más cantidad de visitas en un periodo más extenso, en el momento de ocio desde luego, combinado con las actividades que pueden realizar en los lugares mencionados y otros, para equilibrar y armonizar su desarrollo.

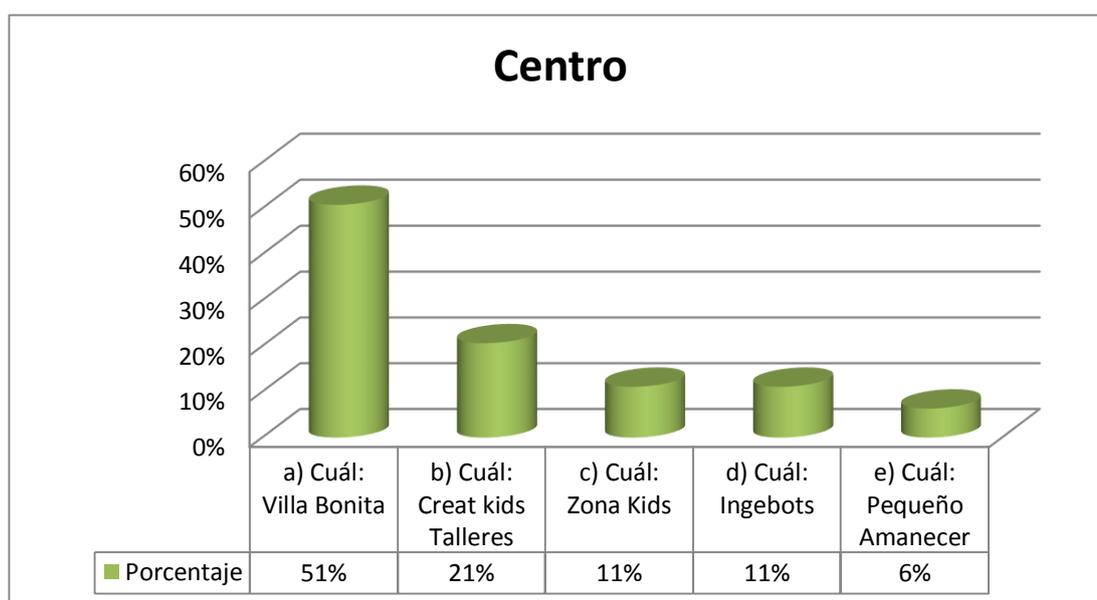
Porque como menciona Cuenca (2009) que el ocio es un derecho humano básico porque favorece la estabilidad en la educación, el trabajo o la salud, y del que nadie debería ser privado por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, nivel de salud, discapacidad o condición económica. Con lo cual estoy de acuerdo porque es una necesidad intrínseca al ser humano y es el momento justo en el que se deben de realizar visitas a lugares de entretenimiento educativo para que se disfrute ese momento de ocio con matices educativos, con la esperanza que vayan, frecuenten o asistan más veces.

**Tabla 8: ¿A qué centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones lleva a su niño(a)?**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
a) Cuál: Villa Bonita	32	51%	51%
b) Cuál: Creat Kids Talleres	13	21%	71%
c) Cuál: Zona Kids	7	11%	83%
d) Cuál: Ingebots	7	11%	94%
e) Cuál: Pequeño Amanecer	4	6%	100%
Total	63	100%	

Fuente: encuestas. Elaboración propia.

**Figura 6: Centro**



Fuente: tabla 6. Elaboración propia.

Se muestra que de las 63 personas que respondieron que si conocen y/o han llevado a su niño(a) a un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, o afines, el 51% han llevado a sus niños a Villa Bonita, el 21% a Creat Kids Talleres, el 11% a Zona Kids, el 11% a Ingebots, y el 6 % a Pequeño Amanecer (no son centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones tal cual, pero si son centros de estimulación que brindan servicios de entretenimiento educativo, por tal se los considera en misma categoría).

Tal es que, el centro más concurrido es "Villa bonita" tal vez por tener las características más próximas al juego de interpretación de roles.

Este resultado obtenido sobre la cantidad de centros, que es baja para la dimensión demográfica de la ciudad de Cajamarca; se da, tal vez, porque los centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones o centros de estimulación que brindan servicios parecidos son muy pequeños en general y/o son poco conocidos, entonces, por esa falencia de escala dimensional y/o de información, la cantidad es poca, vale decir, es por la desidia empresarial en ofertar centros de entretenimiento ligado al desarrollo de habilidades dirigidos a niños.

Refiere Huaccha (2015) que hay una inexistente oferta de lugares que ofrezcan servicios lúdicos que incluyan aspectos educacionales, donde los niños puedan acceder a juegos y juguetes con la supervisión de especialistas, en la ciudad de Cajamarca.

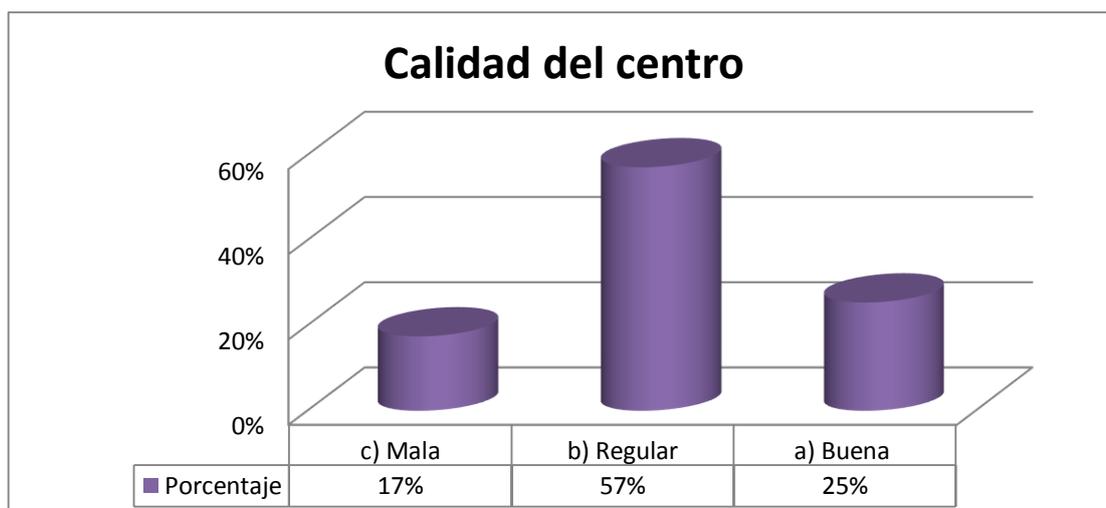
No estoy de acuerdo del todo con Huaccha (2015) porque si hay centros, pocos, pero hay 5 centros en la ciudad de Cajamarca, en el 2017, y brindan servicios que se asemejan y que se los puede entender en la misma categoría lúdico educacional o de entretenimiento educativo. Pudo ser que en el 2015 hubiera inclusive menos centros lúdico-educativos, pero no la inexistencia o ninguno porque la historia de "Villa Bonita Entertainment" menciona que es una empresa con nombre comercial "Villa Bonita", y se dedica al entretenimiento educativo para niños de 0 hasta 6 años de edad. Con fecha de fundación setiembre del 2013, en Cajamarca.

**Tabla 9: ¿Qué le parece la calidad ofertada por los mismos?**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
c) Mala	11	17%	17%
b) Regular	36	57%	75%
a) Buena	16	25%	100%
Total	63	100%	

Fuente: encuestas. Elaboración propia.

**Figura 7: Calidad del centro**



Fuente: tabla 7. Elaboración propia.

Se puede apreciar que para el 57% la calidad les parece regular, para el 25% les parece buena y que para el 17% les parece mala.

En primer lugar, se define que es calidad, definición N°1: es la percepción del cliente frente al producto o servicio, es decir, la determina cada individuo. Definición N°2: es el conjunto de propiedades inherentes a una cosa que permite caracterizarla y valorarla con respecto a las restantes de su especie, es decir, lo determina las cualidades de cada cosa (que ya está determinado).

Por lo tanto, hay muchos factores que generan esta respuesta, tres de ellas y tal vez las más importantes son: el primero, que estos centros generan sólo actividades lúdicas mas no generan ni desarrollan competencias en los niños que hacen uso del servicio; el segundo, es que la implementación del servicio del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, y afines no se está

dando como se prometió en un primer instante y por consiguiente no están produciendo el desarrollo óptimo de habilidades en los niños que hacen uso del servicio; y tercero, lo que se ofreció, prometió o creyeron los padres como infraestructura, instalaciones, personal, atención, mobiliario, servicios, entre otros, no cumplen con sus expectativas, por eso les parece en su mayoría que la calidad es regular.

Porque un buen centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones y afines, día a día tiene nuevas técnicas de trabajo y objetivos bien definidos que básicamente se enfocan en el desarrollo de actividades, interfaces y materiales adecuados en un ambiente agradable, para realizar dichas labores buscando el desarrollo de un conjunto de habilidades en las personas de más corta edad.

Según el concepto de KidZania (2007) específicamente aludiendo a un parque temático de juego de rol (de calidad), se extrapola a un centro de juego de interpretación de roles (de calidad), que es un ambiente único donde los niños conocen el mundo de los adultos en una ciudad diseñada a escala con edificios, casas, tiendas, entre otras edificaciones en la cual se generan actividades lúdico-académicas. Es decir, el juego de interpretación de roles de oficios y profesiones de calidad, debe generar el desarrollo proactivo de habilidades en los niños que hacen uso del servicio.

Comparto el concepto de KidZania (2007) sobre que implica realmente un parque temático de juego de rol o un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones para ser percibido como tal, como un servicio de calidad.

Salvaguardando que en Cajamarca no son originalmente parques temáticos de juego de rol o centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, en consecuencia no cumplen con las características mencionadas por (KidZania, 2007). Por eso, los padres de Cajamarca no lapidan estos 5 establecimientos pareciéndoles que la calidad en promedio es regular.

**5.1.2. De la variable ‘‘Y’’: Aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños**

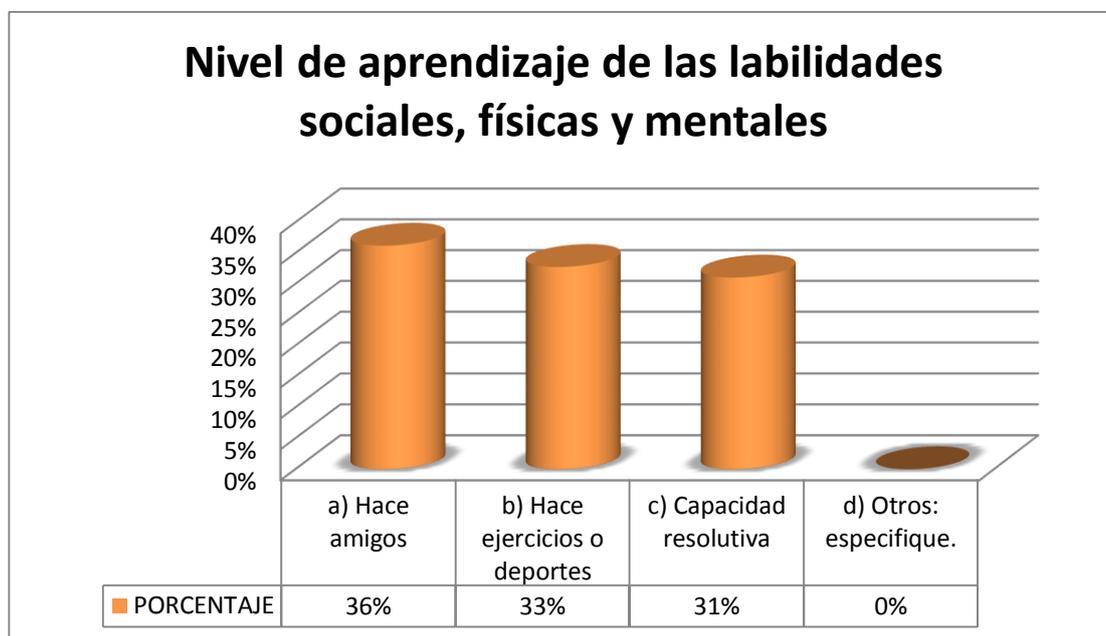
**5.1.2.1. Dimensión: Nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales**

**Tabla 10: ¿Cómo es el nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales tiene su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
a) Hace amigos	63	36%	36%
b) Hace ejercicios o deportes	57	33%	69%
c) Capacidad resolutive	54	31%	100%
d) Otros: especifique.	0	0%	100%
Total	174	100%	

Fuente: encuestas. Elaboración propia.

**Figura 8: Nivel de aprendizaje de las labilidades sociales, físicas y mentales**



Fuente: tabla 21. Elaboración propia.

Se puede apreciar que el 36% de los niños hacen amigos, el 33% de los niños hacen ejercicios o deportes y el 31% de los niños tienen capacidad resolutive.

El nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, es adecuado (el nivel de aprendizaje también puede ser regular, elemental o deficiente), ya que la mayoría de ellos, según sus padres, poseen las tres habilidades, tal es que están actos para aprender cualquier tipo de habilidad, quizás por el tipo de educación que reciben en concreto, y aunado al juego de interpretación de roles de oficios y profesiones que estimula el nivel de aprendizaje.

Y como se evidencia en resultados posteriores, evolucionan de la mano de los juegos de interpretación de roles de oficios y profesiones de estos centros (en unos más que otros) las cualidades de lograr amigos, hacer ejercicios físicos o practicar deportes, y de resolver o dar soluciones para aprender, preguntar, jugar, descubrir, experimentar y divertirse, que son procesos entrelazados e interconectados, no obstante algunos modelos de enseñanza las están deslindando y marchitando.

Y es que, en primer lugar se necesita un buen nivel de aprendizaje para que luego se pueda adquirir esta combinación de habilidades específicas, entre otras, para lograr un equilibrio en los niños. Y si se tiene la capacidad de aprender y desarrollar estas y más habilidades en conjunto, el niño se convierte ineludiblemente en un ser invaluable.

Entonces, el nivel de aprendizaje de las habilidades que tienen los niños que es adecuado, tal vez de por sí (naturaleza) o de la educación en general, se refuerza y mejora en estos centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones por el dinamismo de su modelo estructural de enseñanza y por su funcionamiento en sí mismo.

Como resumen, respecto al nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales que tiene el niño(a), el 36% hacen amigos, el 33% hacen ejercicios o deportes y el 31% tienen capacidad resolutoria, de tal forma, el nivel es adecuado, por lo que los niños tienen los tres tipos de habilidades, sin embargo predomina la habilidad social.

Cabe destacar que KidZania (2017) sostiene que se despliega también el lenguaje: desarrollan habilidades comunicativas, verbalizan lo que hacen, aprenden a cuestionar y responder.

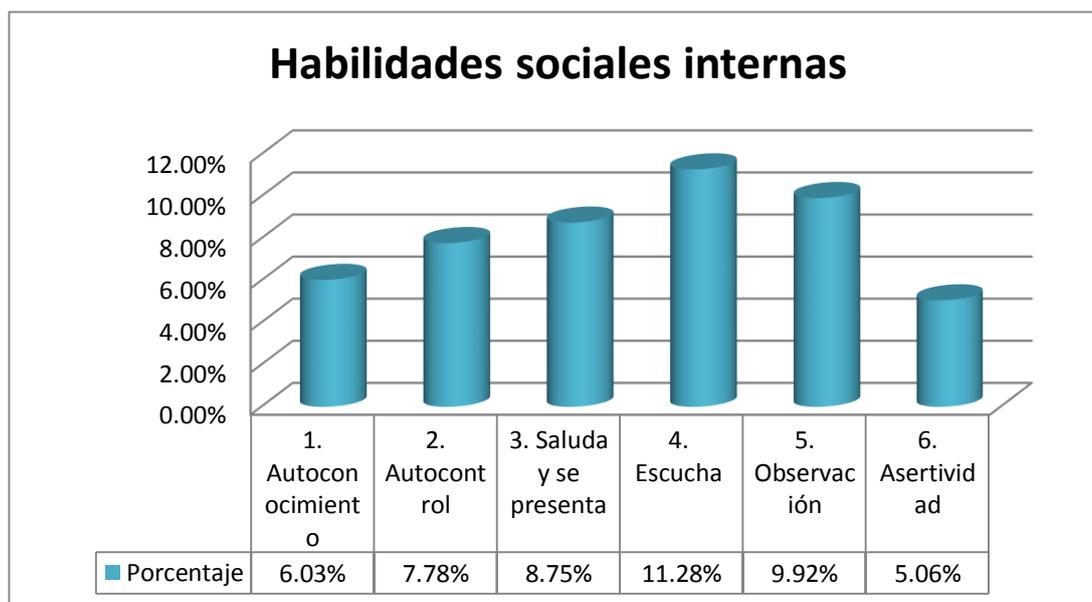
### 5.1.2.2. Dimensión: Aprendizaje de habilidades sociales

**Tabla 11: ¿Cuáles de las siguientes habilidades sociales internas ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
a) Internas:			
1. Autoconocimiento	31	6.03%	6.03%
2. Autocontrol	40	7.78%	13.81%
3. Saluda y se presenta	45	8.75%	22.57%
4. Escucha	58	11.28%	33.85%
5. Observación	51	9.92%	43.77%
6. Asertividad	26	5.06%	48.83%
Subtotal	251	48.83%	

Fuente: encuestas. Elaboración propia.

**Figura 9: Habilidades sociales internas**



Fuente: tabla 15. Elaboración propia.

Se evidencia que el 11.28% de los niños han mejorado escucha, 9.92% de los niños han mejorado observación y un 8.75% de los niños han mejorado saludo y presentación, entre otras.

La escucha, la observación y el saludo y presentación son las primeras habilidades sociales internas que más se desarrollan por el refuerzo ambiental (social) implícitos y explícitos de estos centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones y afines. Entre otras habilidades sociales internas como: asertividad, autoconocimiento, autocontrol y prestar atención.

Las habilidades internas y externas componen la inteligencia emocional y se deduce la importancia de mejorar esas habilidades en los niños porque las emociones visitan cada aspecto de la vida y cotidianidad. Se entiende a la inteligencia emocional como la capacidad de comprender emociones y conducirlas, de tal manera que se pueda utilizar para guiar los procesos de pensamiento, conducta o accionar; para producir mejores resultados en los diferentes ámbitos que se actué.

Por otra parte, manifiesta Hidalgo, Liang y Tong (2012) que un ambiente adecuado para el aprendizaje trae consigo resultados positivos en 3 ámbitos del niño. En el ámbito personal se le facilitará adaptarse a cualquier situación, superar obstáculos a lo largo de su vida, ser proactivo, creativo y tomar decisiones con facilidad. En el ámbito académico y deportivo mejorará su concentración, disciplina y desarrollará competencias como tolerancia a la frustración, autoconfianza y perseverancia. Y en el ámbito social (principios y valores éticos, morales o cívicos) aprenderá a relacionarse con sus pares, trabajar en equipo y compartir logros.

Coincido con Hidalgo, Liang y Tong (2012) y además se puede agregar, que los resultados positivos también se dan en el ámbito de salud (físico y mental); biológico hormonal y fisiológico (sexual); espiritual (consciencia, sentido y propósito); familiar (vínculos afectivos); cultural (hábitos, tradiciones y costumbres) y global (conciencia, comprensión o percepción del mundo en que vive),

**Tabla 12: ¿Cuáles de las siguientes habilidades sociales externas ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
b) Externas:			
1. Persuasión	39	7.59%	7.59%
2. Empatía	36	7.00%	14.59%
3. Gestión de conflictos	25	4.86%	19.46%
4. Lenguaje corporal	38	7.39%	26.85%
5. Conversa	62	12.06%	38.91%
6. Comparte	63	12.26%	51.17%
Subtotal	263	51.17%	100.00%
Total	514	100.00%	

Fuente: encuestas. Elaboración propia.

**Figura 10: Habilidades sociales externas**



Fuente: tabla 16. Elaboración propia.

Se evidencia que el 12.26% de los niños han mejorado su conversación (comunicación oral), el 12.06% de los niños han mejorado el compartir y el 7.59% de los niños han mejorado la persuasión, entre otras.

Según la respuesta de los familiares, han visualizado en sus niños en relación a la mejora de la conversación, que pueden iniciar y mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentar a otras

personas, hacer un cumplido, etc. En relación al compartir, pueden disfrutar intervenir de alguna actividad, cosa, o realizar algo conjuntamente. En relación a la persuasión, pueden dar mensajes elementales para que los apoyen en tareas, en actividades, y los lleven algún sitio o les compren algo, etc.

Como sugiere KidZania (2017) en estos centros se desarrollan habilidades sociales internas y externas, tal es, que construyen su autoestima, manejan sus emociones y reducen la agresividad; y pueden mostrar mayor empatía, cooperación y trabajo en equipo. Con el cual coincido en su apreciación.

Cabe resaltar que se mencionó en la apreciación de la figura anterior, que la inteligencia emocional se compone de habilidades internas, como el autoconocimiento, autocontrol, asertividad y de habilidades externas como la empatía y la destreza social. Todas estas habilidades en definitiva llevan a una mejor postura para relacionarse con las personas de su entorno, y también para liderar, trabajar en equipo y ser más productivo en lo que se disponga.

Además, indica Caballo (2002) que las habilidades sociales son un conjunto de conductas emitidas por el individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que, generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación, mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas.

Entonces, se evidencia que en el promedio de un año (52 veces de asistencia) con respecto a las habilidades sociales internas el 11.28% de los niños han mejorado escucha, 9.92% de los niños han mejorado observación y un 8.75% de los niños han mejorado saludo y presentación; y con relación a las habilidades sociales externas el 12.26% de los niños han mejorado su conversación (comunicación oral), el 12.06% de los niños han mejorado el compartir y el 7.59% de los niños han mejorado la persuasión.

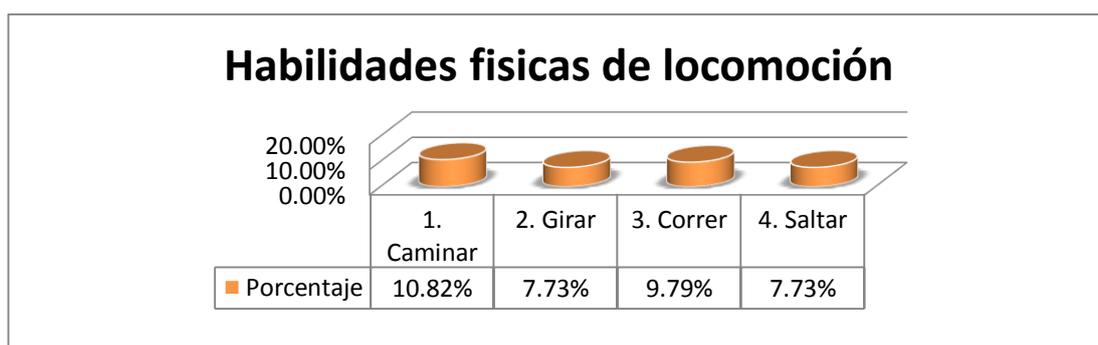
### 5.1.2.3. Dimensión: Aprendizaje de habilidades físicas

**Tabla 13: ¿Cuáles de las siguientes habilidades físicas de locomoción ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
a) Locomoción:			
1. Caminar	63	10.82%	10.82%
2. Girar	45	7.73%	18.56%
3. Correr	57	9.79%	28.35%
4. Saltar	45	7.73%	36.08%
Subtotal	210	36.08%	

Fuente: Encuestas. Elaboración propia.

**Figura 11: Habilidades físicas de locomoción**



Fuente: Tabla 15. Elaboración propia.

Se puede apreciar que el 10.82% de los niños han mejorado su caminar, el 9.79% de los niños han mejorado su correr y el 7.73% han mejorado su girar y saltar.

El dominio o manejo del propio cuerpo (con respecto a desplazamientos, giros y saltos que tienen como fin llevar el cuerpo de un lado al otro del espacio) se refuerza y mejora en estos centros, como el caminar (sin arrastrar los pies o caerse) que es una forma de locomoción básica vertical; luego la de correr, que es una ampliación natural de la capacidad motriz de caminar o andar; también el de girar, que es la capacidad de moverse sobre el propio eje y el de saltar, que es la destreza de lanzarse desde una superficie superior, o elevarse del suelo con impulso.

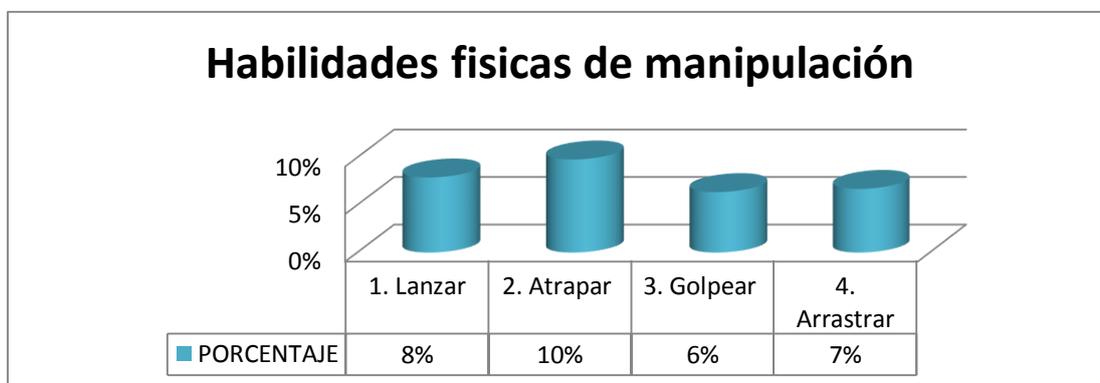
Convengo con Brell (2006) que el juego de interpretación de roles, es un procedimiento que hace más significativos ciertos aprendizajes, porque es una herramienta educativa. Agregando que es una herramienta deportiva por lo obtenido.

**Tabla 14: ¿Cuáles de las siguientes habilidades físicas de manipulación ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
b) Manipulación:			
1. Lanzar	46	7.90%	7.90%
2. Atrapar	57	9.79%	17.70%
3. Golpear	37	6.36%	24.05%
4. Arrastrar	39	6.70%	30.76%
Subtotal	179	30.76%	

Fuente: Encuestas. Elaboración propia.

**Figura 12: Habilidades físicas de manipulación**



Fuente: Tabla 18. Elaboración: propia.

Se puede apreciar que el 9.79% de los niños han mejorado su atrapar, el 7.90% de los niños han mejorado su lanzar y el 6.70% han mejorado su arrastrar.

Los movimientos en los que la acción se centra en el manejo de objetos o de personas (lanzamientos, recepciones, arrastres y golpes) se refuerzan y mejoran en estos centros, como el de atrapar, que es el recojo de un móvil que se desplaza por el espacio; como el lanzar, que es el desprendimiento de un

móvil, tirándolo o empujándolo con las manos o con los pies, e incluso golpeándolo, con la intención de enviarlo a un punto o distancia determinada; y luego la de arrastrar, que es mover a una persona o cosa tirando de ella en roce del suelo, etc.

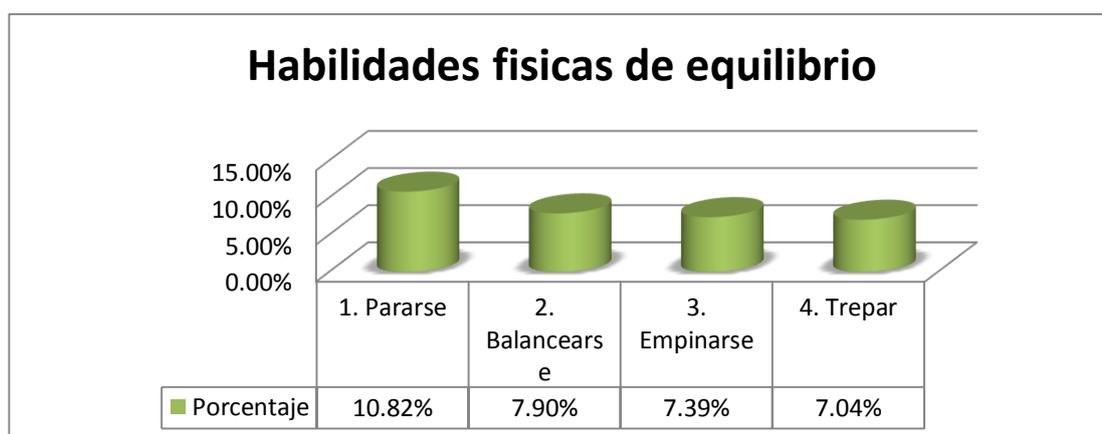
Coincido con KidZania (2017) que desarrollan habilidades motoras gruesas y finas, o de locomoción, manipulación y equilibrio, practicando coordinación visual y manual.

**Tabla 15: ¿Cuáles de las siguientes habilidades físicas de equilibrio ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
c) Equilibrio:			
1. Pararse	63	10.82%	10.82%
2. Balancearse	46	7.90%	18.73%
3. Empinars	43	7.39%	26.12%
4. Trepar	41	7.04%	33.16%
Subtotal	193	33.16%	100.00%
Total	582	100.00%	

Fuente: Encuestas. Elaboración propia.

**Figura 13: Habilidades físicas de equilibrio**



Fuente: tabla 19. Elaboración propia.

Se puede apreciar que el 10.82% de los niños han mejorado su parada (firmemente), el 7,90% de los niños han mejorado su balanceo y el 7.39% han mejorado su empinarse, etc.

Esta es una de las habilidades físicas o motrices básicas que requiere de una mayor adaptación y control, debido a los constantes cambios de ritmos, direcciones y desplazamientos, y todas estas habilidades se refuerzan y mejoran en estos centros, como pararse, que es ponerse en pie sin dar tumbos; luego la de balancearse, que es moverse acompasadamente de un lado a otro; y empinarse, que es ponerse sobre las puntas de los pies y alzarse.

Con lo que se reafirma lo que menciona Sastre y Benito (s. f.) que los objetivos de esta clase de instalaciones son: el entretenimiento, el descubrimiento, el ardid, la aventura y la imaginación, lo que fortalece muchas de las habilidades físicas básicas en los niños, entre muchas otras.

De otro lado, si se quiere desarrollar habilidades físicas específicas de equilibrio, se puede optar por ir a parques ecológicos, porque este tipo de parque además de entretener al público y concientizar sobre el medio ambiente, permite hacer actividades deportivas como escalar o ir a excursiones, entre otras.

Entonces, se evidencia que en el promedio de un año (52 veces de asistencia) con respecto a las habilidades físicas de locomoción el 10.82% de los niños han mejorado su caminar, el 9.79% de los niños han mejorado su correr y el 7.73% han mejorado su girar; con relación a las habilidades físicas de manipulación el 9.79% de los niños han mejorado su atrapar, el 7.90% de los niños han mejorado su lanzar y el 6.70% han mejorado su arrastrar; y finalmente con razón a las habilidades físicas de equilibrio el 10.82% de los niños han mejorado su parada (sin dar tumbos), el 7,90% de los niños han mejorado su balanceo y el 7.39% han mejorado su empinamiento.

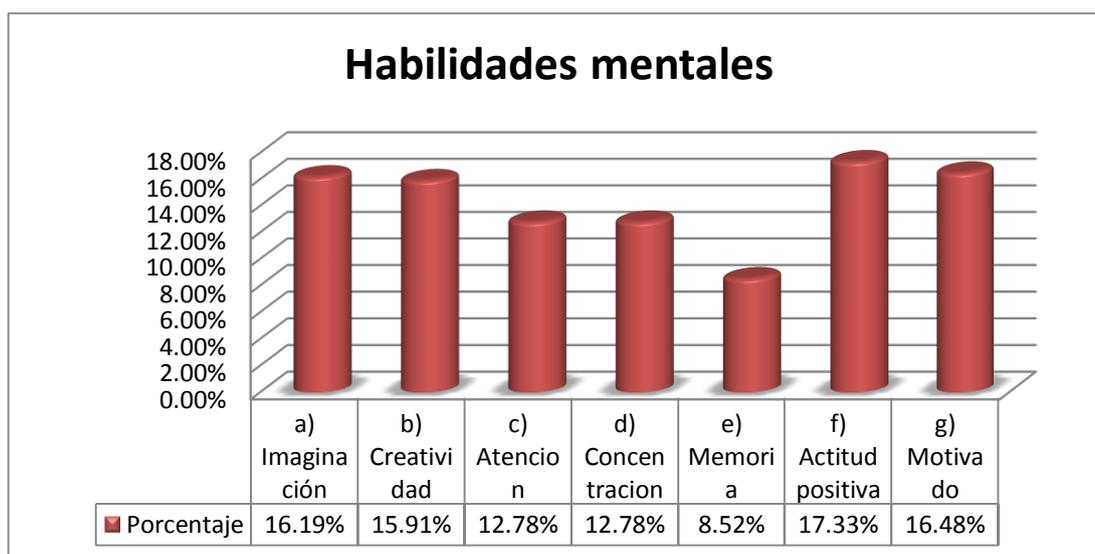
#### 5.1.2.4. Dimensión: Aprendizaje de habilidades mentales y valores

**Tabla 16: ¿Cuáles de las siguientes habilidades mentales ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
a) Imaginación	57	16.19%	16.19%
b) Creatividad	56	15.91%	32.10%
c) Atención	45	12.78%	44.89%
d) Concentración	45	12.78%	57.67%
e) Memoria	30	8.52%	66.19%
f) Actitud positiva	61	17.33%	83.52%
g) Motivado	58	16.48%	100.00%
Total	352	100.00%	

Fuente: Encuestas. Elaboración propia.

**Figura 14: Habilidades mentales**



Fuente: tabla 20. Elaboración propia.

Se evidencia que el 17.33% de los niños han mejorado su actitud a más positiva, el 16.48% de los niños han mejorado su motivación (por el aprendizaje y descubrimiento) y el 15.91% de los niños han mejorado su creatividad, entre otras.

Los padres saben que las habilidades mentales primarias son fundamentales para ser un ganador en cualquier aspecto de la vida. Y ciertamente en estos centros por las dinámicas que comprende cada rol, incentivan a una actitud más presta y positiva, con ello la manera dispuesta a comportarse, obrar y encontrar la lección o el aprendizaje de todo lo que sucede y realizan, más allá del lamento por equivocaciones. Entonces, los familiares han percibido en sus niños elegir pensar, decir o accionar de manera constructiva y positiva, en estos ambientes o fuera de ellos, como en casa, calle o colegio.

Asimismo, la motivación es el factor que ayuda a alcanzar sus metas, y los padres han notado que sus hijos se conducen con determinación y entusiasmo por conseguir o mejorar algo.

Y de igual modo la creatividad es una habilidad típica de la cognición humana, que también se aprende y fortalece en estos centros, por lo fascinante del mundo de sensaciones y experiencias que brindan, es así que el niño desarrolla con facilidad la capacidad para imaginar, inventar, innovar, crear o generar nuevas ideas o cosas.

Cabe mencionar al modelo KidZania (2017) que indica que dichos centros son una poderosa herramienta educativa, al motivar a los niños a participar activamente en su aprendizaje. Los niños se pueden “poner en los zapatos del otro”, usar un traje y herramientas y tomar decisiones de su personaje. Muchos expertos creen que este aprendizaje se queda más en los niños que la de la enseñanza tradicional.

Coincido con lo que indica el modelo KidZania (2017) porque estos centros son una poderosa plataforma educativa que motiva a los niños y que además enseña, fortalece y desarrolla las habilidades mentales de una manera divertida y didáctica; y que mejor manera que desarrollar la capacidad mental explorando de forma entretenida el mundo de los oficios y profesiones en el que viven sus padres.

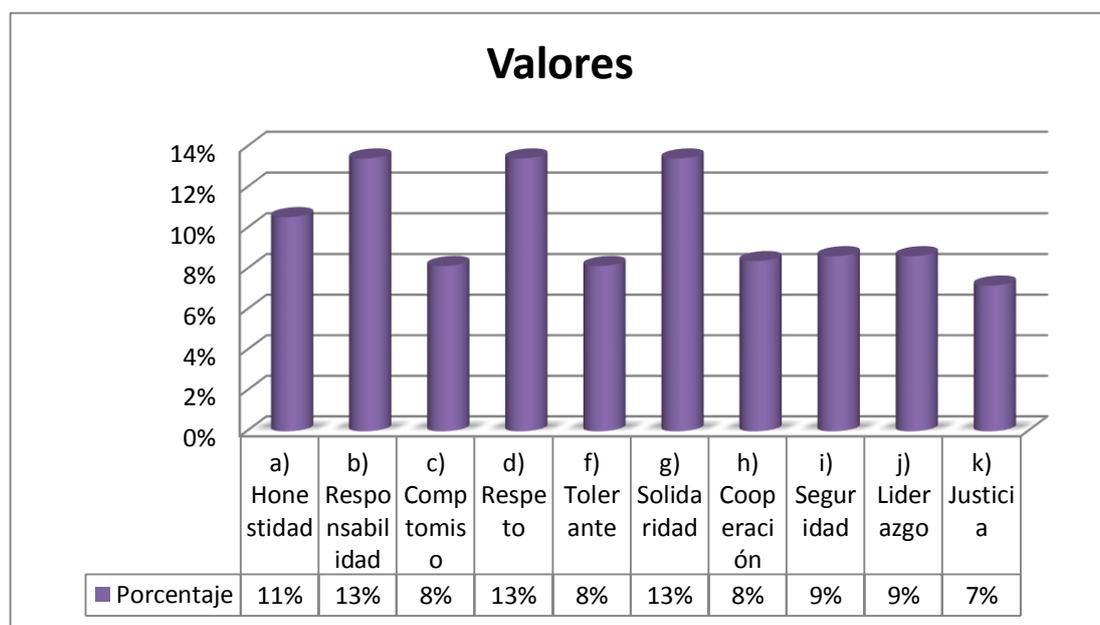
Y estoy de acuerdo también con KidZania (2017) porque en estos centros se desarrollan habilidades mentales: cognitivas y psicológicas, reforzando conceptos abstractos a partir de la práctica, generando ideas, y presentan una actitud positiva.

**Tabla 17: ¿Cuáles de los siguientes valores ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

CONCEPTO	CANTIDAD	PORCENTAJE	% ACUMULADO
a) Honestidad	44	11%	11%
b) Responsabilidad	56	13%	24%
c) Compromiso	34	8%	32%
d) Respeto	56	13%	46%
f) Tolerante	34	8%	54%
g) Solidaridad	56	13%	67%
h) Cooperación	35	8%	76%
i) Seguridad	36	9%	84%
j) Liderazgo	36	9%	93%
k) Justicia	30	7%	100%
Total	417	100%	

Fuente: Encuestas. Elaboración propia.

**Figura 15: Valores**



Fuente: tabla 22. Elaboración propia.

Se evidencia que el 13% de los niños han mejorado la responsabilidad, el 13% de los niños han mejorado el respeto y el 13% de los niños ha mejorado la solidaridad, entre otras.

Estos centros son pequeños mundos que fomentan valores, reglas y normas de convivencia, para que los niños entiendan, inclusive comprendan que son muy importantes porque son la base fundamental para relacionarse con los demás y convivir armoniosamente en comunidad, y claro puedan regular su comportamiento para el bienestar colectivo y de coexistencia amistosa en el centro que interactúen.

Entonces, en un ambiente de mucha interacción, como son estos centros, van aprendiendo, desarrollando, reforzando o mejorando los principales y primordiales valores, como la responsabilidad, que supone el cumplimiento de las tareas u obligaciones que se les asigna o realizan por propia voluntad; como el respeto, que conlleva a la atención o consideración hacia otra idea o persona; y como la solidaridad, que asume el apoyo incondicional a terceros en tareas ajenas o situaciones difíciles. Entre otros valores que también se incentivan y que los familiares han notado mejoría.

Y como se mencionó en el marco conceptual, la contribución de un centro de juego de interpretación de roles, usa estrategias para cambiar conductas y valores, a través de la enseñanza de modelos de comportamientos, y como estas herramientas se sustentan en un crisol de sensibilidad, afectividad, autocontrol de sentimientos y emociones, solidaridad y empatía, puede generar conciencia, moralidad y virtud en los niños.

Por ello, que además de producir un mejoramiento de habilidades sociales, psicomotrices, mentales, y de lenguaje como señala KidZania (2017) también lo hace en valores, y es que es un complemento sustancial en un buen aprendizaje.

## 5.2. Contrastación de hipótesis

La operacionalización que se le hizo a las dos variables:

---

VX: Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones.

VY: Aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños.

---

Correspondientes al objeto de estudio que es: la incidencia del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.

Permitió llegar a lo siguiente, con todo lo expuesto, desarrollado y recabado en la presente investigación, desde la introducción; marco teórico (marco legal, marco referencial, marco doctrinal, marco conceptual y definición términos básicos); planteamiento de la(s) hipótesis y variables; marco metodológico; hasta la presentación, análisis, interpretación y discusión de resultados:

Que en promedio de un año de asistencia con una frecuencia de visita de una vez a la semana (52 veces de asistencia en promedio) a estos centros de juego de interpretación de roles y afines, y desde la percepción de los familiares.

Las habilidades sociales internas mejoran. El 11.28% de los niños han mejorado su escucha, 9.92% de los niños han mejorado su observación y un 8.75% de los niños han mejorado el saludo y presentación, entre otras.

Las habilidades sociales externas mejoran. El 12.26% de los niños han mejorado su comportamiento, el 12.06% de los niños han mejorado la conversación y el 7.59% de los niños han mejorado la persuasión, entre otras.

Las habilidades físicas de locomoción mejoran. El 10.82% de los niños han mejorado su caminar, el 9.79% de los niños han mejorado su correr y el 7.73% han mejorado su girar y saltar, entre otras.

Las habilidades físicas de manipulación mejoran. El 9.79% de los niños han mejorado el atrapar, el 7.90% de los niños han mejorado el lanzar y el 6.70% han mejorado el arrastrar, entre otras.

Las habilidades físicas de equilibrio mejoran. El 10.82% de los niños han mejorado su parada, el 7,90% de los niños han mejorado su balanceo y el 7.39% han mejorado el empinarse, entre otras.

Las habilidades mentales mejoran. El 17.33% de los niños han mejorado su actitud a más positiva, el 16.48% de los niños han mejorado la motivación por el aprendizaje y descubrimiento y el 15.91% de los niños han mejorado su creatividad, entre otras.

Y los valores también mejoran. El 13% de los niños han mejorado la responsabilidad, el 13% de los niños han mejorado el respeto y el 13% de los niños ha mejorado la solidaridad, entre otros.

Por los resultados que se obtuvo, se contrasta la hipótesis, exponiendo que sí incide positivamente la variable X en la variable Y. A continuación se valida mediante una prueba de hipótesis estadística.

### **Prueba de hipótesis**

En este caso se realiza por medio de la regresión, que es una prueba para conocer el grado de asociación, relación o correlación (r) de las dos variables de estudio. Este coeficiente (r) adopta valores reales entre +1 y -1, y muestra si existe correlación lineal positiva (relación directa), correlación lineal negativa (relación inversa), correlación lineal cero (relación nula), correlación potencial, correlación exponencial o correlación logarítmica, entre otras.

Entonces:

Hipótesis nula -  $H_0: r = 0$ . No existe relación entre las dos variables de estudio.

Hipótesis alternativa -  $H_1: r \neq 0$ . Existe relación entre las dos variables de estudio.

**Tabla 18: Resumen de resultados para prueba de hipótesis**

TIEMPO DE ASISTENCIA EN MESES	FRECUENCIA DE ASISTENCIA EN UN MES	TOTAL DE ASISTENCIA - VX	HABILIDADES SOCIALES, FÍSICAS, MENTALES Y VALORES	MEJORÍA EN NIÑOS - VY	
			En detalle	Total de niños ->	63
5	3	15	1. Autoconocimiento	6%	4
6	6	36	2. Autocontrol	8%	5
8	6	48	3. Saluda y se presenta	9%	6
5	4	20	4. Escucha	11%	7
10	3	30	5. Observación	10%	6
6	4	24	6. Asertividad	5%	3
8	3	24	1. Persuasión	8%	5
15	1	15	2. Empatía	7%	4
14	5	70	3. Gestión de conflictos	5%	3
8	3	24	4. Lenguaje corporal	7%	5
16	7	112	5. Conversa	12%	8
14	4	56	6. Comparte	12%	8
15	5	75	1. Caminar	11%	7
9	4	36	2. Girar	8%	5
14	4	56	3. Correr	10%	6
12	3	36	4. Saltar	8%	5
16	3	48	1. Lanzar	8%	5
12	4	48	2. Atrapar	10%	6
14	3	42	3. Golpear	6%	4
16	2	32	4. Arrastrar	7%	4
16	5	80	1. Pararse	11%	7
8	3	24	2. Balancearse	8%	5
8	5	40	3. Empinars	7%	5
20	2	40	4. Trepar	7%	4
18	4	72	1. Imaginación	16%	10
16	5	80	2. Creatividad	16%	10
16	4	64	3. Atención	13%	8
16	6	96	4. Concentración	13%	8
16	4	64	5. Memoria	9%	5
8	6	48	6. Actitud positiva	17%	11
12	5	60	7. Motivado	16%	10
15	5	75	1. Honestidad	11%	7
12	7	84	2. Responsabilidad	13%	8
18	4	72	3. Compromiso	8%	5
8	6	48	4. Respeto	13%	8
9	5	45	5. Tolerante	8%	5
18	4	72	6. Solidaridad	13%	8
12	5	60	7. Cooperación	8%	5
19	4	76	8. Seguridad	9%	5
14	4	56	9. Liderazgo	9%	5
12	4	48	10. Justicia	7%	5
Suma 514	174	2151	41	400%	315
Prom. 12.54	4.24	52.46		10%	8

Fuente: tabla 11, 12, 16, 17, 18, 19, 20, 21 y 22. Elaboración propia.

**Tabla 19: Estadísticas de la regresión**

ESTADÍSTICAS DE LA REGRESIÓN	
Coefficiente de correlación múltiple r	<b>0.51442763</b>
Coefficiente de determinación r <sup>2</sup>	0.26463579
r <sup>2</sup> ajustado	0.2457803
Error típico	1.74445973
Observaciones	41

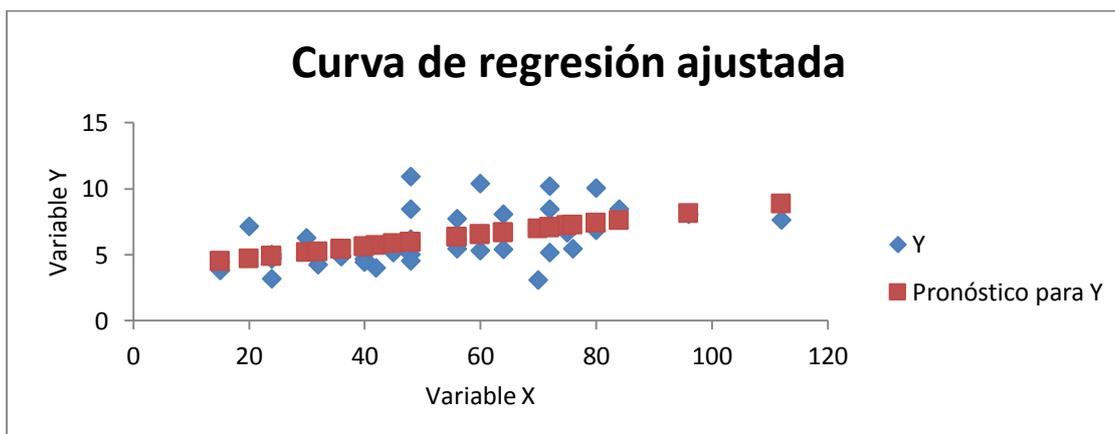
Fuente: tabla 23. Elaboración propia.

**Tabla 20: Interpretación del coeficiente de correlación**

COEFICIENTE	INTERPRETACIÓN
r = 1	Positiva perfecta
0.80 < r < 1	Positiva muy alta
0.60 < r < 0.80	Positiva alta
0.40 < r < 0.60	<b>Positiva moderada</b>
0.20 < r < 0.40	Positiva baja
+ 0 < r < 0.20	Positiva muy baja
r = 0	Nula
- 0 < r < 0.20	Negativa muy baja
0.20 < r < 0.40	Negativa baja
0.40 < r < 0.60	Negativa moderada
0.60 < r < 0.80	Negativa alta
0.80 < r < 1	Negativa muy alta
r = 1	Negativa perfecta

Fuente: coeficiente de correlación. Elaboración propia.

**Figura 16: Regresión lineal**



Fuente: tabla 22. Elaboración propia.

En el gráfico 21, se puede apreciar que la curva de regresión de las variables "X" y "Y", es lineal; y dado que en la tabla 24, el coeficiente de correlación es igual a 0,51; y en la tabla 25, el coeficiente se interpreta que es positivo moderada; se afirma que existe una **correlación lineal positiva moderada** de la variable X: Juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, en la variable Y: Aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños.

Por tanto, se toma la hipótesis alternativa -  $H_1: r \neq 0$ , y se comprueba que existe relación cuantitativa entre las dos variables de estudio.

Es decir, se valida la hipótesis estadísticamente: el juego de interpretación de roles de oficios y profesiones incide moderada y positivamente en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.

## CONCLUSIONES

De los (73) encuestados, se evidencio, (33) son madres, (16) son padres, el (11) son hermanas, (7) tías y el (6) son hermanos; y que de los (73) encuestados, el (10) no conocen y/o no han llevado a su niño(a) a algún centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, o afines, mientras que (63) de encuestados conocen y/o han llevado a su niño(a) a algún centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones, o afines; desde hace un año en promedio, con una frecuencia de una vez a la semana en promedio, es decir, en total han asistido los niños 52 veces en promedio, para este estudio, y que el centro más concurrido es ‘‘Villa bonita’’.

- La calidad del juego de interpretación de roles de oficios y profesiones ofertada, es regular, según las personas encuestadas.
- El nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños que acuden a un centro de interpretación de roles, es adecuado, según las personas encuestadas.
- Si hay una correlación lineal positiva moderada de las variables X y Y, es decir, que si incide el juego de interpretación de roles en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales (habilidades sociales internas y externas; habilidades físicas de locomoción, de manipulación, de equilibrio; y habilidades mentales cognitivas y psicológicas) de los niños, adicionalmente, también incide en los valores, según las personas encuestadas.

## SUGERENCIAS

- Se sugiere a Mesías Guevara Amasifuén gobernador electo de Cajamarca, para el periodo 2019-20022, y a directivos de empresas privadas, encargadas de gestionar proyectos de desarrollo social, a realizar estudios acerca del entretenimiento, en especial de centros de interpretación de roles, tomando en cuenta la coyuntura de recesión económica que se vive actualmente Cajamarca, con el fin de que en el futuro con investigaciones previas y bien sustentadas, las instituciones o empresas se animen, involucren y aumenten la oferta y calidad significativamente de centros de entretenimiento educativo bajos modelos de centros de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones y afines, por los aportes varios (habilidades, conocimientos y actitudes) y contribuciones de nuevos ciudadanos con valores a la sociedad.
- Se sugiere a los investigadores de la UNC, en especial a los de la Escuela de Posgrado que para conocer y saber a profundidad cómo es el nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños que acuden a estos centros de juego de interpretación de roles, en Cajamarca, se deben hacer más estudios complementarios. Y se sugiere específicamente a los, psicólogos, entrenadores deportivos y similares que para conocer y saber cómo son las habilidades físicas avanzadas de los niños, se realice pruebas o tests en niños mayores de 10 años: por ejemplo, para las habilidades físicas avanzadas; en la validación de resistencia, se puede realizar el test de Cooper o de 12 minutos, el test de *Course Navette*, el test de *Leger-Lambert* y el test de *Ruffer Dickson*; en la validación de fuerza, para el tren inferior, se puede realizar el test de salto horizontal a pies juntos; en la validación de fuerza, para el tren superior, se puede realizar el test de lanzamiento de balón medicinal; en la validación de tronco, se puede realizar el test de abdominales en 30 segundos; en la validación de velocidad, se puede realizar el test de los 50 metros lisos, y el test de velocidad de 10x5 metros; y en la validación de flexibilidad, se puede realizar el test de flexión profunda de tronco y el test de flexión de tronco sentado.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguinaga, S. (2016). Relación entre el juego de roles y desarrollo de la asertividad en la asignatura de ventas y atención al cliente (tesis de maestría de la Universidad San Martín de Porres – USMP). Lima, Perú. Recuperado el 16 de octubre del [http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/1475/1/aguinaga\\_vse.pdf](http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/usmp/1475/1/aguinaga_vse.pdf)
- Arias, E. (1999). *El proyecto de investigación: Guía para su elaboración*. Caracas: Episteme.
- Aristóteles (350 A.C.). *Ética a Nicómaco*, Libro 2.
- Arteaga, C. y Campos, G. (2004). *Guía para la elaboración de tesis en trabajo social. Serie metodología y práctica del trabajo social*. Ciudad de México: UNAM.
- Bagguini, E. (2008). *Aportes a la teoría del aprendizaje*. [En línea]. Recuperado el 10 de abril del 2017 de [http://www.reflexioncientifica.com.ar/08\\_GIRC\\_014.pdf](http://www.reflexioncientifica.com.ar/08_GIRC_014.pdf)
- Balaguer, I., Pastor, Y. & Moreno, Y. (2009). Algunas características de los estilos de vida de los adolescentes de la comunidad valenciana. *En revista valenciana de estudios autonómicos*, 26, pp. 33-56.
- Brell, M. (2006). Juegos de rol: Educación social. *Revista d'intervenció socioeducativa*, 33(1), pp. 103-112. [En Línea]. Recuperado el 15 de noviembre del 2017 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2039577>, <file:///D:/Descargas/165539-394228-1-PB.pdf> y <https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/viewFile/165539/373838>

- Brown, J. y Church A. (1987), "*Theme Parks in Europe: riding high in the 1980s*". *Travel and Tourist Analyst*. London.
- Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Caballo, V. (2002). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales* (5ta ed.). Madrid: S.XXI.
- Cabrera, S. (2016). Juegos y juguetes infantiles en el arte medieval. *Revista Digital de Iconografía Medieval*, 8(15), pp. 51-65. [En Línea]. Recuperado el 11 de Mayo del 2017 de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/621-2016-06-30-Juegos%20y%20juguetes.pdf>
- Caceres, G., Gygli E., y Palomino, O. (2014). *Instalación de un jardín botánico como alternativa para incrementar la oferta turística sostenible de la ciudad de Cajamarca* (tesis de maestría). Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo, Cajamarca, Perú.
- Caloca, E. (2013). *Ocio y Civilización*. Querétaro: Par Tres.
- Campos, G. (2010). *Introducción al arte de la investigación científica*. Ciudad de México. Porrúa
- Campos, G. y Sosa, V. (2011). *Estrategias metodológicas para la elaboración de tesis de posgrado*. Ciudad de México: Porrúa.
- Compañía Peruana de Estudios de Mercado y Opinión Pública S.A.C. (s.f.). *Estructura socioeconómica de hogares urbanos*. [En línea] recuperado el 26 de Agosto del 2017 de <http://cpi.pe/banco.html>
- Coromines, J. (1990). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Madrid: Gredos.

- Cuenca, M. (2004). *Pedagogía del ocio: Modelos y propuestas*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (2009). La pedagogía del ocio. Nuevos desafíos: Perspectivas actuales de la pedagogía del ocio y el tiempo libre. *En Revista Colección Perspectiva Pedagógica*, 4, pp. 9-23. Lugo: Axac.
- De la Mora, J. (1979). *Psicología del Aprendizaje: Teorías*. Ciudad de México: Progreso.
- Díaz, A. (2018). El juego de roles como estrategia didáctica para disminuir el nivel de agresividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 2063 del caserío de Chorobamba, distrito de Marcabal y provincia de Sánchez Carrión, en el año 2015 (tesis de maestría de la Universidad Privada Antenor Orrego – UPAO). Trujillo, Perú. Recuperado el 22 de octubre del 2018 de [http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/3701/1/RE\\_MAEST\\_EDU\\_ACELICA.DIAZ\\_JUEGO.DE.ROLES\\_DATOS.PDF](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/3701/1/RE_MAEST_EDU_ACELICA.DIAZ_JUEGO.DE.ROLES_DATOS.PDF)
- Diversity (s.f.). *Parque Diversity*. [En Línea]. Recuperado el 11 de Mayo del 2017 de <http://parquediversity.com/>
- Dosso, R. (2009). *Política y planificación turística: el juego de roles como experiencia didáctica*. *Aportes y Transferencias*, 13(2), pp. 11-28. [En Línea]. Recuperado el 11 de Febrero del 2018 de <http://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>
- Educalingo (2018). *Parques*. [En Línea]. Recuperado el 19 de Julio del 2018 de <https://educalingo.com/es/dic-es/parque>
- Esteve, R. (2001). Nuevo segmento emergente de turismo: los parques temáticos *Cuadernos de Turismo*, (7), pp. 35-54. *En Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. Universidad de Murcia España*. [En Línea]. Recuperado el 15 de abril del 2018 de [www.redalyc.org](http://www.redalyc.org)

- Fernández, J. (enero, 2001). Elementos que consolidan el concepto profesión. Notas para su reflexión. [*Revista electrónica de investigación educativa, 3(1)*]. Recuperado el 12 de abril del 2017 de <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/40>
- Gómez, C. (1998). *Comunicación y Educación en la Era Digital*. México: Diana.
- Grande de Prado, M. y Abella, V (2010). Los juegos de rol en el aula. *En Revista Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 11(3)*, pp. 56-84. [En Línea]. Recuperado el 10 de Mayo del 2017 de Consultado el 9 de abril de 2018 de <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Gredler, M. (1992), *Designing and Evaluating Games and Simulations: A Process Approach*, Kogan Page. London.
- Hidalgo, S., Liang, L., y Tong, B. (2012). *Koala Kids Club*. Lima: UP.
- Hernández, M. (2003). *Pakapaka: Centro de entretenimiento educativo*. Lima: UP.
- Huaccha, E. (2015), *Viabilidad para la creación y puesta en funcionamiento de una ludoteca en el distrito de Cajamarca* (tesis de maestría). Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo, Cajamarca, Perú.
- Imma, S. (1997), *Los parques infantiles de juego*. [En línea]. Recuperado el 11 de Marzo del 2017 de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:bewSjCMHVG8J:https://www.revistalafactoria.com/articulo.php%3Fid%3D49+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe> y <http://www.revistalafactoria.eu/articulo.php?id=49>.

- Inga, C. (2009). *Demanda de juegos para niños crece a un ritmo de 20% anual*. [En línea]. Recuperado el 27 de Agosto del 2014, de <http://elcomercio.pe/economia/peru/demanda-juegos-ninos-crece-ritmo-20-anual-noticia-1737507>.
- KidZania (s.f.). *¿Qué es KidZania?* [En Línea]. Recuperado el 10 de Mayo del 2018 de <http://www.kidzania.com/es/what-is-kidzania>
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- López, J. (2011). Sociedad del Entrenamiento: Construcción socio-histórica, definición y caracterización de las industrias que pertenecen a este sector. *En Revista Luciérnaga*, 3(6), pp. 2-13. Medellín: Facultad de Comunicación Audiovisual.
- Loverseed, H. (1994). *“Theme parks in North America”*. Travel and Tourism Analyst.
- Luka, M. (1973). *The museum as educator*. En UNESCO. *Museums, imagination and education* (pp. 145-148). Paris: Unesco.
- Marcus, A., Levine, T., y Grenier, R. (2012). *How secondary History teachers use and think about museums: current practises and untapped promise for promoting historical understanding*. *Theory & Research in Social Education*, 40(1), p. 66-97. [En línea]. Recuperado el 16 de diciembre del 2017 de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00933104.2012.649466>
- Martinez, J. (2009). *Influencia del role-playing en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería* (tesis doctoral de la Universidad de Alicante). Alicante, España. Recuperado el 9 de octubre del 2018 de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14152/1/Tesis\\_riera.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14152/1/Tesis_riera.pdf)

Miranda H. (2015). Aplicación de talleres de juegos de roles, para desarrollar el liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa ‘‘Julio Gutiérrez Solari’’, del centro poblado el Milagro, Huanchaco – 2012 (tesis de maestría de la Universidad Privada Antenor Orrego – UPAO). Trujillo, Perú. Recuperado el 13 de octubre del 2018 de file:///D:/Descargas/MIRANDA\_HILDA\_JUEGOS\_ROLES\_LIDERAZGO.pdf

Organización Mundial de la Salud (1986). *Glosario de Promoción de Salud*. Doi: WHO/HPR/HEP/86.1. [En línea]. Recuperado el 14 de diciembre del 2017 de <https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/docs/glosario.pdf>. [http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/67246/WHO\\_HPR\\_HEP\\_98.1\\_spa.pdf;jsessionid=FFF6EED3A40DA35199A784D3C946C269?sequence=1](http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/67246/WHO_HPR_HEP_98.1_spa.pdf;jsessionid=FFF6EED3A40DA35199A784D3C946C269?sequence=1)

Ortega, R., y Pujol, A. (1997). *Estilos de vida saludables: actividad física. Programa roche de actualización en cardiología*. Madrid: Ergón, S.A.

Parlebas, P. (2001). *Perspectivas para una educación física moderna*. Málaga: Unisport.

Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Ciudad de México: FCE.

Pieper, J. (1952). *El ocio y la vida intelectual*. Madrid: Rialp.

Pieterse, M. (2005). *Jugar y aprender*. Barcelona: Paidós Iberica.

Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, Gobierno Municipal de El Alto, Asociación Prodefensa de la Naturaleza y Liga de Defensa del Medio Ambiente (2008). *Perspectivas del Medio Ambiente Urbano: Geo el alto*. El alto: Central Gráfica S.R.L.

- Project Management Institute. (2004). *A guide to the project management body of knowledge* (PMBOK guide 6a ed.). Newtown Square, Pa: Project Management Institute.
- Rabanal y Torres (2015). *Interés familiar y empresarial para la creación de un centro de entretenimiento educativo para niños de los distritos de Baños del Inca y Cajamarca*. Cajamarca: UPN.
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la Lengua Española*. (23° ed.). Madrid: Espasa.
- Repuello (2018). Técnica del juego de rol para cambiar actitudes hacia la conservación ambiental en estudiantes de una institución educativa de Huancavelica (tesis de maestría de la Universidad Nacional de Huancavelica). Huancavelica, Perú. Recuperado el 19 de octubre del 2018 de <file:///C:/Users/user/Documents/Downloads/MAESTRIA%20REPUELO%20SOTO.pdf>
- Rilstone, A. (1994). "Role-Playing Games: An Overview". (Juegos de rol: una visión general). [En blog digital]. Consultado el 15 de Mayo de 2018 de <https://web.archive.org/web/20000823050742/http://www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html>
- Ron, A. y Martínez, A. (2003). *Geología y Biología* (1ra ed.). España: MAD. Doi: p. 18. ISBN 84-665-1891-6. [En Línea]. Recuperado el 10 de Mayo del 2017 de Consultado el 9 de abril de 2018 de <https://books.google.es/books?id=D13gGEL1ZhwC&lpg=PA18&dq=c%C3%B3mo%20se%20define%20una%20planta%20ornamental&hl=es&pg=PA18#v=onepage&q=c%C3%B3mo%20se%20define%20una%20planta%20ornamental&f=false>
- Rosa, M. (2008). *A Construção de Identidades online por meio do Role Playing Game: relações com o ensino e aprendizagem de matemática em um curso à distância* (tesis doctoral de la Universidade Estadual Paulista).

São Paulo, Brasil. Recuperada el 1 de octubre del 2018 de <http://www.rc.unesp.br/gpimem/downloads/teses/rosa%20m%20doutado.pdf>

Ruiz, L. y Sánchez, F. (2010). Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. [En revista digital]. Recuperado el 11 de abril del 2017 de <http://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>

Sancho, P. (2009). Núcleo, un sistema para el aprendizaje virtual colaborativo escenificado a través de un juego de rol multi-jugador (tesis doctoral de la Universidad Complutense de Madrid). Madrid, España. Recuperado el 5 de octubre del 2018 de <https://eprints.ucm.es/9823/1/T31477.pdf>

Sapag, N. (1995). *Preparación y evaluación de proyectos*. Bogotá: Mc Graw-Hill.

Sarmiento, J. (2006). *Evaluación de proyectos*. Bogotá: P. Universidad Javeriana.

Sastre, F. y Benito, I. (s. f.). Parques temáticos, estrategia de producto en núcleos turísticos consolidados: El caso de Baleares. [Revista versión electrónica]. Recuperado el 06 Mayo del 2018 de <https://old.aecr.org/web/congresos/1997/cts/comun/a7/07-261.pdf>

Schunk, D. (1991). *Teorías del aprendizaje* (2da ed.). Ciudad de México: Prentice hispanoamericana. S.A.

Secretaría de Educación Pública (2016). *Curso de ética*. Ciudad de México: Administración federal de servicios educativos en el distrito Federal. Recuperado el 27 Noviembre del 2018 de [https://www2.sepdf.gob.mx/quienes\\_somos/ce/archivos/curso-etica-2016-afsedf.pdf](https://www2.sepdf.gob.mx/quienes_somos/ce/archivos/curso-etica-2016-afsedf.pdf)

- Silva, C., y Campos, O. (Octubre, 2003). Método María Montessori. Instituto Profesional Luis Galdames. [Versión electrónica]. Recuperado el 11 de abril del 2017 de <http://www.elviajerosuizo.com/resources/metodo.montessori-resumen.pdf>
- Singhal, A., Cody M., Rogers E., y Sabido M. (2004). *Entertainment-education and social change. History, research, and practice*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Singhal, A., y Rogers E. (1999). *Entertainment-Education: A Communication Strategy for Social Change*. New York: Lawrence Erlbaum.
- Thinès, G. (1978). *Diccionario General de las Ciencias Humanas*. Madrid: Catedra.
- Tizón, R. (2006). *Crear lo increíble: Mitos y verdades sobre los juegos de rol*. Madrid: NSR.
- Vargas, M. (2009). Civilización del espectáculo. Madrid. [En línea]. Recuperado el 1 de noviembre del 2017 de <https://www.youtube.com/watch?v=P7C79Rcaavg>
- Waisse, E. (s. f.). La commedia dell 'arte. [En blog digital]. Consultado el 14 de Mayo de 2018 de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=124&id\\_articulo=1383](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=124&id_articulo=1383)

## **APÉNDICES**

Edad del niño(a): \_\_\_\_

## ENCUESTA



**OBJETIVO:** La presente encuesta tiene por finalidad recopilar datos para analizar la incidencia de un centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones en el aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales de los niños, desde la perspectiva de sus padres, en la ciudad de Cajamarca, en el año 2017.

**INSTRUCCIONES:** Marca con un aspa (X) en los espacios, y especifique según crea conveniente.

Los datos serán totalmente confidenciales por lo que se le agradece la sinceridad en las respuestas.

---

**1. ¿Cuál es el vínculo familiar con el niño(a)? (Todos los encuestados).**

( ) Padre ( ) Madre

Otros, especifique:

---

**2. ¿Conoce y/o ha llevado a su niño(a) a algún centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones para niños en Cajamarca?, o afines. (Todos los encuestados).** Es un lugar o recinto seguro en el que se reúnen instalaciones de módulos recreativos-educativos para el juego de rol o juego de interpretación de roles en el que los participantes interpretan modelos de comportamiento de oficios y profesiones, por ejemplo el de un jardinero, panadero o banquero, etc.

( ) Si ( ) No

**3. ¿Desde cuándo lleva a su niño(a) a estos centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones?**

( ) Hace un mes  
( ) Hace tres meses  
( ) Hace seis meses  
( ) Hace un año  
( ) Hace dos años  
( ) Otros, especifique:

---

**4. ¿Con qué frecuencia lleva a su niño(a) a estos centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones?**

( ) Una vez al mes  
( ) Dos veces al mes  
( ) Tres veces al mes  
( ) Una vez a la semana  
( ) Dos veces a la semana  
( ) Interdiario  
( ) Todos los días  
( ) Otros, especifique:

---

**5. ¿A qué centro de juego de interpretación de roles de oficios y profesiones lleva a su niño(a)?**

Especifique: \_\_\_\_\_

**6. ¿Qué le parece la calidad ofertada por los mismos?**

- Mala
- Regular
- Buena

**7. ¿Cómo es el nivel de aprendizaje de las habilidades sociales, físicas y mentales del niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

- Hace amigos (actividad social)
- Hace ejercicios o deportes (actividad física)
- Capacidad resolutive (actividad mental)
- Otros, especifique:

---

\*Nota: si marcó los tres, es adecuado; si marcó dos, es regular; si marcó uno, es elemental; y si no marcó ninguno, es deficiente.

**8. ¿Cuáles de las siguientes habilidades sociales ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

Internas:

- Autoconocimiento
- Autocontrol
- Saluda y se presenta
- Escucha
- Observa
- Asertividad

Externas:

- Persuasión
- Empatía
- Gestiona conflictos
- Lenguaje corporal
- Conversa
- Comparte

**9. ¿Cuáles de las siguientes habilidades físicas ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

De locomoción:

- Caminar
- Girar
- Correr
- Saltar

De manipulación:

- Lanzar
- Atrapar
- Golpear
- Arrastrar

De equilibrio:

- Pararse
- Balancearse
- Empinarse
- Treparse

**10. ¿Cuáles de las siguientes habilidades mentales ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

- Imaginación
- Creatividad
- Atención
- Concentración
- Memoria
- Actitud positiva
- Motivado

**11. ¿Cuáles de los siguientes valores ha mejorado su niño(a)? Puede marcar más de una alternativa.**

- Honestidad
- Responsabilidad
- Compromiso
- Respeto
- Tolerante
- Solidaridad
- Cooperación
- Seguridad
- Liderazgo
- Justicia
- Otros, especifique: \_\_\_\_\_

Ha culminado la encuesta, gracias por su colaboración y el tiempo brindado. Usted es un gran padre, una gran madre, o un gran familiar. Cuestionario elaborado por: Maestriza.