

Impacto del juego de roles en la segunda infancia: ¿Cómo fomentar la creatividad y habilidades lingüísticas desde una perspectiva lúdica?

Impact of role-playing in early childhood: How to foster creativity and language skills from a playful perspective

Fecha de recepción: 2024-04-22 · Fecha de aceptación: 2024-05-09 · Fecha de publicación: 2024-11-10

Alisson Saltos

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabi, Ecuador

alissonsaltos66@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-2633-3022>

Jazmin Moreira

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabi, Ecuador

jazmin.moreira@uleam.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-2314-0247>

RESUMEN

La educación es un proceso que favorece el desarrollo intelectual y emocional de todas las personas. Con el pasar de los años, se han presentado varias modificaciones tanto en el currículo educativo como en las estrategias metodológicas y recursos que el docente debe utilizar dentro del aula de clases. A través de observaciones aúlicas, realizadas a lo largo de las prácticas preprofesionales, se identificaron problemas importantes en el aula que han afectado de manera considerable el proceso

de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. A partir de esto, la investigación tuvo como objetivo el optimizar la creatividad a través del juego de roles en niños de segunda infancia de la escuela "Tarquino Idrobo". El estudio presentó un enfoque mixto de nivel explicativo y usó el modelo estadístico Chi cuadrado. La finalidad fue obtener resultados para establecer una relación entre las variables. Se realizó un análisis entre los datos estadísticos y la interpretación de resultados, donde se observó que la significación asintótica (bilateral) fue de $0.008 < 0.05$, es decir, las variables estuvieron altamente correlacionadas.

PALABRAS CLAVE: Creatividad, habilidades lingüísticas, estrategia, juego, lúdica

ABSTRACT

Education is a process that favors the intellectual and emotional development of all people. Over the years, several modifications have been presented both in the educational curriculum and in the methodological strategies and resources that the teacher must use within the classroom. Through classroom observations, carried out throughout the pre-professional practices, important problems were identified in the classroom that have considerably affected the teaching and learning process in the area of Language and Literature. From this, the research aimed to optimize creativity through role-playing in second childhood children from the "Tarquino Idrobo" school. The study presented a mixed explanatory level approach and used the Chi square statistical model. The purpose was to obtain results to establish a relationship between the variables. An analysis was carried out between the statistical data and the interpretation of results, where it was observed that the asymptotic significance (bilateral) was $0.008 < 0.05$, that is, the variables were highly correlated.

KEYWORDS: Creativity, linguistic skills, strategy, game, playfulness

Introducción

La educación a nivel mundial fue afectada por la pandemia del COVID 19 y, pese a que han transcurrido casi 5 años de aquel suceso, aún se pueden observar las grandes consecuencias negativas sobre el desarrollo del aprendizaje de los alumnos. De acuerdo con el informe de la UNICEF (2022) “desde inicios de 2020 los hogares con niños, niñas y adolescentes se han visto impactados por los efectos derivados de la pandemia por COVID-19, afectando distintas dimensiones de su bienestar y el ejercicio pleno de sus derechos” (p. 14). Por ende, cabe resaltar que este acontecimiento afectó considerablemente a la mayoría de las familias a nivel global y sobre todo a la educación de los niños, niñas y adolescentes de todos los países.

Los estudiantes han atravesado diversas problemáticas, especialmente en el área de Lengua y Literatura. Para identificarlo, se obtuvo una aproximación directa en instituciones educativas que permitió comprobar que existe un deficiente desarrollo de la creatividad, lo cual impide la ampliación de dominio y coherencia en el desarrollo de habilidades comunicativas. De esta manera, resulta necesario que el docente trabaje con la estrategia juego de roles, ya que permite desarrollar la imaginación del alumnado, creando nuevos escenarios, ideas, pensamientos y habilidades creativas, siendo así una parte esencial para el aprendizaje y el pensamiento crítico en los estudiantes.

Polo et al.2019 manifestaron que “los estudiantes se divierten y a su vez desarrollan nuevos pensamientos, ven la vida desde diferentes puntos de vista e incluso mejoran su aptitud y comportamiento en el desarrollo de las actividades de la vida diaria” (p. 875). De acuerdo a lo mencionado, el juego de roles se concibe como una estrategia innovadora que el docente puede aplicar en el aula de clases para mejorar las habilidades y destrezas tanto cognitivas como comunicativas.

No obstante, en el informe de las pruebas Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2018) se estableció que el 85% de los niños presentaron timidez y desconfianza al momento de hablar oralmente. Así mismo, presentaron gestos poco afectuosos al hablar, responder a preguntas irrelevantes y no plantearon sus ideas de forma adecuada. Por ello, al aplicar estrategias como el juego de roles ayuda a los educandos a desarrollar habilidades comunicativas, explorar su imaginación a través de la creatividad generando la estimulación de nuevas ideas y experiencias.

A lo largo de los años, la educación dentro del país ha presentado varias modificaciones, tanto en el currículo nacional de educación como en la infraestructura de las instituciones educativas y las estrategias que los docentes deben utilizar para que los alumnos adquieran un aprendizaje más significativo y óptimo. Para lo cual, el grupo investigativo sugirió una estrategia que mejoraría el proceso de aprendizaje y de habilidades lingüísticas.

1.1 Juego de Roles

El juego de roles es una actividad de entretenimiento que consiste en que las personas puedan realizarlo de manera activa para conseguir un objetivo en el contexto en el que se encuentran. Márquez (2020) señaló que “el juego para el niño es de vital importancia, desarrolla



sus capacidades emocionales, su motricidad y habilidades para enriquecer su competencia cognoscitiva, ayuda a ser sociable al niño, a compartir y a demostrar el respeto por las reglas del juego” (p.28). Así, esta actividad es muy importante aplicarla con los niños ya que puede mejorar sus habilidades cognitivas, físicas e incrementar su comportamiento social.

Desde el punto de vista de Polo et al. (2019):

El juego de roles es una estrategia que se ha venido utilizando como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia y el desarrollo de los estudiantes debido a que busca que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. (p. 870)

Por consiguiente, se estableció que el juego de roles ha sido una estrategia óptima que se debería aplicar dentro del aula de clases con la finalidad de mejorar la interacción entre estudiantes y a su vez mejoren la comprensión de la realidad en la que se encuentran.

Es así que el juego de roles es una estrategia educativa que fomenta el aprendizaje activo y colaborativo entre los alumnos y el docente. La finalidad de esta estrategia es desarrollar las diversas habilidades lingüísticas, cognitivas y que puedan dar solución a problemas de la vida cotidiana por medio de la toma de decisiones, la empatía y la colaboración.

Entre sus principales beneficios, el juego de roles mejora y desarrolla el proceso de aprendizaje dentro del aula de clases. También permite generar habilidades que conllevan procesos de comunicación, lectura y escritura; se exploran los problemas de la vida real para posteriormente comprenderlos y buscar una solución adecuada al contexto; incrementa la relación y colaboración entre los alumnos y el docente. En general, es una estrategia que podría favorecer a la práctica y adquirir un aprendizaje más significativo.

Cabe mencionar que para lograr una educación de calidad es importante que toda la comunidad educativa participe de manera activa. Siguiendo la opinión de Polo et al. (2019):

La disponibilidad de herramientas por parte de la institución y el correcto uso, control y manejo de estas, forman parte de la adecuada formación. El proceso de enseñanza-aprendizaje y convivencia va muy de la mano y se ve influenciado por la estrategia que usa tanto la escuela como el docente en el desarrollo y formación del estudiante. (p. 870)

Por lo cual, es esencial que para adquirir un proceso de enseñanza y aprendizaje óptimo no solo se trata del rol que ejerce los docentes en el aula de clase, sino que deben trabajar toda la comunidad educativa de manera colaborativa para que los alumnos puedan adquirir un aprendizaje ideal.

1.2. La creatividad

Las actividades creativas permiten a las personas expresarse, crear ideas, opiniones y ser más innovadores, pues como señalan Gonzales Matta et al. 2022:



Definitivamente, es muy importante que los ambientes de aprendizajes de los menores sean espacios para fomentar el pensamiento creativo, bien sea a través de diversos dominios, que no se limita solo a lo artístico, sino que se abre a todos los dominios de la vida. (p. 1506)

Realizar las actividades creativas es de suma importancia sobre todo en los primeros años de vida de las personas, ya que este le permite aprender e incentiva las resoluciones de problemas de manera innovadora y adecuada. Entonces la pregunta es ¿Puede el juego de roles desarrollar la creatividad? y ¿Cómo podemos relacionarlo con el mejoramiento de la lectura y escritura? Para responder a estas preguntas, se debe entender el concepto de creatividad. A juicio de Zambrano (2022) “La creatividad como parte de los procesos del pensamiento, es la capacidad de la persona de crear cosas o ideas nuevas” (94). Por ende, la creatividad es una habilidad que posee el ser humano, sin embargo, no todos lo desarrollan de manera espontánea ni activa, ya que en muchos casos tienden hacer monótonos y regirse por cuestionen limitantes.

De igual manera Gonzales Matta et al. (2022) consideraron que:

El aprendizaje y la creatividad desarrollan un trabajo cooperativo que favorece en la formación de la personalidad de las personas en sus primeros años de vida, y en el pasar del tiempo se amplía a la toma de decisiones, capacidad de resolver problemas y autoestima, todo ello incide en el ser humano. (1505)

La creatividad es la capacidad que tiene una persona para generar nuevas y diferentes ideas con relación a un tiempo y una situación específica. Su finalidad es que la persona resuelva los problemas de manera idónea y que adquiera experiencia.

En la actualidad, se producen muchos cambios en diferentes ámbitos, siendo la educación uno de los más importantes; por ello, se considera oportuno buscar y sugerir nuevos productos que favorezcan el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.

Es importante desarrollar un pensamiento creativo, sobre todo dentro del ámbito educativo, pues como expresa Zambrano (2022):

El pensamiento creativo le permite desarrollar nuevas ideas y conceptos. Permite que las personas sean innovadoras y busquen diferentes formas de resolver las dificultades. Logra satisfacer necesidades, obteniendo como resultado un producto original. Fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes desde el inicio hasta la finalización de la educación básica significa crear seres más autónomos, resilientes, originales, flexibles, con iniciativa, seguridad y liderazgo. (p.100)

Según lo expuesto, los estudiantes deben desarrollar un pensamiento creativo desde los primeros años escolares, ya que esto les permitirá adquirir nuevos aprendizajes y experiencias que fomenten la participación e interacción social y emocional.



Entonces es vital la optimización de la creatividad infantil y el perfeccionamiento de la escritura creativa, pues ambos se fundamentan en un enfoque teórico que incorpora tanto las teorías del desarrollo cognitivo como los modelos pedagógicos innovadores.

Sin embargo, se puede enfocar un poco más profundo al hablar del aporte que se genera al trabajar la estrategia del juego de roles con la escritura creativa. Montilla (2020) ha señalado que “la enseñanza de la escritura creativa aporta a la educación literaria, estética, intelectual, subjetiva, intra e interpersonal. Esto permite el desarrollo de capacidades y habilidades que aportan al perfeccionamiento de las competencias comunicativas y textuales” (p.83).

Según lo aludido, la enseñanza creativa debe darse desde un enfoque más flexible, creativo e innovador que conlleve el desarrollo de las habilidades cognitivas y lingüísticas. Por ello, debe brindarse dentro de un entorno creativo adecuado a las necesidades, pues en educación se refiere a un contexto o espacio diseñado para fomentar la creatividad, la innovación y el pensamiento en el proceso de aprendizaje con la finalidad de brindar oportunidades a los alumnos para explorar, experimentar y expresarse de maneras diversas.

Otro punto claro que se debe tener en cuenta es la imaginación. En palabras de González Moreno et al. (2022):

La imaginación es una formación psicológica necesaria en la niñez que permite usar diversos signos en la actividad para establecer una nueva función del objeto y posteriormente reconocerlo en otra. Esto da la posibilidad de utilizar los signos como medios de organización externa e interna de la actividad propia. (p.3)

La imaginación es la facultad humana de formar representaciones mentales de cosas no disponibles a través de los sentidos permitiendo crear, visualizar o concebir experiencias, ideas, imágenes o situaciones que no se presenten en la realidad inmediata.

Según las fuentes consultadas, se pudo señalar que la estrategia de juegos de roles tiene una gran apertura para el desarrollo de la escritura y lectura creativa. Por medio de la realización de actividades, la estrategia permite el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos sobre todo porque optimiza la interacción y colaboración dentro del aula de clases. El docente cumple el rol de ser un guía y por ende los alumnos son quienes deben tener la capacidad de realizar las actividades de acuerdo a lo indicado y dentro de un tiempo establecido.

Metodología

2.1 Enfoque de la investigación

El tipo de investigación fue mixto, es decir, cuali-cuantitativo pues como sostiene Ortega (2018) “la investigación mixta no tiene como meta remplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (p. 19). El enfoque seleccionado para la

investigación permitió obtener una relación de datos que fueron analizados según las necesidades del estudio con el fin de demostrar que existen factores tanto cualitativos y cuantitativos.

2.2 Tipo de investigación

La investigación fue aplicada, ya que como menciona Plaza et al. (2020) “este tipo de investigación sirve para dar solución a problemas prácticos o concretos con los que el profesional debe afrontar en sus actividades diarias” (p. 68). Así, se pretendió resolver el problema detectado basándose en la información obtenida mediante la ejecución prácticas.

Por otro lado, el nivel del estudio fue explicativo. Plaza et al. (2020) explicaron que:

La investigación explicativa o analítica se refiere a aquella que trata de analizar y/o explicar las causas de los efectos estudiados, es decir, no solo describe la situación, fenómeno, características, relación entre causa y efecto, etc., tal como hace la investigación descriptiva, sino que analiza y/o explica el porqué de los asuntos investigados o de las asociaciones entre ellos. (pp. 75-76)

Dentro de la investigación planteada, se consideró este nivel de mayor profundidad puesto que el investigador no solo observó y describió características, sino que identificó las relaciones causa y efecto de las variables para comprenderlos y explicarlos de manera detallada y clara.

2.3 Técnica e Instrumento

Para esta investigación, se ha seleccionado como técnica de fuente primaria la encuesta, muy utilizada en las investigaciones cuantitativas. De forma complementaria, su instrumento fue el cuestionario, que consistió en preparar una serie de preguntas con el propósito de tener información específica del objeto de estudio en un tiempo determinado para obtener datos objetivos y estadísticos.

También se tomó como técnica cualitativa la observación, ya que en la mayoría de los casos para determinar el problema se realizó a través de las prácticas permitiendo identificar y buscar una solución. Por otro lado, se han seleccionado fuentes secundarias (bases de datos) de otras investigaciones que permitieron la obtención de información relevante que podría aportar y brindar un panorama más amplio a la investigación.

2.4 Modelo estadístico

2.4.1 Chi cuadrado

Como señalaron Mendivelso y Rodríguez (2018): “La prueba ji-cuadrado (X^2) de Pearson es una de las técnicas estadísticas más usadas en la evaluación de datos de conteo o frecuencias, principalmente en los análisis de tablas de contingencia ($r \times c$) donde se resumen datos categóricos” (p. 92). Es así como es considerada una prueba estadística muy utilizada que consiste en determinar si hay una relación aceptable y coherente entre dos variables.

Este método estadístico se seleccionó con el objetivo de adquirir datos reales y relevantes que permitieron determinar la relación que podría existir entre la variable dependiente e independiente que se especificó dentro de la investigación para establecer si la misma fue proporcional y factible.

Resultados

A continuación, se explicaron los resultados según la interpretación de las hipótesis de relación de cada caso:

Primer análisis de relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o crean los estudiantes en clases y la cantidad de libros que mejorarían el desempeño escolar.

Ho: No existe una relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o crean los estudiantes en clases y la cantidad de libros que mejorarían el desempeño escolar.

Ha: Existe una relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o crean los estudiantes en clases y la cantidad de libros que mejorarían el desempeño escolar.

Tabla 1

Prueba de Chi-cuadrado Primer Análisis.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	50,536	16	0,000

Nota: Prueba de chi-cuadrado con programa IBM SPSS statistics 25.

En la *Tabla 1* se estableció la relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o crean los estudiantes en clases y la cantidad de libros que mejorarían el desempeño escolar. En la prueba de chi-cuadrado, se observó que la significación asintótica (bilateral) es de $0.000 < 0.05$ indicándonos que se aprueba *Ha*: Existe una relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o crean los estudiantes en clases y la cantidad de libros que mejorarían el desempeño escolar. Por otro lado, se rechazó *Ho*: No existe una relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o crean los estudiantes en clases y la cantidad de libros que mejorarían el desempeño escolar.

A continuación, se desarrolló un segundo análisis de relación entre la implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clases.

Ho: No existe una relación entre la implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clases.

Ha: Existe una relación entre la implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clases

Tabla 2

Prueba de Chi-cuadrado Segundo Análisis.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9.551	2	0,008

Nota: Prueba de chi-cuadrado con programa IBM SPSS statistics 25.

Según la *Tabla 2*, donde se observa la relación entre implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clases, la prueba de chi-cuadrado mostró una significación asintótica (bilateral) de $0.008 < 0.05$ indicándonos que H_0 se rechaza pues no existe una relación entre la implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clases. Al contrario, se aprueba H_a : Existe una relación entre la implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clases.

El tercer análisis de relación fue entre las variables mantener un orden antes de leer/escribir y el aumento de la creatividad con la participación en clases.

H_0 : No existe una relación entre considerar que se debe mantener un orden antes de leer o escribir y el aumento de la creatividad con la participación en clases.

H_a : Existe una relación entre considerar que se debe mantener un orden antes de leer o escribir y el aumento de la creatividad con la participación en clases.

Tabla 3

Prueba de Chi-cuadrado Tercer Análisis.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	52,836	2	0,000

Nota: Prueba de chi-cuadrado con programa IBM SPSS statistics 25.

En la *Tabla 3* de prueba de chi-cuadrado, se observó que la significación asintótica (bilateral) es de $0.000 < 0.05$. De esta forma, se rechazó H_0 pues no existe una relación entre considerar que se debe mantener un orden antes de leer o escribir y el aumento de la creatividad con la participación en clases. Sin embargo, se aprobó H_a : Existe una relación entre considerar que se debe mantener un orden antes de leer o escribir y el aumento de la creatividad con la participación en clases.

El cuarto análisis de relación fue entre considerar el orden que tiene una lectura o escritura y los ambientes lectores que más motivan a los estudiantes a realizar sus propias creaciones lectoras.

H_0 : No existe una relación entre considerar el orden que tiene una lectura o escritura y los ambientes lectores que más motivan a los estudiantes a realizar sus propias creaciones lectoras.

Ha: Existe una relación entre considerar el orden que tiene una lectura o escritura y los ambientes lectores que más motivan a los estudiantes a realizar sus propias creaciones lectoras.

Tabla 4

Prueba de Chi-cuadrado Cuarto Análisis.

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	12, 351	6	0,055

Nota: Prueba de chi-cuadrado con programa IBM SPSS statistics 25.

Según la Tabla 4 de prueba de chi-cuadrado, se observó que la significación asintótica (bilateral) es de $0.05 = 0.05$. De esta forma, se rechazó la H_0 : No existe una relación entre considerar el orden que tiene una lectura o escritura y los ambientes lectores que más motivan a los estudiantes a realizar sus propias creaciones lectoras mientras que se aceptó la H_a : Existe una relación entre considerar el orden que tiene una lectura o escritura y los ambientes lectores que más motivan a los estudiantes a realizar sus propias creaciones lectoras.

Conclusiones

Se puede concluir que después de conocer el criterio de 51 personas y haber encuestado preferencias sobre cómo, dónde, con qué frecuencia leen, escriben y dejan volar su imaginación afianzando la creatividad, si se sienten cómodos o no en el aula de clase y con qué frecuencia existe una participación docente-estudiante con su respectiva comunicación. Al realizar las debidas pruebas para analizar si estas variables están relacionadas se determinaron las siguientes conclusiones.

Las pruebas de chi cuadrado mostraron que sí existe relación entre el lenguaje de los cuentos que leen o escriben aumentando o disminuyendo el desempeño escolar, Además, se concluyó que existió una relación entre la implementación de juegos para el desarrollo de la creatividad y el aumento de la participación en clase, que el orden antes de leer o escribir aumente la creatividad y que finalmente debe considerar los ambientes lectores para incrementar el nivel de motivación en los estudiantes por la escritura.

Por estas razones, proponer el juego de roles en la segunda infancia para fomentar la creatividad y habilidades lingüísticas es óptimo en el aula de clase ya que cada una de sus características principales, pasos y procesos, potencian la creatividad en los estudiantes y respaldan el proceso de enseñanza aprendizaje incrementado el desempeño escolar.



Referencias

- González Matta, N., Fernández, L., Mosqueira, M., Ferro, P., y Fontánez, M. (2022). Desarrollo de la Creatividad en los Niños de Educación Primaria en América Latina en Tiempos de Pandemia Covid-19. *Polo del Conocimiento*, 7(4), 1502-1517. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8482963>
- González Moreno, C., Solovieva, Y., y Quintanar, L. (2022). Evaluación de la imaginación creadora en la edad escolar. *Ciencia ergo sum*, 29(1), 1-17. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2395-87822022000100150
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2018). *Educación en Ecuador Resultados de PISA para el Desarrollo*. INEVAL. https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/archivosPD/uploads/dlm_uploads/2020/08/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf
- Márquez, Y. (2020). *El juego de roles como estrategia didáctica para fortalecer el valor del respeto y el clima de aula en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Norosí, sede casa de barro municipio de Norosí, Bolívar* [Tesis de grado, Corporación Universitaria del Caribe]. CECAR. <https://repositorio.cecar.edu.co/handle/cecar/2388>
- Mendivelso, F., y Rodríguez, M. (2018). Prueba chi-cuadrado de independencia aplicada a tablas 2xN. *Revista Médica Sanitas*, 21 (2), 92-95. https://www.researchgate.net/profile/Fredy-Mendivelso/publication/327733869_Prueba_Chi-Cuadrado_de_independencia_aplicada_a_tablas_2xN/links/5d154deaa6fdcc2462ab4920/Prueba-Chi-Cuadrado-de-independencia-aplicada-a-tablas-2xN.pdf
- Martínez, M. (2021). Análisis factorial confirmatorio: un modelo de gestión del conocimiento en la universidad pública. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(23). <https://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v12n23/2007-7467-ride-12-23-e059.pdf>
- Montilla, R. (2020). Didáctica de la escritura creativa. *Ingeniería Investigación y Desarrollo*, 20(2), 76-92. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/ingenieria_sogamoso/article/view/13390
- Ortega, A. (2018). *Enfoques de investigación. Métodos para el diseño urbano–Arquitectónico*. https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf
- Plaza, P., Bermeo, C., y Moreira, M. (2020). *Metodología de la Investigación*. Colloquium. <https://colloquiumbiblioteca.com/index.php/web/article/view/26/26>
- Polo, C., Carrillo, M., Rodríguez, M., Gutiérrez, O., Pertuz, C., Guette, R., Polo, A., Padilla, R., Campo, R., Estrada, M., Vergara, R., y Osorio, A. (2019). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortaleci-

miento de la convivencia. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 869-876. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2021/03/Juego-de-roles.pdf>

UNICEF (2022). *El impacto de la pandemia Covid-19 en la educación de niños, niñas y adolescentes*. UNICEF. <https://www.unicef.org/argentina/media/13346/file/Quinta%20Ronda%20-%20Impacto%20de%20la%20pandemia%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20de%20ni%C3%B1as,%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%20.pdf>

Zambrano, B. (2022). El desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes: Una estrategia para pensar críticamente. *Revista Científica FIPCAEC*, 7(4), 92-106. <https://fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/762>

Copyright (2024) © Alisson Saltos, Jazmin Moreira



Este texto está protegido bajo una licencia internacional [Creative Commons](#) 4.0.

Usted es libre para Compartir—copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato — y Adaptar el documento — remezclar, transformar y crear a partir del material—para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de Atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

[Resumen de licencia](#) – [Texto completo de la licencia](#)