



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

Informe Final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación.

Mención: Educación Parvularia

TEMA:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE PRE- BÁSICA DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CRECIENDO FELICES” DE LA CIUDAD DE AMBATO DURANTE EL PERÍODO NOVIEMBRE 2010 MARZO 2011”

AUTORA: PALATE SAILEMA MAYRA VERÓNICA

TUTOR: Dr. MS.C MARCELO W. NUÑEZ ESPINOZA

AMBATO – ECUADOR

2011

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O
TITULACIÓN**

Yo **DR. MS.C MARCELO W. NUÑEZ ESPINOZACC.** 1801320027 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE PRE-BÁSICA DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CRECIENDO FELICES” DE LA CIUDAD DE AMBATO DURANTE EL PERÍODO NOVIEMBRE 2010- MARZO 2011”** desarrollado por la egresada **PALATE SAILEMA MAYRA VERÓNICA** considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo Pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato, 20 de Marzo del 2011

Dr. MS.C MARCELO W. NUÑEZ ESPINOZA
TUTOR
TRABAJO DE GRADUACION O TITULACIÓN

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su tutor.

PalateSailema Mayra Verónica

CC: 1803974326

AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de graduación o titulación, sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE PRE-BÁSICA DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CRECIENDO FELICES” DE LA CIUDAD DE AMBATO DURANTE EL PERÍODO NOVIEMBRE 2010- MARZO 2011”** presentada por la Srta. PalateSailema Mayra Verónica egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción Septiembre 2010 - Febrero 2011 una vez revisada la investigación, aprueba con la calificación ----- (números)..... (letras) en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISIÓN

LCDA. MG. PAULINA NIETO

DRA. PIEDAD AGUAS G.

DEDICATORIA

El presente proyecto va dedicado con mucho cariño y amor a mis padres por el apoyo incondicional brindado durante toda mi carrera Universitaria, ya que gracias a ellos alcance una meta más en mi vida profesional.

Y a mi hermana quién supo guiarme de la mejor manera, en todo momento en el que necesite de su ayuda para culminar con éxito mi carrera.

CON CARÍÑO MAYRA

AGRADECIMIENTO

Deseo expresar mi agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato, por abrirme las puertas de tan prestigiosa Institución, a mi tutor Dr. M.S.C Marcelo Núñez, a todos los señores maestros que impartieron sus mejores conocimientos y experiencias para la culminación de este proyecto, a mis mejores amigas con quienes compartí momentos valiosos que quedarán grabados en mi corazón.

CON CARIÑO MAYRA

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. PÁGINAS PRELIMINARES

Página de Título o Portada	i
Aprobación del Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación	ii
Autoría de la Investigación.....	iii
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Resumen Ejecutivo.....	xiii

B. CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA	3
1.1 TEMA.....	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO (Árbol de problemas)	6
ANÁLISIS CRÍTICO	7
1.2.3 PROGNOSIS.....	8
1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	8
1.2.5 INTERROGANTES	9
1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	10
1.4 OBJETIVOS.....	12
1.4.1 OBJETIVO GENERAL	12

1.4.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
	CAPÍTULO II	13
	MARCO TEÓRICO	13
2.1.	ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	13
2.2	FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	14
2.3	FUNDAMENTACIÓN LEGAL	15
2.4	CATEGORIZACIÓN DE VARIABLES	16
	CATEGORÍAS FUNDAMENTALES	17
	ACTIVIDADES LÚDICAS	17
	CREATIVIDAD	35
2.5	HIPÓTESIS	51
2.6	SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES	51
	CAPÍTULO III	52
	METODOLOGÍA	52
3.1	MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN	52
3.2	NIVEL O TIPO DE ESTUDIO	53
3.3	POBLACIÓN Y MUESTRA	53
3.4	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	54
3.5	PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	56
3.6	PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	57
	CAPÍTULO IV	58
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	58
4.2	VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS	79
	RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICOS	80
	CAPÍTULO V	85
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
5.1	CONCLUSIONES	85

5.2 RECOMENDACIONES	86
CAPÍTULO VI	87
PROPUESTA	87
6.1. DATOS INFORMATIVOS.....	87
6.2.- ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	88
6.3 JUSTIFICACIÓN.....	89
6.4 OBJETIVOS.....	91
6.4.1 OBJETIVOS GENERALES	91
6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	91
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	92
6.6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	92
PLANIFICACIÓN DE CAPACITACIÓN DE LA PROPUESTA.....	102
6.7 MATRIZ DEL PLAN OPERATIVO	103
GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS PARA NIÑOS DE PRE- BÁSICA	104
6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA.....	122
6.8.1 Recurso Institucionales.....	123
6.8.2 Recursos Humanos	123
6.8.3 Recursos Materiales.....	123
6.8.4 Recursos Financieros.....	123
6.8.5 Presupuesto de la Propuesta	124
6.9 CRONOGRAMA	125
6.10. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	126
C. MATERIALES DE REFERENCIA	
ANEXOS.....	127
ANEXO 1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS	128
ANEXO 2 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES.....	130
BIBLIOGRAFÍA	132

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Árbol de Problema	6
Gráfico N° 2 Categorización de Variables	16
Gráfico N° 3 pregunta n° 1 ¿Te gusta jugar con tus papás?.....	59
Gráfico N° 4 Pregunta N° 2¿Te gusta que tus maestros te hagan jugar con tus compañeros?	60
Gráfico N° 5 Pregunta N° 3¿Si tu amigo se cae cuando juegas con él, tú le ayudas a levantarse?	61
Gráfico N° 6 Pregunta N° 4 ¿Te encanta inventar juegos?	62
Gráfico N° 7 Pregunta N° 5¿Con qué frecuencia vas a parques recreativos con tus maestros?	63
Gráfico N° 8 Pregunta N° 6¿Dibujas libremente?	64
Gráfico N° 9 Pregunta N° 7 ¿Realizas gráficos de tus juguetes favoritos?	65
Gráfico N° 10 Pregunta N° 8 ¿Con que frecuencia armas tu rompecabezas en el aula?.....	66
Gráfico N° 11 Pregunta N° 9 ¿Juegas moldeando dibujos con plastilina?	67
Gráfico N° 12 Pregunta N° 10¿Te gusta pintar tu libro?	68
Gráfico N°13 Pregunta N°1¿Cree que los juegos son importantes en el proceso de aprendizaje de los niños?.....	69
Gráfico N° 14 Pregunta N° 2 ¿Desarrolla en su clase actividades de entretenimiento?	70
Gráfico N° 15 Pregunta N° 3¿Considera que mediante el juego el niño puede integrarse con facilidad al grupo?.....	71
Gráfico N° 16 Pregunta N 4 ¿La iniciativa del niño puede crear juegos?	72
Gráfico N° 17 Pregunta N° 5 ¿Las actividades lúdicas ayudan a disminuir la rutina y el cansancio en el niño?.....	73
Gráfico N° 18 Pregunta N° 6 ¿Sabe como estimular la creatividad en los niños?74	
Gráfico N° 19 Pregunta N°7 ¿Mediante la creatividad el niño puede socializarse con los demás?.....	75
Gráfico N° 20 Pregunta N° 8 ¿La creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones?.....	76

Gráfico N° 21 Pregunta N° 9 ¿Cree que el juego ayuda a desarrollar la creatividad en el niño?.....	77
Gráfico N° 22 Pregunta N°10.- ¿Considera necesario la realización una guía didáctica de juegos?.....	78
Gráfico N °23 Campana de Gauss	84

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Población y Muestra	53
Cuadro N° 2 Actividades Lúdicas	54
Cuadro N° 3 Creatividad.....	55
Cuadro N° 4 Plan de Recolección de Información	56
Cuadro N° 5 Pregunta N° 1 ¿Te gusta jugar con tus papás?	59
Cuadro N° 6 Pregunta N° 2 ¿Te gusta que tus maestros te hagan jugar con tus compañeros?	60
Cuadro N° 7 Pregunta N° 3 ¿Si tu amigo se cae cuando juegas con él, tú le ayudas a levantarse?	61
Cuadro N° 8 Pregunta N° 4 ¿Te encanta inventar juegos?	62
Cuadro N° 9 Pregunta N° 5 ¿Con qué frecuencia vas a parques recreativos con tus maestros?	63
Cuadro N° 10 Pregunta N° 6 ¿Dibujas libremente?	64
Cuadro N° 11 Pregunta N° 7 ¿Realizas gráficos de tus juguetes favoritos?	65
Cuadro N° 12 Pregunta N° 8 ¿Con que frecuencia armas tu rompecabezas en el aula?.....	66
Cuadro N° 13 Pregunta N° 9 ¿Juegas moldeando dibujos con plastilina?.....	67
Cuadro N° 14 Pregunta N° 10 ¿Te gusta pintar tu libro?.....	68
Cuadro N°15 Pregunta N°1 ¿Cree que los juegos son importantes en el proceso de aprendizaje de los niños?.....	69
Cuadro N° 16 Pregunta N° 2 ¿Desarrolla en su clase actividades de entretenimiento?	70

Cuadro N° 17 Pregunta N° 3 ¿Considera que mediante el juego el niño puede integrarse con facilidad al grupo?.....	71
Cuadro N° 18 Pregunta N° 4 ¿La iniciativa del niño puede crear juegos?	72
Cuadro N° 19 Pregunta N° 5 ¿Las actividades lúdicas ayudan a disminuir la rutina y el cansancio en el niño?.....	73
Cuadro N° 20 Pregunta N° 6 ¿Sabe como estimular la creatividad en los niños? 74	
Cuadro N° 21 Pregunta N° 7 ¿Mediante la creatividad el niño puede socializarse con los demás?.....	75
Cuadro N° 22 Pregunta N° 8 ¿La creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones?.....	76
Cuadro N° 23 Pregunta N° 9 ¿Cree que el juego ayuda a desarrollar la creatividad en el niño?.....	77
Cuadro N° 24 Pregunta N° 10.- ¿Considera necesario la realización una guía didáctica de juegos?.....	78
Cuadro N° 25 Frecuencias Observadas de los Docentes	80
Cuadro N° 26 Frecuencias Esperadas de los Docentes.....	80
Cuadro N° 27 Cálculo de JI Cuadrado de los Docentes	81
Cuadro N° 28 Frecuencias Observadas de los Niños	82
Cuadro N° 29 Frecuencias Esperadas de los Niños.....	82
Cuadro N° 30 Cálculo de JI Cuadrado de los Niños.....	83
Cuadro N° 31 Matriz del Plan Operativo.....	103
Cuadro N° 32 Planificación de Capacitación de la Propuesta	102
Cuadro N° 33 Presupuesto de la Propuesta	124
Cuadro N° 34 Cronograma	125
Cuadro N° 35 Evaluación de la Propuesta.....	126

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

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE PRE- BÁSICA DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CRECIENDO FELICES” DE LA CIUDAD DE AMBATO DURANTE EL PERIODO NOVIEMBRE 2010- MARZO 2011”

AUTORA: PalateSailema Mayra Verónica

TUTOR: Dr. MS.C Marcelo w. Nuñez Espinoza

Resumen

El presente proyecto tiene como objetivo principal conocer en que consiste las actividades lúdicas y como influye en el desarrollo de la creatividad de los niños, de pre- básica del Centro de Desarrollo Infantil “Creciendo Felices” de la ciudad de Ambato durante el periodo Noviembre 2010- Marzo 2011”, esta dirigido a los docentes ya que se busca que cambien la forma tradicional de enseñanza a fin de obtener un perfil profesional que permita desenvolverse de la mejor manera en su campo laboral, ya que el centro de estudio en este caso son niños, seres humanos que requiere amor y cariño de padres y maestros motivándoles para un mejor aprendizaje, identificando sus capacidades, destrezas y aptitudes a través del juego

que les permite tener libertad para expresar lo que sienten, lo que les gusta, aprenderán a resolver problemas y a tomar decisiones, ya que su personalidad se formara de la mejor manera en los primeros años de vida del niño.

Una vez determinado el problema, se identificó las variables, se categorizaron las mismas, dentro del marco teórico se fundamentó bibliográficamente las variables establecidas, la metodología que se utilizo se basa en la recolección directa de la información mediante la encuesta, para lo cuál se identifico la población y muestra respectiva, se operacionalizaron las variables, independiente: las actividades lúdicas, y la dependiente: el desarrollo de la creatividad, los datos obtenidos de la información recolectada dio como resultado la necesidad de aplicar una guía didáctica que beneficiará a maestros y especialmente a los niños, y que en la actualidad la pedagogía que se utilizan no es la mejor por parte de los maestros, según lo analizado es necesario que se incluya en el proceso de aprendizaje de los niños juegos y dinámicas acordes a su edad, para que ellos se sientan identificados con su ambiente y espacio que les rodea.

INTRODUCCIÓN

El mundo actual requiere de constante preparación, investigación, y análisis que permita entender nuestro papel en el lugar en el que nos encontramos, saber si el rol que desempeñamos es el adecuado y si ayuda en algo a la realidad en la que vivimos.

Con este análisis nos enfocamos en identificar las necesidades de cada ser humano, en este caso de los niños, ya que son ellos a quienes debemos poner la mayor atención en su cuidado y sobre todo en su aprendizaje.

Tomando en cuenta que la realidad actual en el proceso de aprendizaje dejó atrás la manera empírica de enseñar, y hoy de acuerdo a las investigaciones se determina como factor fundamental en el aprendizaje al juego, pero el mismo que debe ser aplicado en el momento oportuno en donde el niño se sienta libre de expresar lo que siente, ya que el juego aporta al ser humano múltiples sentimientos, y experiencias educativas diferentes a las que puede acceder en la vida cotidiana.

Es necesario tomar en cuenta lugares recreativos en donde el niño se pueda expresar libremente a través del juego a su elección, y dentro del aula como guía debe estar el docente quien estará capacitado para ayudar al niño a explicar lo que requiere en el momento que el niño necesite.

El lector encontrará en el presente trabajo seis ejes fundamentales que están enmarcados en el siguiente esquema:

Capítulo I: Inicia con el Problema, Planteamiento del Problema, la Contextualización, Árbol de Problemas, el Análisis Crítico, la Prognosis, Delimitación del Problema, los Interrogantes, la Justificación y los Objetivos de la Investigación.

Capítulo II: Se desarrolla el Marco Teórico, iniciando con los Antecedentes de la Investigación, las Fundamentaciones, la Categorización de las Variables, Formulación de la Hipótesis y el Señalamiento de las Variables.

Capítulo III: Constituido por la Metodología, dentro de la cual consta: la Modalidad de la Investigación, Tipos de Investigación, Población y Muestra, Operacionalización de las Variables, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos, Recolección de la información, Procesamiento y Análisis de Resultados.

Capítulo IV: Se realiza el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta, y la verificación de la hipótesis.

Capítulo V: Se obtiene las Conclusiones y se dan varias Recomendaciones.

Capítulo VI: Se encuentra la Propuesta con los Datos Informativos, los Antecedentes de la Propuesta, la Justificación, los Objetivos, Fundamentación Científica, el Plan de Acción, la Administración y la Evaluación de la Propuesta.

Finalmente se encuentra los anexos y la bibliografía.

El presente trabajo esta puesto en consideración a los Directivos del Centro de Desarrollo Infantil “Creciendo Felices”, y los estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, para que estudien y apliquen según su requerimiento, ya que la propuesta consta de una guía didáctica de juegos y dinámicas para el mejor desenvolvimiento del niño.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE PRE- BÁSICA DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “CRECIENDO FELICES” DE LA CIUDAD DE AMBATO DURANTE EL PERIODO NOVIEMBRE 2010- MARZO 2011”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA

Se ha investigado que la actividad lúdica se relaciona con el juego y la infancia ya que lúdico se proyecta como una dimensión del ser humano. Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos, a través de la lúdica potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

En la provincia de Tungurahua no se destina los recursos suficientes para la educación en el nivel preescolar, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas, debido a la carencia de recursos didácticos atractivos.

La deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos, y en muchos casos la falta de inteligencia de los padres y representantes al proceso educativo.

Es importante que tanto el docente como el representante entiendan, que el juego es una actividad a utilizar, no solo para entretener al niño, sino que el juego es una de las estrategias más importantes dentro del complejo proceso de socialización del niño.

En la ciudad de Ambato existe muy pocos Centros de Educación Básica en donde se promueva al juego como medio de aprendizaje y los pocos que hay no tienen acceso la mayoría de personas debido a su alto costo, por lo que se requiere que en nuestra ciudad se implementen centros de aprendizaje en donde los niños se sientan a gusto durante el tiempo que permanecen en estos centros.

Nuestra ciudad se caracteriza como una de las más comerciales existentes en el País, debido a que la mayoría de madres de familia tienen que salir a trabajar y estudiar para ayudar en los hogares por lo que se requiere lugares en donde sus hijos se sientan seguros.

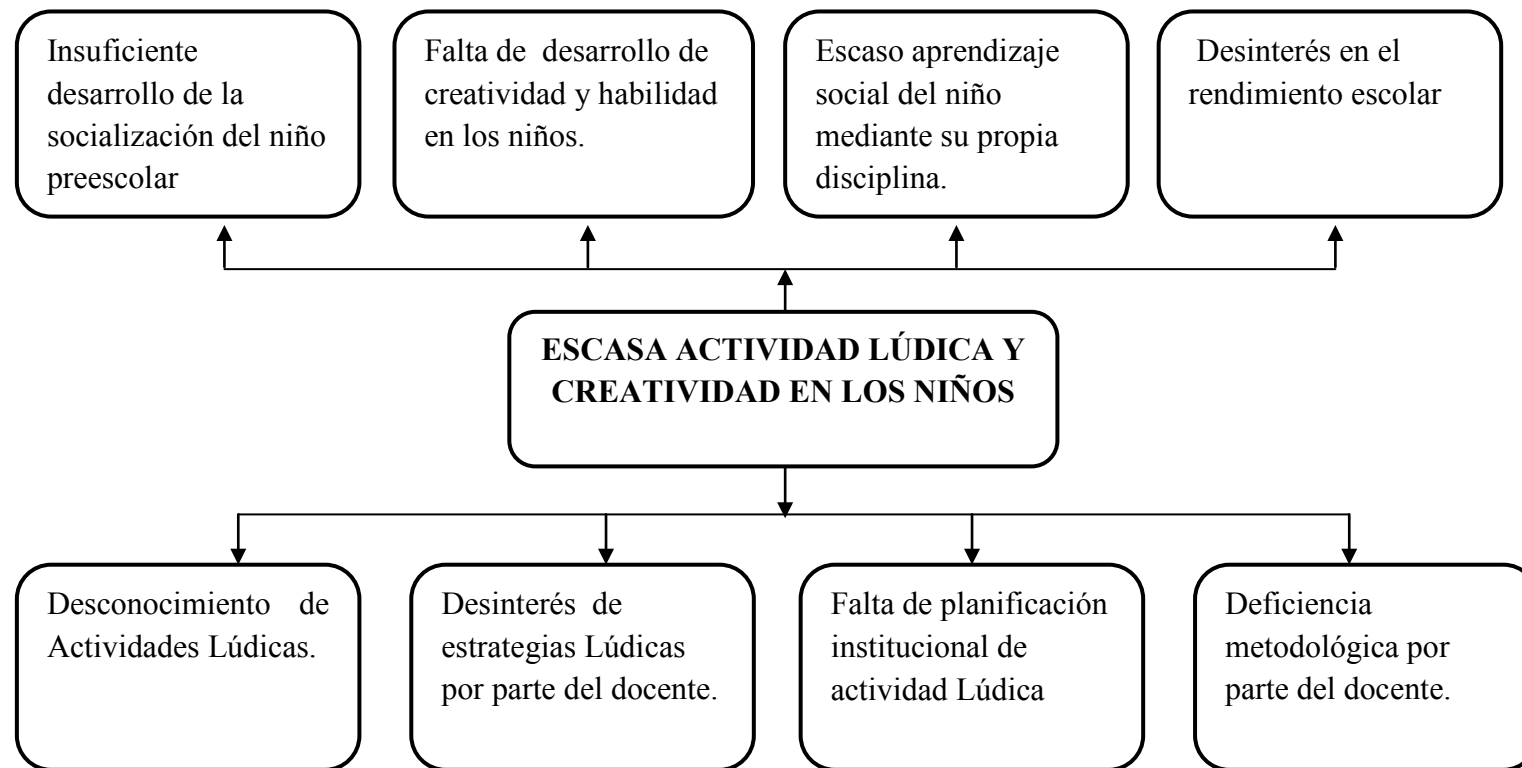
Se ha investigado que en el centro de Desarrollo Infantil “Creciendo Felices”, los niños tienen por naturaleza un espíritu investigador, de experimentación, les encanta probar, tocar, abrir, cerrar, buscar preguntar.

Esto es un buen momento para enseñarles cosas nuevas ya que ellas demuestran buena disposición para el aprendizaje, los niños tienen en su imaginación un mundo que se va formando a través de sus experiencias, deseos, miedos.

Debido a esto se llegará a investigar sobre la creatividad en los niños ya que esto es fundamental en el desarrollo y aprendizaje del mismo.

1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO (Árbol de problemas)

Gráfico N° 1 Árbol de Problema



Elaborado por: Mayra Palate

ANÁLISIS CRÍTICO

Las actividades lúdicas buscan que el niño se sienta identificado con el ambiente que le rodea, acepte a sus amigos, ya que a través de la aplicación de las respectivas dinámicas y juegos acordes a su edad ellos se sentirán motivados lo que les permitirá sentirse bien y asimilarán de la mejor manera el aprendizaje.

Se debe tomar en cuenta que la imaginación de los niños juega un papel importante, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permitirá que las ideas que el niño tiene fluyan, cuidando de que las mismas encuentren su utilidad para beneficio propio.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre - escolares y en la escuela en general

Es importante que en el aula de clases tanto el docente como el representante entiendan, que el juego es una actividad a utilizar, no solo para entretener al niño, sino que el juego es una de las estrategias más importantes dentro del complejo proceso de socialización del niño.

El bajo rendimiento de los niños se produce debido al poco interés por aprender, no se siente a gusto en el lugar que se encuentra, y su imaginación esta fuera del aula del clases, es un niño retraído y tímido, con los juegos se logra llegar al niño y a su interior para que demuestre como es en realidad su personalidad.

1.2.3 PROGNOSIS

Las actividades lúdicas, sino se promueve en las aulas por parte del docente y de la institución desde una edad temprana en un futuro los niños serán incapaces de solucionar sus propios problemas sin tener su criterio formado, al igual que no se desarrollará su capacidad intelectual, afectivo y social ya que mediante el juego el niño aprenderá a respetar normas y tener fijo sus metas y objetivos, y su creatividad fluirá de manera espontánea.

Por otra parte las actividades lúdicas es el medio a partir del cual se crean las condiciones para que personas o grupos alcancen experiencias óptimas de ocio, basadas en decisiones autónomas que le permite a la persona separarse de las actividades de la vida cotidiana.

La solución a esto será que en el hogar y en la institución se apliquen y se utilice de manera adecuada esta actividad dándose un tiempo determinado para el juego.

1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide la Actividad Lúdica en el desarrollo de la creatividad en los niños de pre- básica del centro de Desarrollo Infantil “Creciendo Felices” de la ciudad de Ambato durante el periodo Noviembre 2010- Marzo 2011.?

1.2.5 INTERROGANTES

- ¿Qué es una estrategia lúdica?
- ¿Cuál es la influencia que genera las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje y socialización del niño?
- ¿Cómo afecta la falta de implementación de estrategias lúdicas por parte del docente como mecanismos de influencia para lograr la creatividad y habilidad en los niños?
- ¿La deficiencia metodológica por parte del docente es un factor que genera bajo rendimiento escolar en los niños?
- ¿Es el juego un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea y al mismo tiempo, aprender sus propios límites?
- ¿Son importantes las actividades lúdicas para lograr la creatividad en los niños?
- ¿La creatividad va de la mano con la comunicación y aumenta la confianza en si mismo?
- ¿Existe una Guía Didáctica de Juegos Recreativos para desarrollar la Creatividad en los niños de pre-básica?

1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

- Delimitación Espacial
- Centro de Desarrollo Infantil “Creciendo Felices”
- Delimitación Temporal
- Noviembre 2010 – 2011

1.3 JUSTIFICACIÓN

A través de la presente investigación se pretende demostrar la importancia de la actividad Lúdica como estrategia metodológica dentro del proceso de socialización del niño en edad preescolar.

La incorporación del juego en la dinámica cotidiana del aula responde a una valoración de lo Lúdico como fuente de realización personal , ya que La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, y puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

El papel de los docentes es muy importante ya que ellos son quienes deben aplicar la metodología mas adecuada, seleccionar juegos y dinámicas en la que los niños se diviertan, aprendan e interactúen con quienes les rodean generando así un ambiente de socialización, tomando en cuenta que el jugar no es un acto automático, sino libre. Es el niño quien decide internamente, el es quien juega.

El aprendizaje del niño depende también de los padres ya que ellos son quienes deben estimular al niño para que se sientan adaptados en el aula ya que lo que realizan adentro la misma les permite aprender y esto se debe reforzar en el hogar con la ayuda de los padres y el cariño y amor que solo ellos deben brindar a sus niños.

Por consiguiente la presente investigación es relevante, ya que se demostrara la contribución del juego al efectivo desarrollo global e integral del niño.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

- Diagnosticar la incidencia de la Actividad Lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño en la edad preescolar.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar que tipos de juegos practican en la institución.
- Establecer la base teórica sobre los juegos y el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Plantear una Guía Didáctica de juegos recreativos para desarrollar la creatividad en los niños de pre-básica

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Al realizar la investigación, se ha encontrado un estudio anterior referente al tema, en el cual muestra cuan importante, es el juego en el proceso de aprendizaje del niño.

“El juego en el desarrollo de la creatividad, en los alumnos de decimo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Agropecuario Luis A. Martínez, de la ciudad de Ambato, año lectivo 2003-2004.”

Autor: Enrique Bustillos Galeas,

Se ha podido determinar que el mismo es de gran ayuda para poder continuar con el presente trabajo ya que muestra importantes objetivos y conclusiones que han sido de gran soporte para continuar con esta investigación.

2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Esta investigación se encuentra enfocada en el paradigma crítico propositivo debido a que refleja la realidad, causas y efectos que se obtiene en los niños con las actividades lúdicas.

Tiene como punto de partida la educación a la cual todos tienen derecho, tomando en cuenta leyes y reglamentos que debemos cumplir a cabalidad para hacer de la misma un proceso en el que la trilogía como padres, maestros y alumnos se sientan comprometidos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La educación tendrá como finalidad el pleno desarrollo de la personalidad, en donde se debe mantener como principio la formación de ciudadanos capaces y útiles tomando en cuenta sus necesidades e intereses especialmente en las siguientes áreas de su desarrollo evolutivo: Cognoscitiva, socio-emocional, psicomotora, del lenguaje y física.

Uno de los grandes vacíos de la educación actual es la carencia de conciencia de identidad institucional que tienen los estudiantes, cuya consecuencia es el descuido que existe en lo que se aprende, ya que solo se lo hace por una calificación, nota o concepto aprobatorio, aspecto que desvía la formación integral, dejando de lado la motivación y el entusiasmo que debe tener un estudiante, quien no debe sentirse obligado a estudiar, sino todo lo contrario su responsabilidad debe estar basada en el entusiasmo que ponga para adquirir sus conocimientos.

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Actualización y Fortalecimiento curricular de Educación Básica 2010

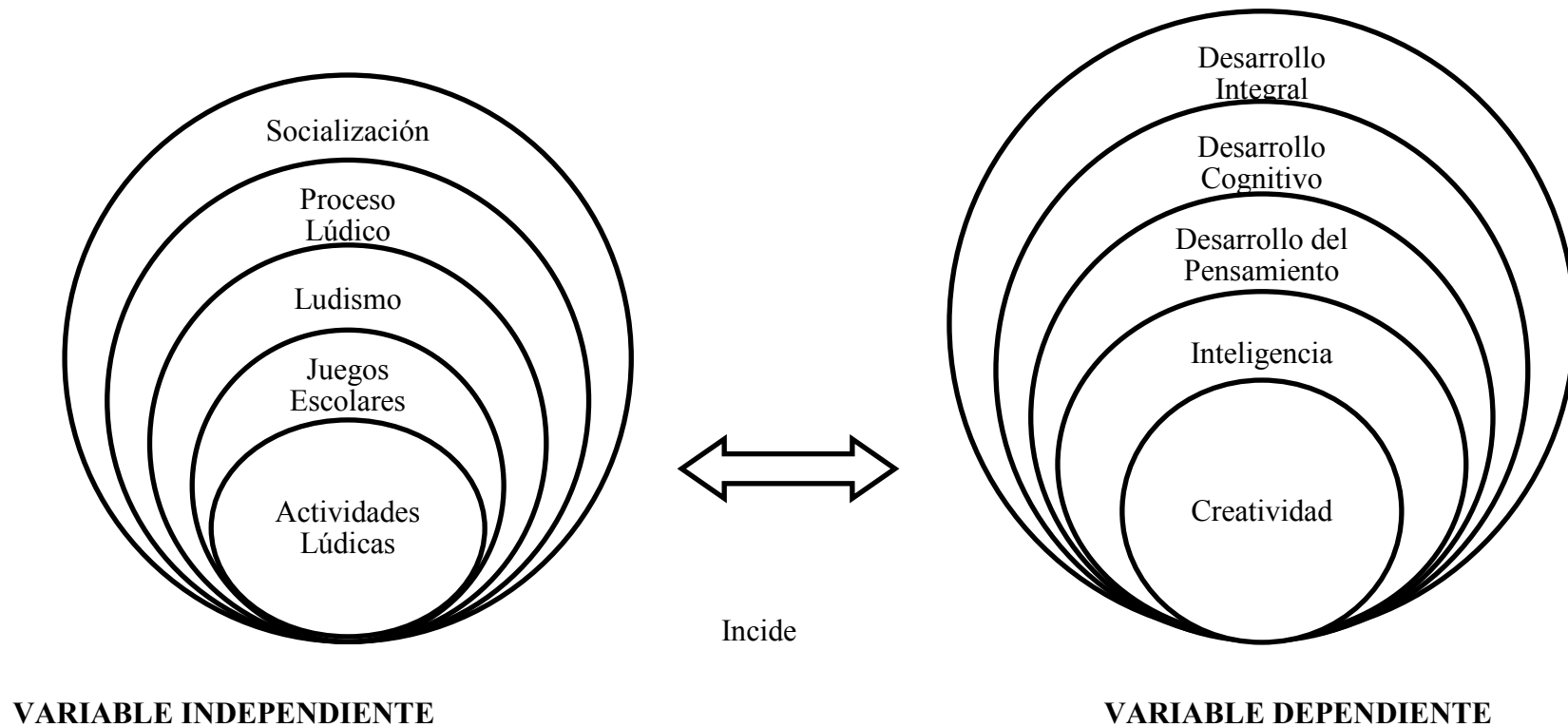
Objetivos Educativos

Del estudiante

- Desarrollar las funciones básicas para desenvolverse y resolver problemas en la vida cotidiana.
- Ser capaz de crear y expresar su entorno a través del lenguaje artístico que le permita imaginar, inventar y plasmar desde sus sentimientos.

2.4 CATEGORIZACIÓN DE VARIABLES

Gráfico N ° 2 Categorización de Variables



Elaborado por: Mayra Palate

CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Variable Independiente

ACTIVIDADES LÚDICAS

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica está presente en la creación de una atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

La lúdica se refiere a la necesidad que tiene toda persona de sentir emociones placenteras, asociadas a la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la contemplación gozosa.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

La Capacidad lúdica se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje hasta hace muy poco en los diferentes niveles de edades es a partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos, pedagogos y andragogos, que han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego.

A mediados del siglo pasado, el holandés, Johan Huizinga en su obra "Homo Ludens" define el concepto de juego, como una "acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, así como de la conciencia de que en la vida cotidiana, es diferente.

Una de las características del juego, es ser básicamente una actividad libre. El involucrar a un individuo en un juego por mandato deja su característica de juego, es decir, el juego en sí mismo, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada individuo debe decidir participar en este o no."

Existen diferentes tipos de juegos a los que denominamos "Actividades" o "Dinámicas":

- Dinámicas de Iniciación (Ice Breakers)
- Dinámicas de Análisis General
- Dinámicas de Cohesión/Integración
- Dinámicas de Comunicación
- Dinámicas de Conocimientos
- Dinámicas de Creatividad
- Dinámicas de Liderazgo
- Dinámicas de Organización y Planificación
- Dinámicas de Participación
- Dinámicas para el Desarrollo de Habilidades / Pensamiento Lateral

Las Dinámicas son amenas actividades que por su intermedio desarrolla capacidades y competencias a través de la participación activa y afectiva de los participantes en el proceso, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia altamente gratificante y emotiva. Los entrenamientos que utilizan como gran parte de su contenido la metodología de la lúdica, se los conoce como "talleres vivenciales" o "talleres experiencia les". La aplicación de la lúdica es cada vez más difundida.

La aplicación de la Dinámica grupal es una técnica participativa de la enseñanza profesional encaminada a desarrollar en los participantes: el liderazgo, estimulando los valores, toma de decisiones, búsqueda de objetivos, motivaciones, sensaciones de logro, entre otros.

Las Dinámicas combinan la diversión y la sorpresa del juego, provocando un gran interés en los participantes, válido para concentrar la atención hacia los objetivos pretendidos.

QUÉ ES EL JUEGO. CARACTERÍSTICAS DEL MISMO.

- El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos. El sujeto sabe que está realizando una actividad libre, que no va a ser enjuiciada con los parámetros habituales y en la que dispone de un espacio personal de un margen de error que no le son permitidas en otras actividades.
- El juego es un modo de expresión. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes.
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada, que produce placer. En el juego predominan los medios sobre los fines.
- El juego es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente. Es esta quizás una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc...; pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica.
- El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego.
- El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.. no es de extrañar que el juego haya sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de los roles sociales.

El juego en la Educación Infantil y en Educación Primaria.

Quizás la primera idea es la modificación de la relación entre juego y escuela. Con demasiada frecuencia, el juego suele considerarse como algo extraescolar que “permitimos” hacer a los niños durante la jornada escolar para que descansen y se diviertan y vuelvan al trabajo con mejor disposición. Por tanto, la actividad lúdica debe pasar a considerarse como un integrante más en la planificación de la acción didáctica. Determinados juegos deberían tener pues un carácter escolar.

Debemos aclarar que no nos referimos a los llamados juegos educativos, sino a los juegos educativos, es decir a todo tipo de juego, en el que los niños y niñas participen activa y placenteramente, bien de forma espontánea, bien sugerida por el maestro o por otra persona.

Tanto en la etapa Infantil como en la Primaria los juegos si son aprovechados debidamente, pueden convertirse en actividades de enseñanza y desde luego en gratificantes modos de aprender para los niños.

En la Educación Infantil consideramos el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo. Así pues se tratará de que la vida transcurra en el Centro y en el aula en un ambiente lúdico.

Cuando decimos ambiente lúdico, no se trata de que los niños y niñas estén siempre obligados a jugar, sino crear un clima lúdico supone importar estos rasgos al resto de la actividad escolar, incorporar al sistema de relaciones interpersonales los formatos de relaciones que se producen en el juego. Estos formatos lúdicos se

caracterizan entre otras cosas por ser estimulantes, comunicativos, regulados con sentido y bien enmarcados en el tiempo y en el espacio.

Clases de juegos

Juego funcional

- Se desarrolla durante el primer año de vida del bebe. Es el juego de ejercicio de las funciones sensorio motoras

Juego de ficción o simbólico

- Se desarrolla entre los 3 y 5 años interviene su experiencia, imaginación está muy relacionado al contexto del niño, niña Ej. bombero

Juegos de reglas

- Comienza alrededor de los 4 y 5 años aprende a respetar determinadas normas

Juegos de construcciones

- Están presentes en todas las fases de desarrollo a partir del primer año de vida.

El juego dramático

- Esta modalidad de organización de las actividades y experiencias de aprendizaje se centra en el juego simbólico, que es el juego característico del niño entre los tres y los cinco años de edad.
- A través de ellos, intercambia opiniones, logros, dificultades, en relación con el juego, este proceso de reflexión le permite adquirir los conocimientos.

Importancia del juego en la escuela

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa es falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos.

El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

Juegos Escolares

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por

ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Características de los Juegos Escolares

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.

- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

El juego en el crecimiento del niño

- El juego es una parte fundamental del desarrollo del niño en crecimiento. No sólo lo entretiene, sino que además lo estimula, incrementa sus habilidades y su coordinación, le permite liberar energía y contribuye a fomentar la exploración en el niño.

El juego es importante también debido a las siguientes razones:

- Puede contribuir al aprendizaje del niño con respecto a conceptos de formas, números, colores, diversos tamaños y texturas.
- Puede ayudar al niño a transformarse en un ser social, animarlo a formar parte de un grupo y a compartir.
- Permite el desarrollo y la expresión de la creatividad y la fantasía.
- Ayuda a los niños a descubrir sus gustos y habilidades.
- Suministra un medio (además del habla) para que el niño exprese sus temores, necesidades y deseos.

Las Etapas del Juego

Tal como es de esperar, los niños de diferentes edades no juegan de la misma manera. Existen varias etapas que el niño atraviesa cuando crece. Cada

etapa es muy importante para el desarrollo de la siguiente. Si bien no todos los niños son iguales y pueden no progresar de una etapa a la otra al mismo tiempo, a continuación se enumeran los tipos más frecuentes de juego, agrupados según la edad de su hijo.

El niño en edad de caminar: El niño en edad de caminar disfruta jugando de manera independiente con sus juguetes. Particularmente, le gusta jugar con juguetes que realizan movimientos corporales.

El niño en edad preescolar: El niño en edad preescolar disfruta observando a sus compañeros e imitando a los demás, e interactúa sólo con algunas personas en lugar de jugar verdaderamente. Los niños en edad escolar más grandes comienzan a pedir y a prestar juguetes. Este grupo generalmente comienza con el juego de la simulación.

Ludismo

El Ludismo es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

El Ludismo es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Desventajas de la Inadecuada Utilización de la Actividad Lúdica

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal. En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere.

Proceso Lúdico

Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda.

La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Ventajas fundamentales de los juegos didácticos:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.

- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Socialización

El juego es social en su origen y en su vocabulario, en su ritual y en sus convenciones, en su medio y sus manifestaciones y también en sus afectos. Hasta tal punto es social que quizás sea este rasgo dominante (los juegos tradicionales son transmitidos de unas generaciones a otras en contextos socializadores).

El contenido del juego infantil está relacionado con la vida, con el trabajo y con la actividad de los miembros adultos de la sociedad. Los juegos simbólicos, generalmente, hacen representar al niño roles sociales (a las casitas, a las peluqueras...) que son factores de socialización.

El proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento se llama socialización. Se espera que los niños aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas, el robo y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos.

Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprenda a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos. Sin embargo, las teorías más recientes destacan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, del pensamiento y el conocimiento, y sostienen que la madurez social exige la comprensión explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en las diferentes situaciones.

El medio social

Los niños dentro de cualquier organización toman un papel importante, por esta razón se debe incorporar muy activamente para que obtenga un mejor desarrollo en la sociedad o en su comunidad en la que se encuentra establecido.

Para el niño la socialización se le muestra como una actividad compleja de un nuevo conocimiento, que le provoca reacciones como el miedo, curiosidad o angustia de la nueva etapa de su vida, por ejemplo: ir al jardín de niños.

El medio social es el conjunto más o menos duradero de las circunstancias en que transcurre la existencia de todos los individuos que forman

parte de ellas. La socialización en su medio logra que el niño se relacione con los demás y pueda adquirir conocimientos intercambiando opiniones diarias

Cuando ha tenido una buena socialización desde su hogar, el niño puede lograr una fácil interacción con cualquier persona o grupo, donde juntos pueden aprender a compartir sus vivencias cotidianas y no tendrá algún problema para relacionarse con los demás.

Por medio de las relaciones interpersonales en el grupo, el sujeto construye con una dialéctica de identificación e individualización deliberada, las estructuras de su personalidad y la conciencia de sí mismo, sin las cuales no puede haber socialización del tipo humano y, por lo tanto, tampoco institución ni medio social.

La cooperación del niño dentro del juego con los demás es de mucha importancia porque el niño comprende que hay otros puntos de vista del suyo y poco a poco se irá adaptando con sus compañeros de su grupo con distintos modos de ser y actuar.

Relevancia del juego para la socialización del niño preescolar

El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y

educadores hayan revalorizado los enfoques de interacción social. Se parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

En el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.

VARIABLE DEPENDIENTE

CREATIVIDAD

La creatividad es una de las capacidades más importantes que tiene todo ser humano porque le permite hacer contacto con una parte interior que le ayuda al desarrollo de la intuición, la imaginación, la iniciativa y la percepción, así como en la creación de nuevas ideas o soluciones innovadoras ante cualquier tipo de problema.

El valor de la creatividad no sólo se encuentra en las artes o la estética, también está implícita en la vida cotidiana y en el pensamiento racional. Parecería contradictorio que la creatividad o pensamiento productivo pueda estar relacionada con la razón, pero así es; un ejemplo claro es el proceso mental que tuvieron los grandes inventores o científicos para "crear"; sus ideas por sí solas no hubieran tenido sentido, pero a través de la deducción y la comprobación lograron su objetivo.

Los niños tienen en su imaginación un mundo que se va formando a través de sus experiencias, deseos y miedos. Como todo ser humano, ellos necesitan expresar sus ideas de una u otra forma. A esto le llamamos creatividad. En el caso de la infancia, la creatividad no es sólo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensan, sino que además es un mecanismo para conocer el mundo que los rodea.

Debido a esto, la creatividad infantil es fundamental en el desarrollo y aprendizaje del niño, y debe ser estimulada. Pero cómo estimular la imaginación en nuestros hijos.

Primero que todo es básico, no inhibir al niño cuando muestre deseos de expresarse cantando, bailando, escribiendo, pintando, u armando rompecabezas. Al contrario, si el niño no muestra el impulso por sí mismo, hay que llevarlo a que sienta deseos de hacerlo.

Así, por ejemplo, una ayuda sería comprarle juegos de construir como legos, y que él arme sin seguir el catálogo. Otra buena idea, puede ser que cuando estén juntos inventen una canción, o incluso tú empieces a contar un cuento con la condición de que él lo continúe.

Por otro lado, cómprale música, enséñalo a bailar, déjalo pintar con las manos, y con su cuerpo. Dibujar y pintar es clave en el crecimiento emocional de nuestros hijos, pues así es como se apropian de imágenes que luego representarán su mundo. Otra actividad importantísima es llevarlos a jugar al aire libre, que se interesen por ese universo que está afuera, con animalitos y plantitas que hay que cuidar. Su curiosidad es mucha y es en estos momentos cuando debemos tratar de satisfacerla, así ellos querrán saber más y más.

El hecho de que el niño tenga libertad para expresarse, garantiza prácticamente su estabilidad emocional. No lo regañe cuando mancha la pared, o la ropa, enséñale a circunscribirse a un espacio, donde él pueda hacer lo que quiera y sentirse libre. Déjalo jugar y motívalo para que explote esa maravillosa

magia que todos llevamos dentro: la creatividad. Recuerda lo que dijo Einstein, la imaginación es más importante que el conocimiento.

Todos los padres quieren hijos mas creativos; la creatividad no solo se relaciona con el área artística, también es proponer ideas originales, dar nuevas respuestas a las preguntas de siempre, en suma pensar, observar y razonar.

Un buen inicio es: Primeramente conectándonos con nuestra propia creatividad. Si nosotros no nos atrevemos a fantasear, a movernos, a utilizar nuestras aptitudes lúdicas, no podremos transmitirles a ellos el placer de crear. Desinhibirse no es fácil, pero vale la pena, los resultados valen más que el esfuerzo.

En segundo lugar, hay que ofrecerles todas las oportunidades para que sus capacidades se desarrollen, para esto no hace falta un conocimiento o una planificación especial, cualquier momento es bueno para ello. Un paseo, la contemplación de la Naturaleza, la hora del baño o de la comida, los objetos de todos los días, en todo momento la creatividad puede ser puesta en marcha.

Es importante que los niños tengan libertad para expresar sus fantasías y su creatividad libremente, para que luego puedan compararla con la realidad. Ellos deben aprender que hay un tiempo para cada cosa y que las dos son buenas.

No hay que decirles a los niños que esas ideas locas que tienen son "tonterías". El primer paso es escuchar las ideas de tu hijo, sus palabras sus fantasías, y respetarlas realmente.

Por eso, educar para el tiempo libre es una tarea que adquiere mayor importancia día a día. El niño aprenderá desde pequeño a disfrutar de sus espacios de ocio si se le enseña que hay un tiempo para cada cosa, que la distracción y el descanso son tan importantes como las actividades destinadas a potenciar su desarrollo intelectual y físico.

La creatividad aumenta la conciencia de uno mismo

Sentirse libre para expresarse, característica que estimula y es estimulada por el proceso creativo, es un requisito previo para el éxito en distintos campos. Los niños no establecen distinciones entre ellos mismos y sus emociones. Es como si lo que sienten fuera lo que son. La tendencia natural de los niños es a manifestar sus sentimientos directamente, sin censurarlos ni clasificarlos, especialmente si creen que no van a ser criticados o castigados. En un clima de seguridad, los niños pueden expresar sus sentimientos y ser ellos mismos.

Actividades que favorecen la creatividad

Como venimos diciendo el juego es una de las actividades que más estimula la creatividad. Para promoverlo, ofrézcale a su hijo materiales con los que se pueda expresar libremente, tales como arcilla, masa o bloques. Permítale diseñar y crear libremente, a través de la manipulación, sin cesuras ni críticas.

Las dramatizaciones y las representaciones con títeres, los bailes, los disfraces, tener un escondite, una casita de juegos o un refugio, son muy buenos medios para inventar roles y aventuras propias.

También el dibujo, la pintura o las tareas manuales son excelentes actividades creativas. Deje que su hijo se exprese en papeles grandes, sin darle a copiar ningún dibujo preestablecido o que siga un patrón.

Proporciónale objetos descartables para que el niño invente sus propios juguetes. Un títere con una bolsa de papel, un camión con una caja de zapatos, etc.

La fluidez verbal y un buen vocabulario son herramientas indispensables para expresar mejor sus ideas y sentimientos.

Estimúlelo a hablar, a contar cosas que le preocupan o entusiasman. Por otro lado, favorezca su flexibilidad de pensamiento, ayudándolo a ver que un problema puede tener varias soluciones.

Los cuentos son una forma muy recomendable para que nuestros hijos den rienda suelta a la fantasía y la imaginación. Cuénteles al menos uno diariamente pero permita que él intervenga en la historia, que proponga como continúa o finaliza el cuento o que dramatice determinadas escenas.

La creatividad es enemiga de la rutina. Por lo tanto es importante hacer de forma conjunta planes divertidos para romper la monotonía diaria.

Las ventajas de la creatividad.

Por el contrario, cuando los padres y educadores apoyan la expresión de la propia personalidad mediante el fomento de la creatividad confirman la valía personal del niño.

La creatividad construye la autoestima

Este proceso de confirmación es el mensaje más importante que reciben los niños sobre el valor de su naturaleza básica. Los padres no dicen generalmente a sus hijos cosas como “tu naturaleza básica es muy valiosa e importante”. En lugar de ello, les proporcionan recursos creativos, aplauden las formas de expresión del niño, confirman su derecho a jugar y estimulan su individualidad de manera equilibrada, por supuesto, porque también deben adaptarse a las normas de la familia y de la sociedad-. En otras palabras, la forma que los adultos tienen de confirmar la importancia de la naturaleza básica del niño es respaldando su tendencia a actuar de manera creativa.

Factores de la creatividad

Indudablemente que en la actividad creativa, cualquiera sea el ámbito en que ocurra (las artes, las ciencias, la tecnología o la vida corriente) concurren una serie de eventos psicológicos a los cuales podemos denominar factores en la creatividad. Hablándose entonces de factores afectivos, cognitivos, meta cognitivos y afectivos.

Factores Afectivos

Alta motivación, necesidades de diverso tipo, interés definido por algún asunto, motivación para el logro, tolerancia a la frustración, alta autoestima.

Factores Cognitivos.

Una marcada conducta exploratoria y de indagación y mayor capacidad de alerta, así como una gran capacidad para la tensión des focalizada (procesamiento en paralelo); gran capacidad de observación, amplio uso de los sentidos, capacidad para percibir desde distintas perspectivas en forma secuencial y simultáneas; gran capacidad de almacenamiento de información, capacidad para civilizar representaciones en la memoria de largo plazo con el fin de asociar múltiples datos y de distinta procedencia, amplitud de redes conceptuales; amplios recursos lingüísticos o lógicos, fluidez y flexibilidad en el uso de palabras; excelente manejo conceptual, utilización del pensamiento convergente y divergente," uso de metáforas y analogías, acceso y uso de fantasías, desbordante imaginación.

Factores Meta cognitivos.

Conocimiento de proceso creativo, sus etapas y sus recursos; capacidad para modular las tendencias actitudinales, afectivas y conductuales; conciencia de la subjetividad en la percepción, reconocimiento de las herramientas requeridas para abordar los problemas; disponibilidad de estrategias de aprendizaje y de búsqueda activa de información, evaluación y monitoreo del propio desempeño;

organización del trabajo en forma eficaz, tener conciencia de sus capacidades y de sus limitaciones.

Factores Ejecutivos. Actividad sostenida durante periodos largos de tiempos (trabajando en ocasiones mas de doce horas diarias es algo corriente en las etapas de mayor creatividad), persistencia en los empeños

Inteligencia

La inteligencia es considerada como la capacidad de procesar la información y utilizarla para resolver problemas de la vida cotidiana. Según este criterio sería un error decir que sólo es inteligente aquella persona que puede solucionar problemas matemáticos o lógicos, ya que estaríamos dejando de lado aquellas capacidades personales que permiten enfrentar problemas relacionados al bienestar personal y a la convivencia social.

Cuando hablamos de inteligencia hacemos referencia también a aquellos procesos cognitivos como la atención, concentración, la memoria, el aprendizaje, etc., ya que el funcionamiento de estas variables sumado a una adecuada nutrición y un ambiente familiar favorable permiten constituirlos.

El potencial biológico está dado por el desarrollo cerebral que poseemos, ya que al nacer nuestras neuronas entran en conexión (sinapsis) con mayor rapidez y es en los primeros años de vida que se forman las estructuras o redes neuronales que posibilitarán el desarrollo de la inteligencia y que serán utilizadas posteriormente en la etapa adulta para el aprendizaje de nuevas habilidades

El entorno es otro factor importante, ya que es necesario un ambiente rico en estímulos, que éstos sean adecuados en calidad y cantidad, y que exista un ambiente favorable que propicie el bienestar del niño. El niño debe estar en contacto con los objetos, descubrir sus formas y funciones, realizar actividades que posibiliten desarrollar su potencial

Inteligencia Emocional

Como hemos dejado claro, la inteligencia no está referida sólo al aspecto racional, nuestro desempeño también depende de utilizar otras habilidades y estrategias con eficacia como ser capaz de motivarse y persistir frente a las decepciones, controlar el impulso y demorar la gratificación, regular el humor y evitar que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar, mostrar empatía y abrigar esperanzas (Goleman, 1995). A esto se le conoce como Inteligencia Emocional, y tampoco son capacidades innatas sino que pueden ser aprendidas y mejoradas por los niños, siempre y cuando se les enseñe.

La inteligencia emocional se forma desde los primeros años de vida, en la familia a partir de la crianza y se refuerza o consolida en la escuela; es reflejada en el actuar del niño y le servirá para lograr el éxito en el plano personal, social, laboral y en general, en todas las relaciones humanas.

En conclusión, se necesita que la familia y la escuela, principales agentes de educación del niño, busquen desarrollar las inteligencias múltiples, enfocando en todo momento el aprendizaje y la práctica de habilidades como manejar emociones y aprender a expresarlas adecuadamente, aprender a compartir en grupo, respetar a los demás.

Un niño inteligente no es aquel que sabe más, es aquel que sabe actuar de manera inteligente frente a cualquier problema, personal, social o académico.

Desarrollo del Pensamiento

Significa activar los procesos mentales generales y específicos en el interior del cerebro humano, para desarrollar o evidenciar las capacidades fundamentales, las capacidades de área y las capacidades específicas, haciendo uso de estrategias, métodos y técnicas durante el proceso enseñanza aprendizaje, con el propósito de lograr aprendizajes significativos, funcionales, productivos y de calidad, y sirva a la persona en su vida cotidiana y/o profesional, es decir, que se pueda hacer uso de ellos y se pueda generalizar en diferentes situaciones.

Los procesos mentales o procesos cognitivos se puede definir: Es el conjunto de operaciones que se encargan de gestionar los conocimientos de distinta naturaleza; es todo lo que ocurre dentro de la cabeza de una persona cuando realiza una tarea determinada.

Es el conjunto de acciones interiorizadas, organizadas y coordinadas, por las cuales se elabora la información procedente de las fuentes internas y externas de estimulación.

Los procesos mentales son los siguientes: la atención, comprensión, adquisición, reproducción, transformación, el almacenamiento de información (memoria), el procesamiento de la información, la transferencia, la percepción.

Existen procesos mentales específicos como: recepción o búsqueda de información, caracterización, división del todo en partes, ejecución de procesos y estrategias, etc.

Desarrollo Cognitivo

Actualmente la madre y el padre juegan un papel activo en el desarrollo cognoscitivo y socio-emocional de sus hijos; el padre es visto como el agente socializador, como el ejemplo a seguir por sus hijos y a través de él ocurre la tipificación de género; la madres son las encargadas de los cuidados, de la alimentación, de la estabilidad emocional, fomentan o retrasan la competencia de los niños y las niñas aprenden los papeles de género.

Los distintos tipos de paternidad (autoritarios, permisivos y democráticos) son diferentes tipos de crianza, comportamientos o actitudes que toman los padres hacia sus hijos y traen consecuencias que pueden ser negativas o positivas, dejando secuelas durante toda la vida.

Características cognoscitivas.

- Fineza de percepción
- Capacidad intuitiva
- Imaginación
- Capacidad crítica
- Curiosidad intelectual

Desarrollo Cognoscitivo en la Etapa Preescolar

Los niños entre dos y cinco años atraviesan la etapa preescolar, comienza el desarrollo en la manera de pensar, razonar y resolver los problemas (Harvey, 1978). Muchos son los teóricos que hablan sobre el desarrollo cognoscitivo, siendo Piaget uno de los más influyentes (Papalia y WendkosOlds, 1992).

El juego como potenciador de la actividad cognitiva.

En sus numerosos estudios sobre este tema, Piaget ha puesto de manifiesto la estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica, confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo desde los más elementales juegos senso motrices a complejos juegos de reglas que contienen muchas de las normas sociales y morales propias de la sociedad adulta.

De las primeras funciones de asimilación y acomodación se deriva una estructura cognitiva cada vez más compleja y potente capaz de condicionar, a su vez, en un proceso dinámico ininterrumpido, el comportamiento lúdico del niño.

A través del juego se enfrenta el sujeto a nuevos problemas, buscando solucionarlos en un intento de reencontrar un equilibrio entre él mismo y el mundo que lo rodea.

Los juegos de construcción, favorecen el conocimiento físico, la estructuración del espacio (es necesario “dominar” ciertas ideas espaciales para que una torre muy alta no se caiga...).

Las actividades plásticas también contribuyen al conocimiento físico: diluir la pintura en agua, esperar que se seque, extender determinadas capas para conseguir colores... Jugar con arena y agua, además de conocimientos físicos, pueden deparar a los pequeños ciertos conocimientos que podemos denominar lógico-matemáticos, sobre el comportamiento de determinadas materias: la conservación de las cantidades continuas, la adopción de distintas formas, la posibilidad de segmentarla en unidades más pequeñas...

Juegos como deslizarse por un tobogán, colgarse de una cuerda,..., implican un cierto razonamiento espacial y un comportamiento físico; por último, los juegos simbólicos favorecen el conocimiento de sí mismo, el desarrollo de la afectividad y el conocimiento social.

Características de la Etapa preescolar

Jerome Bruner, sugiere que existen tres formas donde el niño puede usar los símbolos para representar objetos o sucesos, estas representaciones pueden ser: activada, icónica y simbólica (en Faw, 1981).

La representación activada, es la forma más simple de las tres, ya que el niño usa una respuesta motora para representar un suceso u objeto. La representación icónica, son cuadros y esquemas mentales de un objeto o suceso

que no está presente. Aunque no está estimulado por la habilidad motora, está limitada a objetos o sucesos concretos.

En la representación simbólica, el símbolo tiene relación directa con el objeto o suceso que simboliza, y no está limitada a los objetos o sucesos con los cuales ha tenido contacto sensorial o motor el niño, pudiendo ser posible representar conceptos abstractos

El desarrollo cognoscitivo en la primera infancia es importante ya que en esa etapa, el niño comienza a experimentar cambios en su manera de pensar y resolver los problemas, desarrolla de manera gradual el uso del lenguaje y la habilidad para pensar en forma simbólica. Con la aparición del lenguaje nos da un indicio de que comienzan a razonar, aunque tiene ciertas limitaciones.

En esta etapa la socialización ocurre a través de la identificación con el padre del mismo sexo aprendiendo los papeles de género, los comportamientos y las actitudes aceptadas por la sociedad y las reglas. Pueden interpretar los problemas emocionales de otras personas, entender los diferentes puntos de vista también desarrolla el auto concepto y la imaginación.

Desarrollo Integral

Hablar de la formación de la personalidad de un niño es enfocar un análisis de factores necesarios e indispensables en la formación integral de la niñez, hacia la determinación de conductas saludables.

Quienes penetramos en el campo clínico, podemos apreciar que estos factores obedecen a todo un proceso de acciones y direcciones que se inician desde la concepción, pues un niño.

Adquiere habilidades desde el momento en que sus células reciban información; ante el nacimiento y las formas como se establecen su lactancia, se ven creando sus bases afectivas, materia importante en la estructura psicológica a desarrollarse.

Estos aspectos afectivos emocionales centran además sus bases en maduraciones neurológicas que gobiernan sus conductas motoras, pues estas destrezas acompañados de un adecuado lenguaje facilitara a los padres organizar la conducta del niño, la formación de afectos mediante los toques afectivos y la formación de hábitos rectorán su conducta pues los métodos correctivos que los padres emplean facilitara esa sensación de autogobierno que caracterizara su accionar.

La socialización es uno de los elementos también significativos, pues el desplazamiento que el niño use en su interactuar esta regido en esa Inteligencia Emocional que adquirió de la sensibilidad de intercambios de ideas, acciones y sentir de los padres hacia él, ese mecanismo lo trasladara fácilmente en la interrelación grupal.

El juego como facilitador del desarrollo afectivo.

En los primeros años el juego se desarrolla en compañía del adulto, estableciéndose una relación con este que conlleva la formación de vínculos afectivos. Adquiere la actividad lúdica, de este modo, una significación social.

Se nos presenta, también el juego como lenguaje privilegiado del niño, a través del cual se proyecta sus deseos, sentimientos y emociones..., en definitiva, refleja formas actuales de la organización de su personalidad.

Una aplicación de esta idea es la aplicación del juego en psicoterapia, ya que los impulsos que han sido oprimidos, los deseos que han sido reprimidos y las más secretas emociones se exteriorizan en el juego. Aunque los juegos simbólicos son los más adecuados para ello, también los juegos de construcción representan, a veces, impresiones psíquicas.

2.5 HIPÓTESIS

Las actividades lúdicas inciden directamente el desarrollo de la creatividad en los niños.

2.6 SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE:

La actividad lúdica

VARIABLE DEPENDIENTE:

Creatividad

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

Esta Investigación se basa en el Enfoque Cualitativo, ya que busca investigar las posibles causas, el porque aplicar actividades lúdicas y los posibles efectos que se originan en la educación de los niños del Centro de Desarrollo Infantil “Creciendo Felices”, llegando a solucionar los diversos problemas que se presentan dentro del aprendizaje con esta aplicación ya que se busca el bienestar de los niños y el adelanto de la Institución

Se busca incentivar en los niños, el juego como una forma no sólo de diversión sino de aprendizaje, que ellos al mismo tiempo que se divierten aprenden y relacionen sus actividades diarias con el entretenimiento, juegos, es decir recreación y distracción, tomado en cuenta que es importante para su desarrollo social ya que esto le permitirá interactuar de mejor manera en el medio que le rodea haciendo de el un hombre con criterio y personalidad bien formada.

3.2 NIVEL O TIPO DE ESTUDIO

Esta investigación inicia por el nivel explorativo porque en la contextualización y análisis crítico observamos la falta de creatividad en los niños así como el aislamiento, timidez, y los pocos recursos con los que cuenta esta institución para adquirir juegos y más materiales de entretenimiento y aprendizaje de los mismos y finalmente este trabajo llegará al nivel descriptivo por que esta sujeto a normas y esta investigación es más rígida.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

El universo de estudio de esta investigación esta integrado por docentes y estudiantes del centro de desarrollo infantil “Creciendo Felices” mediante el siguiente cuadro.

Cuadro N° 1 Población y Muestra

POBLACIÓN	FRECUENCIAL	%
Docentes	12	37.5%
Estudiantes	20	62.5
TOTAL	32	100

Elaborado por: Mayra Palate

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: ACTIVIDADES LÚDICAS

Cuadro N° 2 Actividades Lúdicas

CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS DE INSTRUMENTO
Conjunto de juegos psicosociales didácticos y recreativos que se utiliza en el proceso enseñanza aprendizaje	Desarrollo Psico-Social del niño frente al juego	Los niños respetan a sus compañeros y aprenden a socializarse.	¿Cree que los juegos son importantes en el proceso de aprendizaje de los niños?	Encuesta Cuestionario Estructurado
	Juegos Didácticos	Practican Juegos para consolidar conocimientos y desarrollar habilidades	¿Desarrolla en su clase actividades de entretenimiento?	
	Esparcimiento	Desarrollan Actividades que se realiza para la recreación del niño		

Elaborado por: Mayra Palate

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES
VARIABLE DEPENDIENTE: CREATIVIDAD

Cuadro N° 3 Creatividad

CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS DE INSTRUMENTO
<p>La creatividad es la capacidad que poseen las personas para hacer asociaciones diferentes, tendientes a la búsqueda de nuevas ideas, proceso mediante el cual la mente busca soluciones novedosas para un problema, en todo el acto creativo se halla implícito algo nuevo, una idea, un concepto, un diseño, un objeto.</p>	Capacidad	Desarrollo de habilidades Conocimiento de valores y actitudes	¿Sabe como estimular la creatividad en los niños?	<p>Encuesta Cuestionario Estructurado</p>
	Innovación	Ideas nuevas en las relaciones	¿Cree la creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones?	
	Solución de problemas	Manejo del pensamiento lateral		

Elaborado por: Mayra Palate

3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Cuadro N° 4 Plan de Recolección de Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para cumplir con los objetivos propuestos en la investigación
2. ¿De qué personas u objetos?	Niños Docentes Padres de Familia
3. ¿Sobre qué aspectos?	Aspectos Pedagógicos
4. ¿Quiénes?	Investigador
5. ¿Cuándo?	Noviembre 2010 – Marzo 2011
6. ¿Dónde?	CDI “Creciendo Felices”
7. ¿Cuánta veces?	Una sola vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
9. ¿Con qué?	Instrumentos: Cuestionarios Estructurados y Semiestructurados
10. ¿En qué situación?	Aulas Oficinas Hogar

Elaborado por: Mayra Palate

3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

- Revisión de la información recogida es decir el procesamiento de la información defectuosa, contradictorio.
- Tabular los cuadros de acuerdo a las variables
- Manejo de información en base a ajustes o cuadros para la presentación de resultados

CAPÍTULO IV

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMABATO

FACULTADA DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS

INSTRUCCIONES: Lee detenidamente y marque la respuesta que crea conveniente su opinión es importante.

Pregunta N° 1 ¿Te gusta jugar con tus papás?

Mucho () Poco () Nada ()

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	12	60%
Poco	6	30%
Nada	2	10%
TOTAL	20	100%

Cuadro N° 5 Pregunta N° 1 ¿Te gusta jugar con tus papás?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

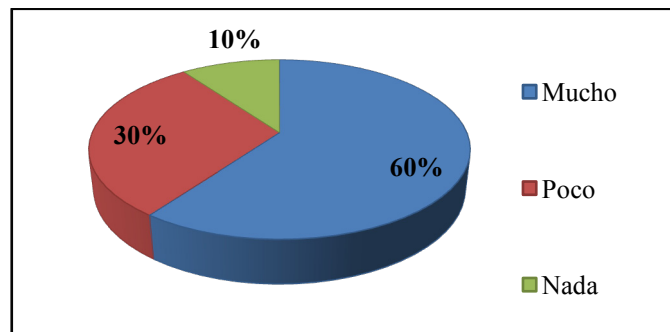


Gráfico N° 3 pregunta n° 1 ¿Te gusta jugar con tus papás?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

Según los resultados obtenidos en el gráfico de la encuesta realizada se analiza que, el 60% de la población, afirman que les encanta jugar con sus papás, mientras el 30% indica que poco les gusta jugar con sus papás y el 10% afirma que no prefieren jugar con ellos.

Interpretación:

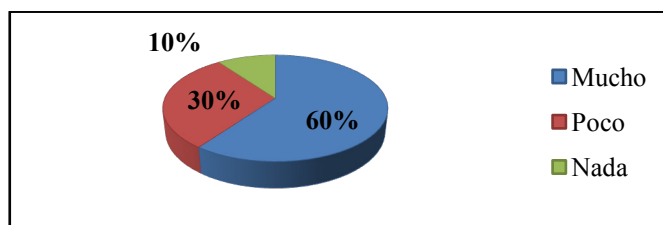
Lo que significa que una gran mayoría de los niños les gusta y prefieren que sus padres aprovechen el tiempo jugando con ellos, especialmente en esta etapa que es donde ellos necesitan de su cuidado y cariño ya que de esto depende el desarrollo y el comportamiento en la adolescencia.

Pregunta N° 2 ¿Te gusta que tus maestros te hagan jugar con tus compañeros?

Mucho () Poco () Nada ()

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	12	60%
Poco	6	30%
Nada	2	10%
TOTAL	20	100%

CuadroN° 6 Pregunta N° 2¿Te gusta que tus maestros te hagan jugar con tus compañeros?
Elaborado por: Mayra Palate
Fuente: Encuesta



GráficoN° 4 Pregunta N° 2¿Te gusta que tus maestros te hagan jugar con tus compañeros?
Elaborado por: Mayra Palate
Fuente: Encuesta

Análisis:

De la población encuestada se determina que el 60%, prefiere que sus maestros realicen dinámicas con sus compañeros, mientras que el 30%, indica que poco les gusta jugar con sus compañeros, en tanto el 10% indican que prefiere jugar solo

Interpretación:

Según el gráfico se determina que la mayoría de los niños, prefirieren y les encanta los juegos y dinámicas que sus maestros realicen para que la relación de compañerismo sea sociable y esto permita al niño desenvolverse en cualquier ambiente y siempre busque relacionarse con los demás compañeros o niños de su misma edad, evitando con esto que en lo posterior sea un niño aislado.

Pregunta N° 3¿Si tu amigo se cae cuando juegas con él, tú le ayudas a levantarse?

SI () NO ()

Alternativas	Frecuencia	%
SI	19	95%
NO	1	5%
TOTAL	20	100%

Cuadro N° 7 Pregunta N° 3¿Si tu amigo se cae cuando juegas con él, tú le ayudas a levantarse?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

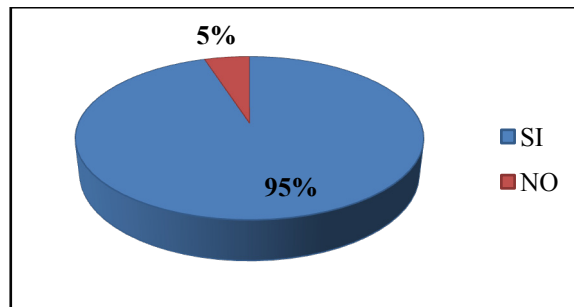


Gráfico N° 5 Pregunta N° 3¿Si tu amigo se cae cuando juegas con él, tú le ayudas a levantarse?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

Según los resultados obtenidos en esta interrogante, que corresponde al 95 % de la población encuestada afirman que si son solidarios con sus compañeros, mientras que el 5% afirma que no.

Interpretación:

Lo que significa que en su gran mayoría los niños están bien educados al momento de brindar una ayuda a un compañero en cualquier circunstancia y la otra parte necesita que se le inculque valores sobre todo el de ser solidario esto debe darse en la casa y en la escuela.

Pregunta N° 4 ¿Te encanta inventar juegos?

SI () NO ()

Alternativas	Frecuencia	%
SI	16	80%
NO	4	20%
TOTAL	20	100%

Cuadro N° 8 Pregunta N° 4 ¿Te encanta inventar juegos?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

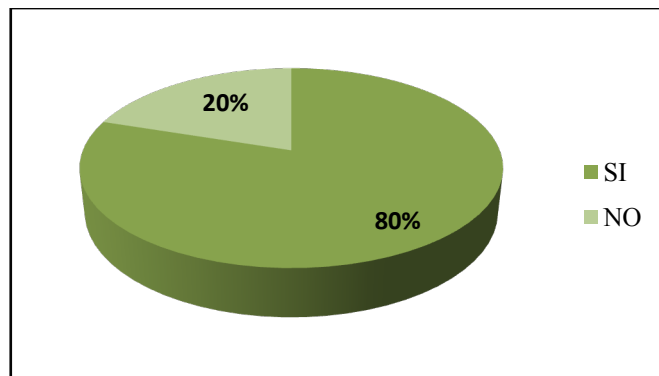


Gráfico N° 6 Pregunta N° 4 ¿Te encanta inventar juegos?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

Los resultados obtenidos indican que el 80% de estudiantes inventa juegos y el 20% indica que no que no.

Interpretación:

Lo que significa que una gran mayoría de niños inventa juegos pero aquí existe poca importancia que el maestro da a los niños para que pueden jugar libremente ya que en la edad que ello se encuentra su imaginación fluye de manera espontánea.

Pregunta N° 5¿Con qué frecuencia vas a parques recreativos con tus maestros?

Mucho () Poco () Nada ()

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	10	50%
Poco	8	40%
Nada	2	10%
TOTAL	20	100%

Cuadro N° 9 Pregunta N° 5¿Con qué frecuencia vas a parques recreativos con tus maestros?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

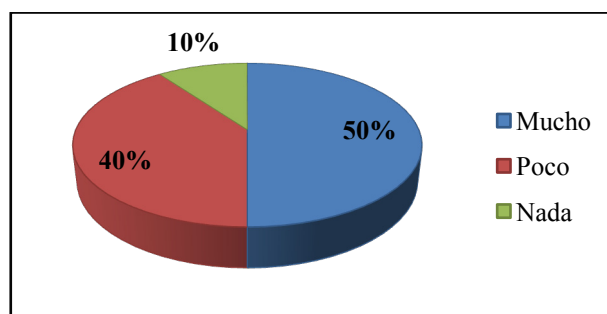


Gráfico N° 7 Pregunta N° 5¿Con qué frecuencia vas a parques recreativos con tus maestros?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

De 20 niños encuestados, el 50%, señalan que acuden a parques recreativos, con sus maestros, en tanto que el 40% indican que poco acuden a lugares recreativos, y un 10% no salen a ningún lugar de recreación.

Interpretación:

Esto indica que la mayoría de niños prefiere que sus maestros les lleven a lugares de recreación, ya que los padres por falta de tiempo o por su trabajo no salen a compartir con su hijo momentos de recreación.

Pregunta N° 6 ¿Dibujas libremente?

SI () NO ()

Alternativas	Frecuencia	%
SI	11	55%
NO	9	45%
TOTAL	20	100%

Cuadro N° 10 Pregunta N° 6 ¿Dibujas libremente?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

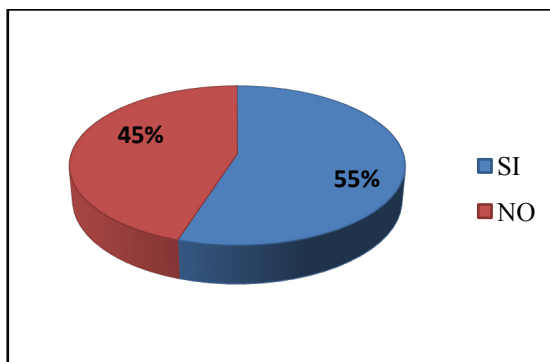


Gráfico N° 8 Pregunta N° 6 ¿Dibujas libremente?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

Se determina que el 55% de los 20 niños encuestados, indican que si dibujan libremente, en tanto que el 45% dicen que no.

Interpretación:

Lo que permite analizar que los niños buscan ser libres, prefieren que su imaginación vuele y poder expresar lo que sienten mediante el dibujo, los padres deben cuidar de no presionar a los niños a realizar tal o cual actividad no solamente en el dibujo, ya que ellos deben aprender a desenvolverse en cualquier ambiente que se encuentren, lo que les ayudara a poder buscar solución a los problemas que se les presenten y puedan tomar sus propias y mejores decisiones.

Pregunta N° 7 ¿Realizas gráficos de tus juguetes favoritos?

SI () NO ()

Alternativas	Frecuencia	%
SI	10	50%
NO	10	50%
TOTAL	20	100%

Cuadro N° 11 Pregunta N° 7 ¿Realizas gráficos de tus juguetes favoritos?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

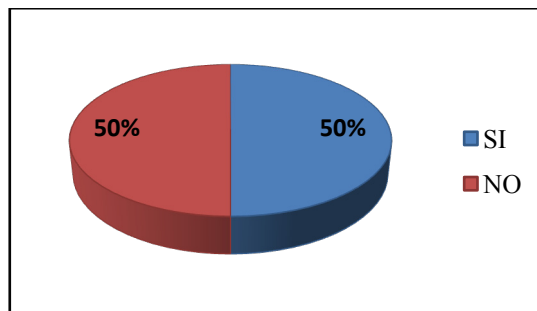


Gráfico N° 9 Pregunta N° 7 ¿Realizas gráficos de tus juguetes favoritos?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

Lo que se determina en esta grafica es que la mitad de los niños correspondiente a un 50% indica que realiza gráficos de sus juguetes favoritos, en tanto que la otra mitad indica que no.

Interpretación:

Esto indica que no todos los niños les gusta plasmar la imagen de sus juguetes favoritos, sino que prefieren jugar con los mismos, sea solos o con los demás niños, ellos prefieren divertirse con los juguetes o con los juegos con los cuales ellos se sienten identificados.

Pregunta N° 8 ¿Con que frecuencia armas tu rompecabezas en el aula?

Siempre () Rara vez () Nunca ()

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	16	80%
Rara vez	4	20%
Nunca	0	0%
TOTAL	20	100%

Cuadro N° 12 Pregunta N° 8 ¿Con que frecuencia armas tu rompecabezas en el aula?
Elaborado por: Mayra Palate
Fuente: Encuesta

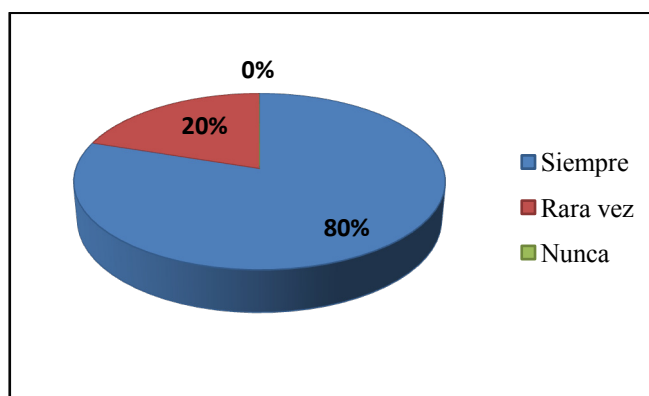


Gráfico N° 10 Pregunta N° 8 ¿Con que frecuencia armas tu rompecabezas en el aula?
Elaborado por: Mayra Palate
Fuente: Encuesta

Análisis:

Esta gráfica nos indica que 16 niños correspondiente al 80% de niños encuestados indican que siempre arman su rompecabezas, y un 20% que son 4 niños indican que rara vez lo realizan.

Interpretación:

Lo que se determina que una gran mayoría de niños les gusta armar su rompecabezas, esto es de ayuda para el desarrollo y lógica del pensamiento, ya que en lo posterior podrá analizar y resolver problemas con facilidad.

Pregunta N° 9 ¿Juegas moldeando dibujos con plastilina en el aula?

Siempre () Rara vez () Nunca ()

Alternativas	Frecuencia	%
Siempre	17	85%
Rara vez	3	15%
Nunca	0	0%
TOTAL	20	100%

Cuadro N° 13 Pregunta N° 9 ¿Juegas moldeando dibujos con plastilina?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

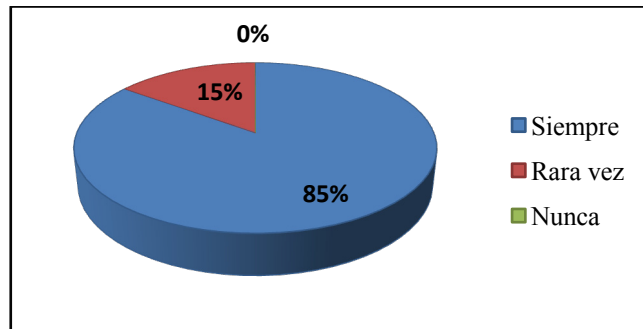


Gráfico N° 11 Pregunta N° 9 ¿Juegas moldeando dibujos con plastilina?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

En el siguiente gráfico nos indica que el 85% moldea dibujos con plastilina, en tanto el 17% indican que no lo hacen.

Interpretación:

Se determina que un 85% de 20 niños que es la mayoría juega con plastilina, esto ayuda a desarrollar la motricidad, y la creatividad en el niño, por lo que los padres deben ayudar a proporcionar materiales que ayuden al niño a desenvolverse solos ya sea a través del dibujo o la plastilina, ya que a su edad expresan todo lo que sienten y se debe estar presente como padres y maestros para ayudar a interpretar y entender lo que ellos nos quieren decir.

Pregunta N° 10¿Te gusta pintar tu libro?

SI () NO ()

Alternativas	Frecuencia	%
SI	12	60%
NO	8	40%
TOTAL	20	100%

Cuadro N° 14 Pregunta N° 10¿Te gusta pintar tu libro?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

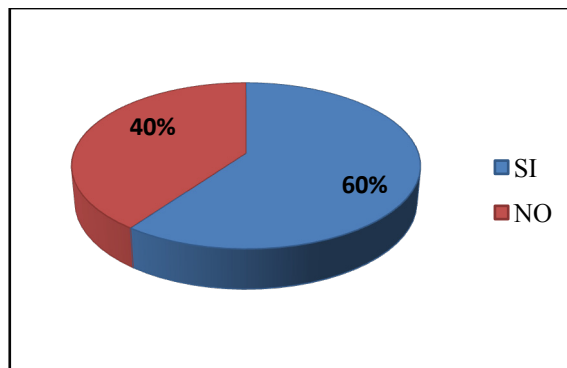


Gráfico N° 12 Pregunta N° 10¿Te gusta pintar tu libro?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

En esta pregunta se obtuvo que el 60% de los niños les gusta pintar sus libros, y un 40% que es una minoría afirma que no.

Interpretación:

Como se dijo anteriormente que a los niños les encanta la pintura el dibujo, las manualidades con diferente tipo de materiales, se debe permitir que realicen la combinación de colores al momento de pintar y que sean ellos quienes escojan los colores ya que esto es de gran ayuda para el desarrollo de su creatividad e inteligencia.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Pregunta N°1: ¿Cree que los juegos son importantes en el proceso de aprendizaje de los niños?

SI () NO ()

Alternativas	Frecuencia	%
SI	10	83%
NO	2	17%
TOTAL	12	100%

Cuadro N°15 Pregunta N°1: ¿Cree que los juegos son importantes en el proceso de aprendizaje de los niños?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

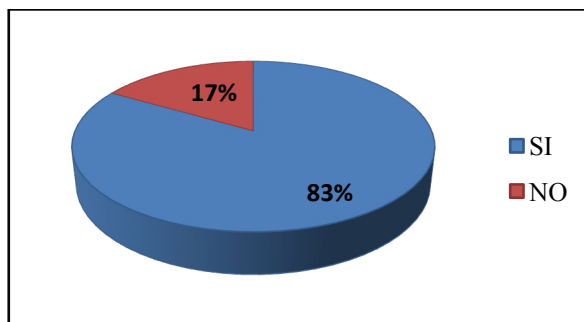


Gráfico N°13 Pregunta N°1: ¿Cree que los juegos son importantes en el proceso de aprendizaje de los niños?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

Según los resultados obtenidos en la gráfica el 83% de docentes en su mayoría tienen conocimiento de la importancia de los juegos en el proceso de aprendizaje, en tanto que el 17% no está de acuerdo.

Interpretación:

El maestro debe seguir estimulando el juego como medio importante para el aprendizaje del niño para que no tenga dificultades en lo posterior, el docente debe aplicar técnicas de entretenimiento para un mejor desenvolvimiento en el aula y fuera de ella.

Pregunta N° 2 ¿Desarrolla en su clase actividades de entretenimiento?

Mucho () Poco () Nada ()

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	5	42%
Poco	6	50%
Nada	1	8%
TOTAL	12	100%

Cuadro N° 16 Pregunta N° 2 ¿Desarrolla en su clase actividades de entretenimiento?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

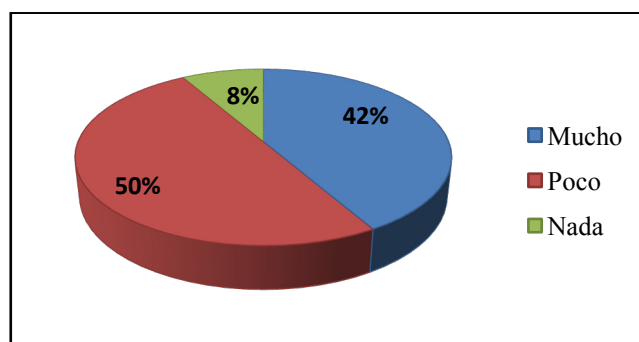


Gráfico N° 14 Pregunta N° 2 ¿Desarrolla en su clase actividades de entretenimiento?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

Los resultados muestran que el 42% de docentes desarrolla en su clase actividades de entretenimiento, en tanto que la mayoría que es el 50% lo hace de manera escasa, y hay una 8 % que no lo hace.

Interpretación:

Se puede determinar un porcentaje alto de docentes que desarrollan muy pocas actividades de entretenimiento en su clase, lo cual es preocupante ya que debería equilibrar la enseñanza en el aula como fuera de ella debido a que este último es muy importante sobre todo por su edad ya que ellos aprenden más jugando.

Pregunta N° 3¿Considera que mediante el juego el niño puede integrarse con facilidad al grupo?

SI () NO ()

Alternativas	Frecuencia	%
SI	11	92 %
NO	1	8 %
TOTAL	12	100%

Cuadro N° 17 Pregunta N° 3¿Considera que mediante el juego el niño puede integrarse con facilidad al grupo?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

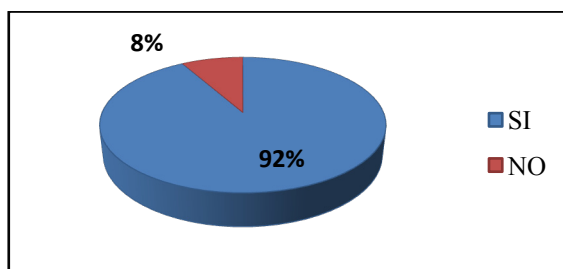


Gráfico N° 15 Pregunta N° 3¿Considera que mediante el juego el niño puede integrarse con facilidad al grupo?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

Según los resultados obtenidos vemos que el 92% indica que el juego ayuda a integrarse al niño con facilidad al grupo, en tanto que un reducido porcentaje del 8% dice que no.

Interpretación:

Se determina que los maestros si consideran que mediante el juego el niño puede integrarse con facilidad al grupo, ya que esto ayuda para que conozca el ambiente que le rodea, las personas con las que comparte y se socialice con las mismas con mayor facilidad.

Pregunta N 4: La iniciativa del niño puede crear juegos?

SI () NO ()

Alternativas	Frecuencia	%
SI	9	75 %
NO	3	25 %
TOTAL	12	100%

Cuadro N° 18 Pregunta N 4: La iniciativa del niño puede crear juegos?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

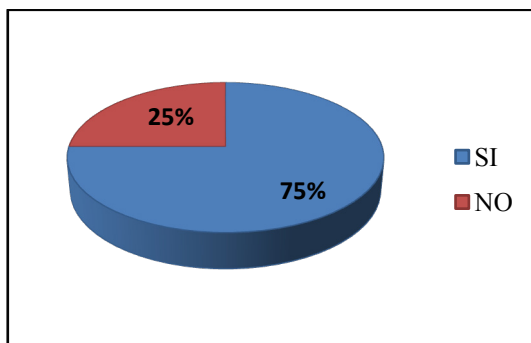


Gráfico N° 16 Pregunta N 4: La iniciativa del niño puede crear juegos?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

Según lo observado en el siguiente gráfico un 75%, indica que la iniciativa del niño puede crear juegos, en tanto que un 25% determina que no.

Interpretación:

Si un niño se siente motivado, su creatividad se desarrolla y fluye para que el pueda crear juegos, reconozca su entorno e incite a los demás a jugar con él, sin sentirse presionado por nadie lo que le da mayor libertad para que su iniciativa se ponga en juego.

Pregunta N° 5 ¿Las actividades lúdicas ayudan a disminuir la rutina y el cansancio en el niño?

Mucho () Poco () Nada ()

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	8	67%
Poco	3	25 %
Nada	1	8%
TOTAL	12	100%

Cuadro N° 19 Pregunta N° 5 ¿Las actividades lúdicas ayudan a disminuir la rutina y el cansancio en el niño?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

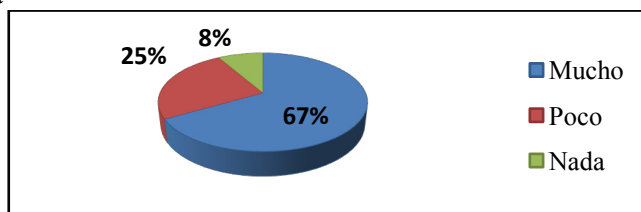


Gráfico N° 17 Pregunta N° 5 ¿Las actividades lúdicas ayudan a disminuir la rutina y el cansancio en el niño?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

La grafica nos señala que hay un 67 % de maestros encuestados indican que las actividades lúdicas ayudan a disminuir la rutina y el cansancio en el niño, en tanto que en un 25% señala que ayuda muy poco, y un 8% señalan que no ayudan en nada.

Interpretación:

Esto nos permite determinar que esa mayoría del 67% aplicarían las actividades lúdicas en el aula con sus niños ya que están de acuerdo que ayudan no solo a disminuir la rutina de las mismas clases de siempre, sino que también motiva para que aprendan a través del juego muchas cosas importantes, y son los maestros los llamados a implantar la mejor metodología de aprendizaje para lograr en ellos el conocimiento y el autoestima.

Pregunta N° 6 ¿Sabe como estimular la creatividad en los niños?

SI () NO ()

Alternativas	Frecuencia	%
SI	3	25%
NO	9	75 %
TOTAL	12	100%

Cuadro N° 20 Pregunta N° 6 ¿Sabe como estimular la creatividad en los niños?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

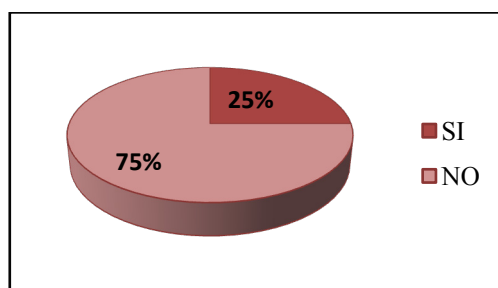


Gráfico N° 18 Pregunta N° 6 ¿Sabe como estimular la creatividad en los niños?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

El siguiente gráfico muestra que el 25% de docentes tiene conocimiento como incitar al niño para que demuestre su creatividad en las actividades propuestas por el docente, mientras que el 75% que es una gran parte desconoce como ayudar al niño a estimular su creatividad.

Interpretación:

El docente debe investigar de manera inmediata para poder ayudar a sus estudiantes la manera de estimular la creatividad en los niños, ya que esto es muy importante que se aplique en la edad en la que se encuentran, ya que el niño experimenta todo lo que esta a su alcance y pide una explicación de todo es en donde se debe aprovechar su creatividad para su mejor enseñanza.

Pregunta N °7 ¿Mediante la creatividad el niño puede socializarse con los demás?

SI () NO ()

Alternativas	Frecuencia	%
SI	8	67%
NO	4	33%
TOTAL	12	100%

Cuadro N° 21 Pregunta N °7 ¿Mediante la creatividad el niño puede socializarse con los demás?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

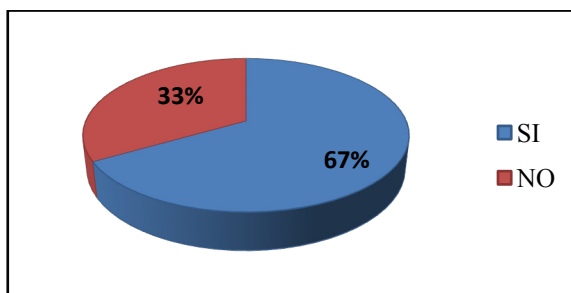


Gráfico N° 19 Pregunta N °7 ¿Mediante la creatividad el niño puede socializarse con los demás?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis

Según los resultados obtenidos en este ítem el 67%, de docentes afirma que mediante la creatividad el niño puede socializarse con los demás, y un porcentaje del 33% señala que no está de acuerdo.

Interpretación:

A través de la creatividad el niño puede ser más comunicativo con las personas que se encuentran a su alrededor y tener una mejor socialización, por lo que debe encontrarse más tiempo en su ambiente para que pueda desenvolverse mejor en el lugar en el que se encuentre.

Pregunta N° 8 ¿La creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones?

SI () NO ()

Alternativas	Frecuencia	%
SI	7	58 %
NO	5	42 %
TOTAL	12	100%

Cuadro N° 22 Pregunta N° 8 ¿La creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

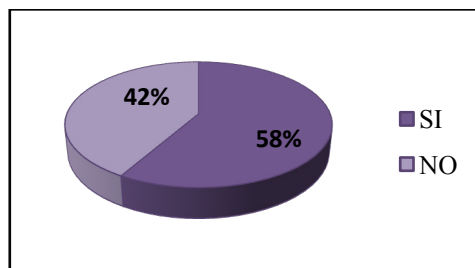


Gráfico N° 20 Pregunta N° 8 ¿La creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

Según los resultados obtenidos en este ítem el 58% indica que mediante el juego el niño aprende a tomar sus propias decisiones, y un 42% opina que no.

Interpretación:

Las investigaciones muestran que el niño en sus primeros cinco años desarrolla su personalidad por lo que es importante el cuidado y apoyo de los padres en primera instancia y de los maestros en el aula, para que el asimile los conocimientos que le brindan y ponga en práctica en el momento adecuado ya que su personalidad y su autoestima se están formando en esta etapa por lo que se debe tener mayor cuidado en su aprendizaje.

Pregunta N° 9: Cree que el juego ayuda a desarrollar la creatividad en el niño?

Mucho () Poco () Nada ()

Alternativas	Frecuencia	%
Mucho	7	58%
Poco	3	25 %
Nada	2	17%
TOTAL	12	100%

Cuadro N° 23 Pregunta N° 9: Cree que el juego ayuda a desarrollar la creatividad en el niño?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

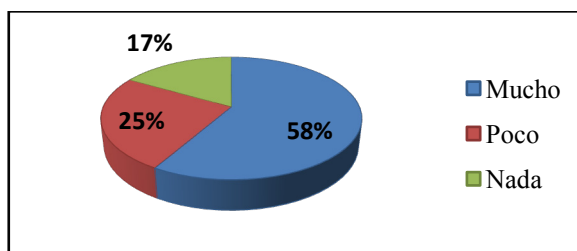


Gráfico N° 21 Pregunta N° 9: Cree que el juego ayuda a desarrollar la creatividad en el niño?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

La gráfica siguiente muestra que un 58% de los maestros encuestados indica que el juego ayuda a desarrollar la creatividad en los niños, el 25% señala que la ayuda es poca, y un 17% indica que no ayuda en nada.

Interpretación:

La aplicación de las actividades lúdicas a través del juego ayudan en gran parte a desarrollar la creatividad en los niños, las dinámicas y actividades de entretenimiento son beneficiosas para el mejor desarrollo del aprendizaje por lo que es recomendable que los maestros tomen muy en cuenta este tema para el beneficio de los niños

Pregunta N°10.- ¿Considera necesario la realización de una guía didáctica de juegos?

SI () NO ()

Alternativas	Frecuencia	%
SI	10	83%
NO	2	17 %
TOTAL	12	100%

Cuadro N° 24 Pregunta N°10.- ¿Considera necesario la realización una guía didáctica de juegos?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

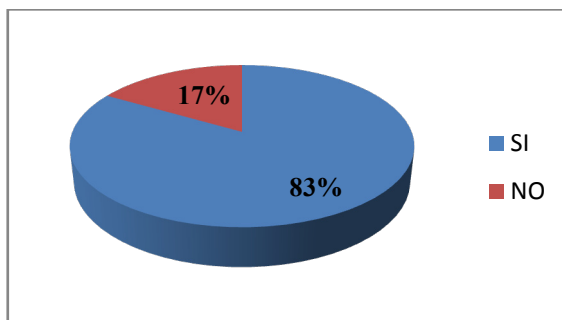


Gráfico N° 22 Pregunta N°10.- ¿Considera necesario la realización una guía didáctica de juegos?

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Análisis:

El siguiente gráfico muestra que el 83% de la población encuestada está de acuerdo con la elaboración de una guía didáctica en tanto que el 17 que es una minoría considera que no

Interpretación:

Al aplicar la guía didáctica de juegos será de gran ayuda para los docentes ya que será un material importante para el proceso de enseñanza tomando en cuenta la edad en la que se encuentran los niños es beneficioso la aplicación de los mismos.

4.2 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Ho = Las actividades lúdicas no contribuyen favorablemente en el desarrollo de la creatividad del niño.

H1= Las actividades lúdicas si contribuyen favorablemente en el desarrollo de la creatividad del niño.

Nivel de Significación

El nivel de significación con el que se trabajara es del 5 %que equivale 0.05

$$x^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

En donde

x^2 = Chicuadrado o jicuadrado.

Σ = Sumatoria.

O = Frecuencias Observadas

E = Frecuencias Esperadas.

Especificación de las Regiones de Aceptación y Rechazo

Para decidir sobre estas regiones primeramente determinamos los grados de libertad conociendo que los cuadros estas formados por 4 filas y 3 o 2 columnas.

$$g1 = (f - 1) (c - 1)$$

$$g1 = (4 - 1) (2 - 1)$$

$$g1 = (3) (1)$$

$$g1 = (3)$$

RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICOS

Frecuencias Observadas

Cuadro N° 25 Frecuencias Observadas de los Docentes

PREGUNTAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1. ¿Cree que los juegos son importantes en el proceso de aprendizaje de los niños?	10	2	12
2. ¿La iniciativa del niño puede crear juegos?	9	3	12
3. ¿Sabe como estimular la creatividad en los niños?	3	9	12
4. ¿La creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones?	7	5	12
SUBTOTAL	29	19	48

Elaborado por: Mayra Palate
Fuente: Encuesta

Frecuencias Esperadas

Cuadro N° 26 Frecuencias Esperadas de los Docentes

PREGUNTAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1. ¿Cree que los juegos son importantes en el proceso de aprendizaje de los niños?	7,25	4,75	12
2. ¿La iniciativa del niño puede crear juegos?	7,25	4,75	12
3. ¿Sabe como estimular la creatividad en los niños?	7,25	4,75	12
4. ¿La creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones?	7,25	4,75	12
SUBTOTAL	29	19	48

Elaborado por: Mayra Palate
Fuente: Encuesta

Cálculo de JI Cuadrado

O	E	O-E	$(O - E)^2$	(O-E)/E
10	7,25	2,75	7,56	1,0427
2	4,75	-2,75	7,56	1,5915
9	7,25	1,75	3,06	0,422
3	4,75	-1,75	3,06	0,6442
3	7,25	-4,25	18,06	2,491
9	4,75	4,25	18,06	3,8021
7	7,25	-0,25	0,06	8,2758
5	4,75	0,25	0,06	0,0126
48	48			18,2819

Cuadro N° 27 Cálculo de JI Cuadrado de los Docentes

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta

Frecuencias Observadas

Cuadro N° 28 Frecuencias Observadas de los Niños

PREGUNTAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1. ¿Te encanta inventar juegos?	16	4	20
2. ¿Si tu amigo se cae cuando juegas con el, tu le ayudas a levantarse?	19	1	20
3. ¿Dibujas libremente?	11	9	20
4. ¿Te gusta pintar tu libro?	12	8	20
SUBTOTAL	58	22	80

Elaborado por: Mayra Palate
Fuente: Encuesta

Frecuencias Esperadas

Cuadro N° 29 Frecuencias Esperadas de los Niños

PREGUNTAS	CATEGORIAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1. ¿Te encanta inventar juegos?	14,5	5,5	20
2. ¿Si tu amigo se cae cuando juegas con el, tú le ayudas a levantarse?	14,5	5,5	20
3. ¿Dibujas libremente?	14,5	5,5	20
4. ¿Te gusta pintar tu libro?	14,5	5,5	20
SUBTOTAL	58	22	80

Elaborado por: Mayra Palate
Fuente: Encuesta

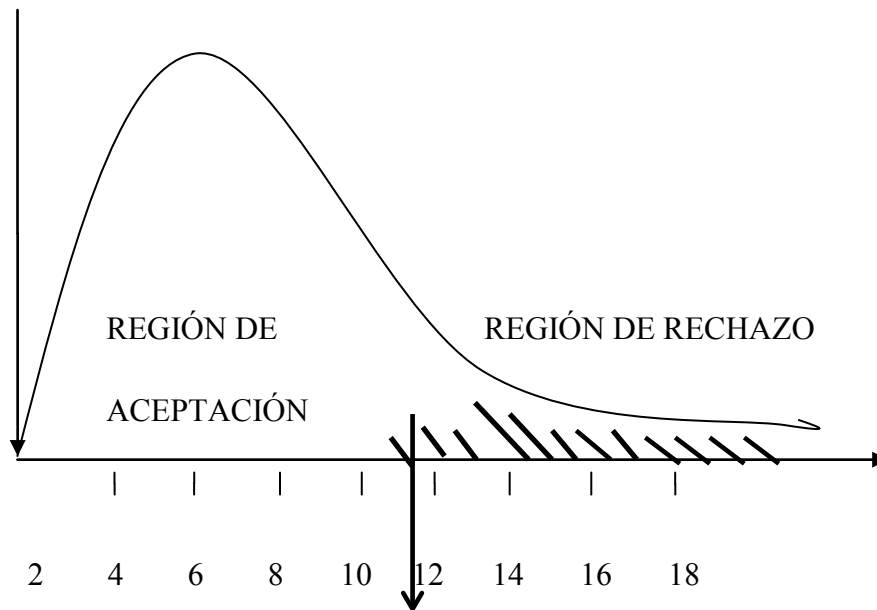
Cálculo de JI Cuadrado

O	E	O-E	$(O - E)^{x2}$	(O-E)/E
16	14,5	1,5	2,25	0,1551
4	5,5	-1,5	2,25	0,409
19	14,5	4,5	20,25	1,3965
1	5,5	-4,5	20,25	3,6818
11	14,5	-3,5	12,25	0,8448
9	5,5	3,5	12,25	2,2272
12	14,5	-2,5	6,25	0,431
8	5,5	2,5	6,25	1,1363
80	80			10,2817

Cuadro N° 30 Cálculo de JI Cuadrado de los Niños

Elaborado por: Mayra Palate

Fuente: Encuesta



10,28

Gráfico N °23 Campana de Gauss
 Elaborado por: Mayra Palate
 Fuente: Encuesta

Decisión final:

El valor de $x^2_r = 10.28$ que $x^2_c = 80$ de esta manera se acepta la Hipótesis Alternativa que dice las Actividades Lúdicas si contribuyen favorablemente en el Desarrollo de la Creatividad en los niños de Pre Básica del Centro de Desarrollo Infantil “Creciendo Felices”

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- La mayoría de niños no juegan con sus compañeros, el mismo que no esta preparado a resolver situaciones diversas y a socializarse con su entorno.
- Los niños no practican juegos acorde a su edad lo que no facilita su desarrollo e intercambio grupal.
- Se ha detectado que en el Centro de Desarrollo Infantil Creciendo Felices carece de infraestructura, la metodología que utilizan no es la adecuada para el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Según la investigación realizada se ha detectado la falta de una guía didáctica en la institución

5.2 RECOMENDACIONES

- Se sugiere a los docentes, la utilización de juegos de contactos físicos, como elementos socializadores.
- Permitir que los niños seleccionen los juegos los cuales deben ser acorde a su edad.
- Tomando en consideración, que el nivel de preescolar es esencial para el desarrollo integral del individuo, es importante gestionar la dotación a las instituciones con recursos actualizados y su capacitación sea la adecuada para el proceso de enseñanza.
- Es necesario que se aplique la guía didáctica de juego como medio importante en el proceso de enseñanza aprendizaje en el niño.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

TEMA: Elaborar una Guía Didáctica de Juegos Recreativos para Desarrollar la Creatividad en los niños de pre- básica del Centro de Desarrollo Infantil “Creciendo Felices” de la ciudad de Ambato

6.1. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN: Centro de Desarrollo Infantil “Creciendo Felices”.

DIRECCIÓN: Río Coca y Río Arajuno.

CANTÓN: Ambato.

PROVINCIA: Tungurahua.

DOCENTES: 12

ESTUDIANTES: 20

SOSTENIMIENTO: Fiscal.

CARÁCTER: Mixto.

FINANCIAMIENTO: Autogestión.

FECHA DE INICIO: 01 de Septiembre del 2010

FECHA DE CULMINACION: Enero del 2012

COSTO DE LA PROPUESTA: \$ 110

6.2.- ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Después de la investigación realizada nace la necesidad de implantar una guía didáctica, en la que los docentes del centro de desarrollo infantil “creciendo felices” de la ciudad de Ambato, utilicen como una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación

Los juegos y dinámicas ayudará a que el niño se sienta motivado en su aprendizaje lo que permitirá desarrollar su mente, adquiriendo así habilidades y destrezas , entendiéndose el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora lo que le facilitara en lo posterior en la toma de las mejores decisiones.

El juego es una actividad de recreación que sirve como medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los niños, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz

De los docentes y de la mejor pedagogía que apliquen en el aula, dependerá que los niños se sientan felices y vean que la enseñanza que reciben no solo permite desarrollar su capacidad intelectual, sino que emocionalmente se sientan bien consigo mismo, y que reconozcan que el ambiente que les rodea es el mejor para su desarrollo personal

6.3 JUSTIFICACIÓN

En base a la investigación anterior al aplicar una guía didáctica en el proceso de aprendizaje en los niños del centro de desarrollo infantil “creciendo felices” de la ciudad de Ambato, beneficiaría tanto al maestro ya que sus clases serían organizadas debido a que utilizaría una pedagogía acorde a la edad de los niños, aplicando la teoría y la práctica de manera equitativa logrando el mejor desenvolvimiento escolar de los niños, ya que los juegos y dinámicas influyen de manera directa en el desarrollo de la creatividad de los niños de Pre básica.

Uno de los aspectos detectados en los niños es que ellos se limitan a cumplir con lo que su maestra y padres les dicen, y no permiten que el niño aplique su creatividad, ya que los niños no juegan para entretenerse, ni para dejar tiempo libre a padres y maestros, sino porque es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él., por lo que se debe aplicar los juegos adecuados a la edad y entorno.

Según lo investigado los niños al jugar desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales al mismo que disfrutan aprenden y se entretienen.

Jugar es para los niños pequeños un acto creativo de primer orden, que no sólo les ayuda a conocer el mundo sino a resolver sus conflictos y dificultades, esto ayuda a que aprendan a tomar decisiones y escoger lo mejor para ellos.

Para lograr esto es importante darle participación e importancia a todas las actividades que el niño realiza, vinculándole al mismo tiempo los contenidos de los temas y las clases con la realidad social, y experiencia personal, esto se logra permitiendo que fluya libremente su creatividad y motivándole constantemente en todo lo positivo que el realice en el aula y fuera de ella

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVOS GENERALES

- Elabora una guía didáctica sobre juegos que permitan desarrollar el proceso de aprendizaje y creatividad en los niños

6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Seleccionar los juegos y dinámicas adecuadas para las diferentes edades
- Elaborar actividades didácticas en el aula que motiven al niño y mejore su aprendizaje
- Determinar la incidencia de los juegos y dinámicas como base fundamental para el desarrollo de sus capacidades y aptitudes.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Esta propuesta cuenta con el recurso humano, técnico, y financiero que se requiere para su realización en el Centro de Desarrollo Infantil “Creciendo Felices”, de la ciudad de Ambato durante el período noviembre 2010-marzo 2011.

Debido a que la Institución vio la necesidad de mejorar la enseñanza para que el niño se sienta motivado y a gusto en el lugar lo que beneficia a la Institución en general , por lo que esta dispuesta apoyar en todo lo necesario para la realización de la misma.

6.6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

GUÍA DIDÁCTICA

La guía didáctica es el instrumento (digital o impreso) con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente de los contenidos de un curso.

La guía didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos de un curso, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación.

Es la propuesta metodológica que ayuda al alumno a estudiar el material, incluye el planteamiento de los objetivos generales y específicos, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados para cada unidad y tema.

JUEGO DIDÁCTICO

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas;

O sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus

componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos:

La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa

dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Clasificación de los juegos didácticos:

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

En el mundo existen muy variadas e interesantes experiencias pedagógicas encaminadas a la estimulación y desarrollo de la creatividad.

La creatividad se define también como la facultad de encontrar nuevas combinaciones y respuestas originales partiendo de informaciones ya conocidas, se estima como una posibilidad de análisis relacional más amplio, complejo y alternativo; la posibilidad de representación y de simbolización de manera divergente; el aprovechamiento del conocimiento con mayor combinatoria y en la jerarquía de las facultades humanas, como la expresión del grado más alto de las maneras de reunir información procesarla, utilizarla

Juego y Creatividad

A medida que el niño va creciendo, el trabajo va representando algo serio y el juego un entretenimiento.

La postura lúdica es una propiedad de la personalidad creativa, requiere la capacidad de ver de un modo nuevo las cosas y de romper el estrecho significado que se le asigna así a cada estímulo. Cuanto más fuerte es el yo, tanto más tolerantes somos frente a lo nuevo y desconocido, y tanto mejor afrontamos el riesgo de utilizar el propio potencial y hacer posible la comunicación entre el mundo de dentro y el de fuera.

El pensamiento creativo

Una de las manifestaciones de la creatividad es el pensamiento creativo que puede aplicarse a cualquier campo.

El pensamiento creativo es una actividad bipolar entre lógica y fantasía, y es el resultado de la comunicación interpersonal. Empieza por ser una reacción subjetiva a un estímulo y se convierte en formulación objetiva de la percepción subjetiva.

El pensamiento creativo es el equilibrio, la integración de extremos sólo aparentes. Para fomentar esta capacidad debemos alejarnos del pensamiento mecánico, conformista y estereotipado, y de una crítica demasiado precoz impedimentos ambos que merman la posibilidad de una nueva combinación creativa.

Toda educación tiene por objetivo hacer aflorar en nuestros alumnos la creatividad potencial, fomentando la fluidez de ideas e induciendo a establecer muchas asociaciones frente a un solo estímulo, la flexibilidad intelectual y emocional mediante la yuxtaposición de las diferentes asociaciones. El descubrimiento de la propia capacidad para reaccionar de distinto modo en el mismo marco produce una nueva relación del individuo con su mundo interior. La percepción se convierte en conciencia; es decir, se llega a una comunicación intrapersonal consciente.

Dimensiones de la Creatividad:

Desde el ámbito educativo, planteamos la necesaria interacción de las diferentes dimensiones que conforman el proceso de desarrollo humano orientado a la construcción y desarrollo del ser en sus semejantes, constituidas en un todo integral y dinámico, en el cual la creatividad como uno de los de mayor significación, actuaría además de su papel transformativo y productivo, como un factor cohesionante, dinamizador y proyectivo en la búsqueda de una sólida construcción humana y social.

Estas dimensiones son:

Axiológica:

Es esencial comprender los valores y las aspiraciones que motivaron al ser humano a crearlos, sin los cuales un objeto queda desvinculado de su contexto y no se le puede atribuir su verdadero significado. Lo tangible sólo se puede interpretar mediante lo intangible. Aquí se tiene en cuenta el conocimiento, la comprensión y la autonomía. Ser, saber y conocimiento.

Afectiva:

- Consagración e identificación.
- Cognitiva:
- Funcionalidad, habilidad de pensamiento.
- Laboral:
- Elaboración, producción y transformación.
- Lúdica:
- Disfrute, posibilidad y juego.

- Participativa:

Dirección y participación. Alimentar la creatividad colectiva también significa hallar la forma de ayudar a que los estudiantes creen formas nuevas y mejores de convivir, estudiar y trabajar juntos.

Nuestra imaginación social y participativa en el aula no ha estado a la altura de nuestra imaginación científica y tecnológica.

- Creatividad individual:
- Como capacidad funcional y habilidad de la formulación y solución de problemas de manera individual.
- Creatividad colectiva:

Como posibilidad armónica del trabajo en equipo en los círculos creativos caracterizados por su composición abierta y espontánea, objetivos comunes, juegos de roles, simulación, autogestión de la acción, autocontrol del proceso, retroalimentación productiva, estrategia creativa y transformación.

Dada la ausencia casi total de investigaciones acerca de la caracterización de estudiantes creativos en el proceso de enseñanza - aprendizaje, resulta oportuno encaminar este estudio a la determinación de peculiaridades en la estimulación y desarrollo de la creatividad.

PLANIFICACIÓN DE CAPACITACIÓN DE LA PROPUESTA

La Propuesta: Elaborar una Guía Didáctica de Juegos Recreativos para Desarrollar la Creatividad en los niños de pre- básica del Centro de Desarrollo Infantil “Creciendo Felices” de la ciudad de Ambato

DATOS INFORMANTIVOS

Institución: CDI “Creciendo Felices”

Fecha: 01 de septiembre **Participantes:** Docentes de la institución

Objetivo General: Capacitar al personal docente sobre la correcta utilización de la Guía Didáctica de Juegos

Objetivo Específico: Implantar las ventajas que brinda la guía para un mejor aprendizaje en el niño.

Cuadro N° 32 Planificación de Capacitación de la Propuesta

Contenido	Actividades	Recursos	Responsables	Tiempo
Los juegos Recreativos y sus Beneficios	Exposición oral Trabajo en grupo	Proyector Computadora Papelotes Marcadores	Investigador	30mm
La creatividad en el niño Mediante el Juego	Exposición oral Dinámicas y juegos Trabajo grupal	Proyector Computadora Papelotes Marcadores grabadora	Investigador	30mm
Manejo de la Propuesta	Presentación y aplicación de la guía Armar grupos Simulacro de actividades	Proyector Computadora	Investigador	45mm

Elaborado por: Mayra Palate

6.7 MATRIZ DEL PLAN OPERATIVO

Cuadro N° 31 Matriz del Plan Operativo

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS ESPERADOS
SOCIALIZACIÓN	Socializar al personal docente al 100% sobre la aplicación de la guía didáctica	Reunión con los docentes de la Institución	Humanos	1 Semana	Investigador	Docentes motivados para aplicar la guía didáctica
CAPACITACIÓN	Capacitar al personal docente para la aplicación de la guía didáctica al 100%	Formación de equipos de trabajo para conocer y analizar las guías didácticas	Humanos (Docentes) Materiales (Videos didácticos)	1 Semana	Investigador	Docentes capacitados para la aplicación de la guía didáctica.
EJECUCIÓN	Aplicar al 100% la guía didáctica para realizar los juegos y dinámicas	Desarrollar los juegos y dinámicas acordes para el mejor aprendizaje	Humanos Materiales	4 meses	Docentes Estudiantes	Los Docentes aplican la mejor pedagogía y su perfil profesional, y los niños se sienten motivados
EVALUACIÓN	Evaluar al docente al 100% sobre la aplicación de la guía didáctica en el aula	Observación permanente con los grupos de trabajo	Humanos Materiales	4 meses	Autoridades Investigador	Niños beneficiados con el desarrollo de la guía didáctica.

Elaborado por: Mayra Palate

GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS PARA NIÑOS DE PRE- BÁSICA



Las investigaciones y la experiencia demuestran que los primeros años moldean el desarrollo y aprendizaje de los niños, influenciando su salud y desempeño a lo largo de sus vidas. Hay mucho que podemos hacer para asegurarnos de que todos los niños crezcan en ambientes sanos en casa, en la escuela, y la comunidad.

En casa:

Dedique tiempo a hablar, jugar, cantar, y jugar con sus niños.

Haga su hogar a prueba de niños y asegúrese de que los medicamentos y artículos peligrosos estén fuera de su alcance.

En la escuela:

- Desarrolle una buena relación con las proveedoras de cuidado infantil y maestros. Hábleles sobre las habilidades y dificultades de sus niños.
- Busque oportunidades para involucrarse en la escuela, y respalde el trabajo de los maestros.

En la comunidad:

- Pase tiempo en contacto con la naturaleza y explore los alrededores de su comunidad.
- Conozca a sus vecinos, tanto para apoyo como para diversión.

Aunque haya mal tiempo afuera, o no contemos con los medios para salir a pasear, nuestro hogar nos ofrece el escenario principal para educar y entretener a nuestros niños, ya que somos nosotros su maestros y compañeros de juego más importantes. Al compartir con ellos les enseñamos destrezas importantes, conocemos sus intereses, les ayudamos a manifestar sus talentos, y estimulamos su imaginación y creatividad.

No hay que salir de casa para apoyar el aprendizaje de nuestros niños mientras gozamos de ratos entretenidos. Actividades como las siguientes desarrollan las habilidades artísticas, musicales, dramáticas, atléticas, mecánicas, verbales, manuales, mentales, y/o sociales de nuestros niños en la privacidad y comodidad de nuestro hogar.

Arte

- Proyectos de dibujo o pintura (postales, murales, montajes)
- Proyectos de arcilla, barro, cerámica, plastilina
- Proyectos de tejer (brazaletes, macrame)
- Proyectos de cuentas (joyas, adornos)
- Origami (arte de doblar papel)



Música

- Escuchar música juntos
- Tocar instrumentos musicales
- Crear instrumentos musicales con utensilios del hogar
- Montar un concierto familiar



Drama

- Montar una obra de teatro familiar
- Hacer programa de chistes y comedia
- Copiar algún programa o película
- Teatro de marionetas o títeres

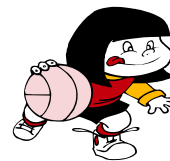


Deportes

- Escuchar o ver partidos de deportes en la radio o televisión
- Practicar ejercicios, gimnasia, artes marciales
- Juegos de saltar cuerda
- Versiones interiores de juegos como boliche, béisbol, baloncesto, etc.

Mecánica

- Armar modelos (de autos, aviones, animales, etc.)
- Construir con bloques de madera
- Construir con bloques plásticos (Legos TM)
- Ayudar a componer enseres domésticos
- Ayudar a componer auto
- Inventar aparatos

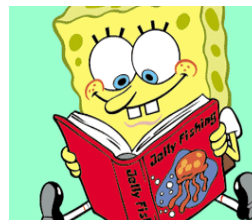


Ciencias

- Experimentos
- Pociones
- Usar instrumentos científicos
- Ciencias Domésticas
- Cocinar platos regulares y especiales
- Seguir y alterar recetas de cocina
- Jardinería
- Costura

Comunicación

- Leer juntos libros de cuentos, revistas, tiras cómicas
- Escuchar o ver programas educativos en la radio o televisión
- Escribir notas o cartas
- Adivinanzas
- Trabalenguas
- Anagramas y crucigramas
- Juego Imaginativo
- Jugar a la escuela
- Jugar al hospital
- Jugar a la tienda
- Jugar a la familia
- Juegos de mesa
- Juegos de papel y lápiz
- Juegos de magia
- Juegos electrónicos (de video o computadora)



JUEGOS PARA NIÑOS

- Debemos partir considerando que a los niños en edad pre-escolar les encanta correr, saltar, jugar a la pelota, hacer rompecabezas y dibujar.
- Luego, cualquier actividad que involucre algunos de los juegos mencionados, será de gran divertimento y satisfacción para los niños.
- A esto se puede agregar el juego que se puede implementar con agua o arena, junto a la utilización de algunos juguetes como botellas, embudos, coladores, batidores, diversos envases, etc.
- También se puede incorporar la elaboración de burbujas, los elementos para elaborarlas son detergente (el más sencillo de todos) agua caliente, glicerina, en algunos casos se puede usar azúcar, y jabón en polvo. Las proporciones varían pero más o menos deben combinar una parte de detergente, tres partes de glicerina y cinco partes de agua.
- Elaborar cuenta gotas con envases de plástico, haciéndole agujeros en su fondo para su observación.
- Buscarle el espacio para colocar una tienda de ventas, se le puede motivar a elaborar y recortar billetes, junto a algunas monedas de diversos valores, lo cual puede dar paso a un primer encuentro con las operaciones matemáticas, obviamente se deben buscar las cantidades adecuadas para efectuar este juego.
- Que juegue a que es un bombero, un detective, un cura, un carabinero, etc., ayudándole a encontrar la implementación necesaria para ello. Se

puede aprovechar de contar sobre las diversas actividades que desempeñan estos personajes.

- Efectuar un festival, junto a sus amigos, donde la mímica puede ser lo principal, sin olvidar el humor de algún cómico y un grupo de baile. Se podría realizar (en Punta Arenas existe esto) el Festival de los Patios, realizado por varios vecinos con la participación de sus hijos y artista invitados.
- Planificar excursiones, campeonatos deportivos, visitas a lugares importantes como el periódico, una compañía de bomberos, una radio, la televisión, etc.
- Hacer una obra de teatro, basados en algún cuento, hacer dibujos, pintarlos y exponerlos. También puede ser en base a algún programa de la televisión (de preferencia infantil)
- Inventar instrumentos musicales o un conjunto musical electrónico acompañados por algún tema correspondiente.

JUEGO POR AREAS DE APRENDIZAJE

- Puede darse a través de la organización de rincones como: dramatización, construcción, desarrollo intelectual, plástica, biblioteca, el niño a través del juego, la experimentación, el diálogo, la manipulación de materiales con sus compañeros y adultos investiga, experimenta, observa y construye aprendizajes.

- Es importante que al final del juego todos los niños expliquen a que han jugado, qué es lo que han realizado, la educadora hará hincapié en ciertos aprendizajes, por ejemplo si es vocabulario nuevo, nociones de cantidad, tamaño, forma, color...

CAZAR AL RUIDOSO

Objetivos: Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

Materiales: Tantos pañuelos como chicos haya menos uno

Desarrollo: Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso".

El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.



EL PITADOR

Objetivos: Agilizar los sentidos

Materiales: Un silbato

Desarrollo: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado.

Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.



LA BATALLA DE LOS GLOBOS

Objetivos: Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.

Materiales: Un globo por participante.

Desarrollo: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado.



MATAMOSCAS

Objetivos: Fomentar la cooperación.

Desarrollo: Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo, los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.



RESCATE DEL TESORO

Objetivos: Fomentar el juego en equipos.

Materiales: 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc) que serán el tesoro.
Desarrollo: Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás (en el pantalón). Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida. Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida. Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida. Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que esta encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes. Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir,

Además debe existir un círculo de +o-2 mts. de radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores. El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 pto por ficha y 5 ptos por vida).



UNA TORRE ALTA, FIRME Y SEGURA

Objetivos: Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

Materiales: 1 pegamento en barra por equipo.

Desarrollo: El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de +o- 30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.



RELÉVAME

Objetivos: Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación

Desarrollo: Hay tantas botellas como grupos (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Los grupos dispondrán de algún recipiente con agua o canilla para poderse ir a llenar la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto ha llegado adonde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.



LA CAZA DE LA CULEBRA

Objetivos: Fomentar la agilidad y la atención.

Desarrollo: En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de participantes haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.



EL SUPERMERCADO

Objetivos: Aumentar la atención en los participantes

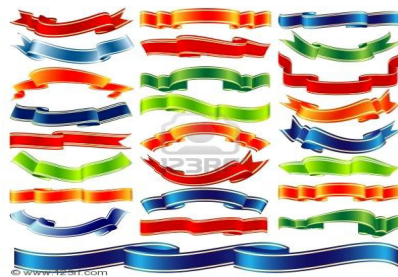
Desarrollo: Este juego se llama SUPERMERCADO (con todas sus variantes): se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado (uno es LATA DE TOMATES, el otro PEREJIL, el otro DETERGENTE, y así). El animador comienza a contar una historia (que tenga algún sentido y sea graciosa, obviamente) y a medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda. Si no lo hace pierde un punto. El último detalle a tener en cuenta es que si el animador, mientras cuenta la historia, dice la palabra SUPERMERCADO, TODOS deben cambiar de lugar. Este juego puede adaptarse con personajes bíblicos (y, por ejemplo, cuando se dice JESUS o BIBLIA todos cambian de lugar) o a cualquier otra situación.



AGARRAR LAS CINTAS

Objetivos: Divertir

Materiales: Cintas de tres colores, tantas como participantes en el juego.
Desarrollo: Se forman tres equipos. Cada niño se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura (colgando de los pantalones, cinturón...). El juego consiste en sacar las cintas a los demás. Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia. El niño que se queda sin cinta queda fuera del juego hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela, quien no tiene cinta quedará en un lugar llamado “el calabozo”. El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno.



LAS BANDERAS

Objetivos: Fomentar el juego en equipos

Materiales: Cintas de dos colores diferentes (una para cada participante), dos banderas

Desarrollo: Se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos. Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro

equipo. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda afuera.



CINCHADA EN CRUZ

Objetivos: Divertirse

Materiales: 2 cuerdas gruesas. 1 cuerda mas fina para atar el ladrillo
4 recipientes y 1 ladrillo que quepa en ellos.

Desarrollo: Se atan las 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de X. Se ata el pedazo de cuerda fina en el centro de la X con el ladrillo en la punta. Se colocan 4 recipientes en X a los lados del centro. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el ladrillo dentro de su recipiente.



DOS LÍNEAS Y UN PAÑUELO

Objetivos: Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

Materiales: Un pañuelo

Desarrollo: Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o más de distancia de la misma, se coloca un pañuelo sobre la línea de manera que sobresalgan las puntas del mismo a ambos lados. Se le asigna un número a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el animador estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los número "uno" de los dos equipos y trataran de agarrar el pañuelo y llevárselo, el jugador del equipo contrario, el que no alcance a agarrar el pañuelo, correrá tras de el que sí lo agarró y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde, si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta pierde.



PÍO, PÍO

Contenido: Es un juego sensorial

Material: Venda para los ojos

Objetivos: Sensibilizar el oído

Organización: Grupal

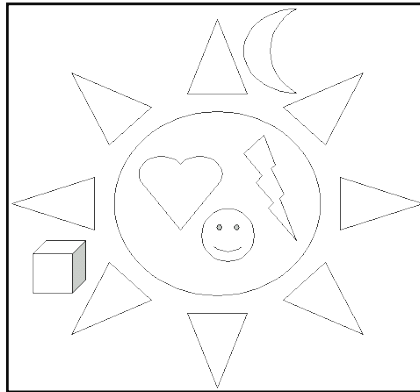
Desarrollo: El profesor le dice a uno en secreto que es gallina, los demás pollitos. Todos irán por la sala con los ojos cerrados, y cuando cogen una mano dicen: “Pío, Pío”, y si el otro contesta igual se sueltan, pero si no contesta es que es la gallina, y sigue agarrado a él. El juego termina cuando están todos unidos.



ACTIVIDADES

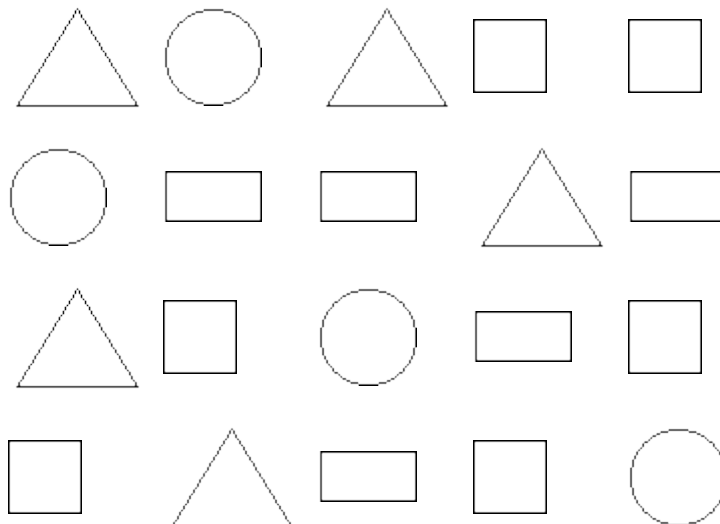
Dentro o Afuera

Pinta las figuras que están dentro del sol

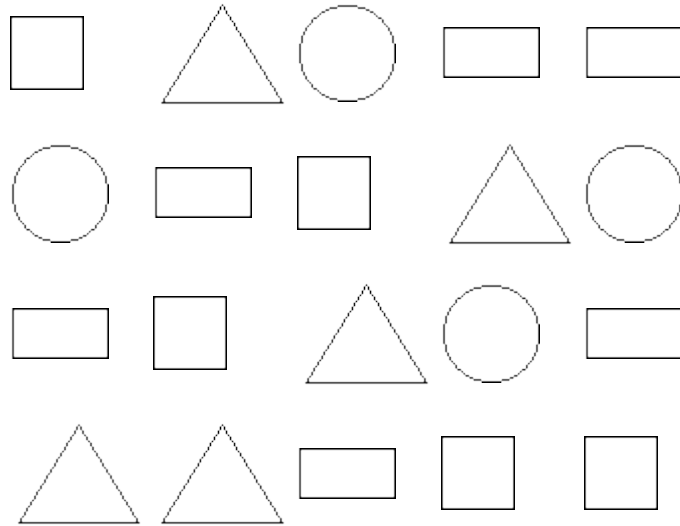


Clasifica las figuras

Pinta los cuadrados

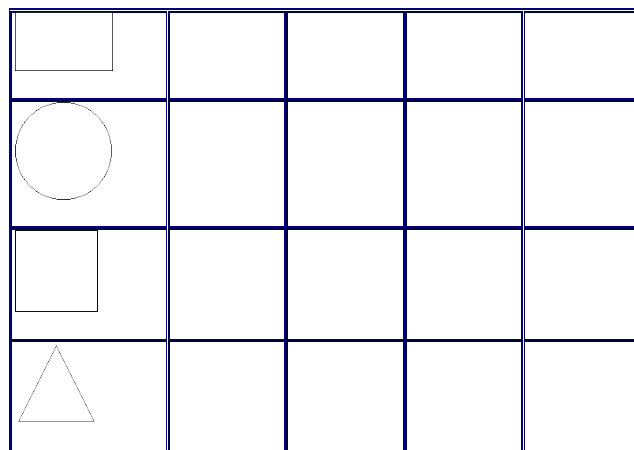


Pinta los triángulos



Dibuja figuras geométricas

Dibuja figuras iguales a la dada en el modelo.



Identificando números

Encierra con una línea los números iguales al modelo.

47	4	1	6	4	7		
80		2		6	8	3	8
69		8		3	6	0	9
77		1		7	4	4	7
08		0		0	6	9	0
14		4		1	2	1	7

6.8. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Los recursos obtenidos para la presente serán administrados directamente por la Gestora de la propuesta ya que será quien desarrolle la Guía Didáctica de juegos y dinámicas y ejecute su contenido.

6.8.1 Recurso Institucionales

Centro de Desarrollo Infantil “Creciendo Felices”

6.8.2 Recursos Humanos

Autoridades

Docentes

Investigador

Niños

6.8.3 Recursos Materiales

Computadora

Proyector

CD

6.8.4 Recursos Financieros

Propio del investigador

6.8.5 Presupuesto de la Propuesta

Cuadro N °33 Presupuesto de la Propuesta

N°	RUBROS DE GASTO	VALORES
1	Computadora	\$10
2	Impresiones	\$30
3	Materiales	\$20
4	Transporte	\$20
5	Imprevistos	\$30
TOTAL		\$110

Elaborado por: Mayra Palate

6.9 CRONOGRAMA

Cuadro N° 34 Cronograma

MES	SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Socialización																				
Planificación																				
Ejecución																				
Evaluación																				

Elaborado por: Mayra Palate

6.10. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Sera observado y analizado por el investigador constantemente y evaluado por la misma para verificar si la aplicación de los temas de la Guía Didáctica contribuye en forma acertada al problema detectado en la institución. Se debe recalcar que una vez realizada la evaluación se encontrara nuevas propuestas y se realizaran los respectivos cambios.

Cuadro N° 35 Evaluación de la Propuesta

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Los docentes y los niños de la institución
¿Por qué evaluar?	Para ver como esta marchando la propuesta, y se tiene que realizar reajustes en la marcha del mismo
¿Para qué evaluar?	Para alcanzar los objetivos planteados en la propuesta
¿Qué evaluar?	Los contenidos y su aplicación de la Guía Didáctica
¿Quién evalúa?	Directiva y Consejo Técnico
¿Cuándo evaluar?	Al principio de año escolar, a mediados y al finalizar el año
¿Cómo evaluar?	Se evaluará en las aulas del plantel
¿Con qué evaluar?	La Encuesta y la Observación

Elaborado por: Mayra Palate

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMABATO
FACULTADA DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

ANEXO 1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS

INSTRUCCIONES: Lee detenidamente y marque la respuesta que crea conveniente su opinión es importante.

1. ¿Te gusta jugar con tus papás?

Mucho () Poco () Nada ()

2. ¿Te gusta que tus maestros te hagan jugar con tus compañeros?

Mucho () Poco () Nada ()

3. ¿Si tu amigo se cae cuando juegas con el, tu le ayudas a levantarse?

SI () NO ()

4. ¿Te encanta inventar jugos?

SI () NO ()

5. ¿Con qué frecuencia vas a parques recreativos con tus maestros?

Mucho () Poco () Nada ()

6. ¿Dibujas libremente?

SI () NO ()

7. ¿Realizas gráficos de tus juguetes favoritos?

SI () NO ()

8¿Con que frecuencia armas tu rompecabezas en el aula?

Siempre () Rara ves () Nunca ()

9¿Juegas moldeando plastilina en el aula?

Siempre () Rara ves () Nunca ()

10¿Te gusta pintar tu libro?

SI () NO ()

ANEXO 2 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

1. **¿Cree que los juegos son importantes en el proceso de aprendizaje de los niños?**

SI () NO ()

2. **¿Desarrolla en su clase actividades de entretenimiento?**

Mucho () Poco () Nada ()

3. **¿Considera que mediante el juego el niño puede integrarse con facilidad al grupo?**

SI () NO ()

4. **¿La iniciativa del niño puede crear juegos?**

SI () NO ()

5. **¿Las actividades lúdicas ayudan a disminuir la rutina y el cansancio en el niño?**

Mucho () Poco () Nada ()

6. **¿Sabe como estimular la creatividad en los niños?**

SI () NO ()

7. **¿Mediante la creatividad el niño puede socializarse con los demás?**

SI () NO ()

8. **¿La creatividad hace al niño independiente y dueño de sus decisiones?**

SI () NO ()

9. ¿Cree que el juego ayuda a desarrollar la creatividad en el niño?

Mucho () Poco () Nada ()

10. ¿Considera necesario la realización de una guía didáctica de juegos?

SI () NO ()

BIBLIOGRAFÍA

LEIF-BRUNELLE – La verdadera naturaleza del juego – Ed- Kapelusz

CORREO DE LA UNESCO – Juego –

BOZ DE ZUZEK – El juego y su valor educativo – Artículo<

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1998). Creatividad: El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona. Paidós.

GARAIGORDOBIL L., M. (1995). Psicología para el desarrollo de la cooperación y de

LA CREATIVIDAD. Bilbao. Desclée De Brouwer.

De la Torre, S. y Violant, V. (2006). Comprender y evaluar la creatividad. Vol 1 y 2. Málaga. Aljibe

ROMO, M. (1997). Psicología de la creatividad. Barcelona. Paidós.

STERNBERG, R.J. Y LUBART, T.I.(1997) La Creatividad En Una Cultura Conformista.

BELLO ESTÉVEZ, P. (1990) Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos. Aula XXI. Santillana, pp. 136-157.

Del Moral Pérez, E. (1996) Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos: la creatividad.

Enlaces con cientos de juegos:

<http://www.juegosdetiempolibre.com/>

<http://www.elhuevodechocolate.com/juegos.htm>

Batllori, José María y Batllori, Jorge (1999). *Guía de juegos*. Guías Espasa. Barcelona

Berón H. Inés (1993). *Juego y Movimiento en la Escuela Primaria*. Ed Novelibro. Buenos Aires.

Contreras, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física*. Ed. Inde. Barcelona.

Devís, J. y Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*. INDE. Barcelona.

Guillemard, Gerald y otros (1998). *Las cuatro esquinas de los juegos*. Ed. Agonos. Lérida.

www.cosasdelainfancia.com

Harris, P. (1989). *Los niños y las emociones*. España: Alianza