



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD PRESENCIAL

INFORME FINAL DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DE TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN

MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

**“EL JUEGO CREATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE
COGNOSCITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL 2 DEL
CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES DE LA CIUDAD DE
AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

AUTORA: Graciela Hortencia Bustos Urbina

TUTOR: ING. MG MENTOR JAVIER SÁNCHEZ GUERRERO

**AMBATO – ECUADOR
2013**

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

CERTIFICA

Yo, Ing. Mg Mentor Javier Sánchez Guerrero, CC. 180311434-5, en mi calidad de tutor del trabajo de graduación o titulación, sobre el tema: **“EL JUEGO CREATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNOSCITIVO DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2 EN EL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA TUNGURAHUA”** desarrollado por la egresada Graciela Hortencia Bustos Urbina, 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.

.....
TUTOR

Ing. Mg. Mentor Javier Sánchez Guerrero

AUTORIA 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 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 autor.

Bustos Urbina Graciela Hortencia

C.C 1803208675

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Sedo los derechos en líneas patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o titulación sobre el tema **“EL JUEGO CREATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNOSCITIVO DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2 EN EL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, Autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de Autor y no se utilice con fines de lucro.

Bustos Urbina Graciela Hortencia

180320867-5

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: **“EL JUEGO CREATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNOSCITIVO DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2 EN EL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, presentada por la señorita Graciela Hortencia Bustos Urbina, egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: Marzo – Agosto 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios

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

Ambato, 14 de Octubre del 2013

LA COMISIÓN

Dra. Mg. Carmita del Rocío Nuñez Lòpez

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

Pscl. Educ. Mg. Paulina Alexandra Nieto Viteri

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Ing. Mg. David Ricardo Castillo Salazar

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a nuestro padre Dios que me Bendice a cada instante y en cada paso de mi vida, a mis Padres y hermana que han aportado con todo su apoyo y comprensión y de manera muy especial a un ser que ya no está físicamente pero en mi corazón estará siempre a mi abuelito, gracias a ellos he podido alcanzar mis objetivos tanto personales como profesionales.

Graciela

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por sus Bendiciones en todo el transcurso de mi vida, a mis Padres por su apoyo incondicional, a mis profesores por su dedicación y conocimientos impartidos, y a la Universidad Técnica de Ambato, por abrirme las puertas para formarme profesionalmente.

Graciela

Índice General

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xv
CAPITULO 1	1
EL PROBLEMA.....	1
1.1 TEMA.....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.2.1. CONTEXTUALIZACION	1
1.2.2. Análisis Crítico.....	4
1.2.3. Prognosis.....	5
1.2.4. Formulación del Problema.....	6
1.2.5. Preguntas Directrices	6
1.2.6. Delimitación	6
1.3. Justificación	7
1.4. OBJETIVOS.....	7
1.4.1. Objetivo General.....	7
1.4.2. Objetivos Específicos	8
CAPITULO 2.....	9
MARCO TEORICO	9
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	9
2.2. Fundamentación Filosófica	10
2.2.1 Fundamentación Ontológica.....	10
2.2.3 Fundamentación Epistemológica.....	11

2.3. Fundamentación Legal	11
2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	14
2.4.1. Variable Independiente.....	15
2.4.2. Variable dependiente.....	36
2.5. Hipotesis.....	47
2.6. Señalamiento de Variables	47
CAPITULO 3.....	48
3.METODOLOGÍA	48
3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO.....	48
3.2. MODALIDAD BASICA DE LA INFORMACION	48
3.3. Nivel o Tipo de Investigación	49
3.4. Población y Muestra	50
3.5 Operacionalización de Variables	51
3.6. RECOLECCION DE INFORMACION	53
3.7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS	54
3.7.1. Plan para procesar la información recogida	54
3.7.2. Plan de análisis y recolección de resultados	54
CAPÍTULO 4.....	55
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	55
4.1 TABULACION DE DATOS.....	55
4.2 Verificación de la Hipótesis.....	75
4.2.1 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS	75
4.2.2 SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACION	75
4.2.3 DESCRIPCION DE LA POBLACION.....	75
4.2.4 ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO.....	76
4.2.5 ESPECIFICACION DE LAS REGIONES DE ACEPTACION Y RECHAZO	76
4.2.6: RECOLECCION DE DATOS Y CALCULOS ESTADISTICOS ...	77
4.2.6.1: ANALISIS DE VARIABLES.....	77
4.3 Frecuencia Esperada.....	78
CUADRO DEL CHICUADRADO.....	79

DECISIÓN FINAL	80
CAPÍTULO 5.....	81
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
5.1 Conclusiones	81
5.2 Recomendaciones	81
CAPITULO 6.....	82
PROPUESTA.....	82
6.1 Datos Informativos.....	82
6.2 Antecedentes de la Propuesta.....	83
6.3 Justificación	84
6.4 Objetivos:.....	84
6.4.1 General.....	84
6.4.2 ESPECIFICO:.....	85
6.5 Análisis de factibilidad	85
6.6 Fundamentación:	85
6.6.1 Fundamentación Teórica.....	85
6.5 Descripción de la propuesta	91
6.8 Modelo Operativo.....	119
6.9 Marco Administrativo	120
6.10 Previsión de la Evaluación.....	121
MATERIALES DE REFERENCIA	122

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Población y Muestra	50
Cuadro N° 2 El Juego Creativo	51
Cuadro N° 3 Aprendizaje Cognoscitivo	52
Cuadro N° 4 Recolección de información	53
Cuadro N° 5 Juego Creativo	55
Cuadro N° 6 Aprendizaje	56
Cuadro N° 7: Transmitir emociones	57
Cuadro N° 8: Beneficios en los niños	58
Cuadro N° 9: Guía de juegos	59
Cuadro N° 10: método de aprendizaje	60
Cuadro N° 11: Beneficios del juego.....	61
Cuadro N° 12: Importancia del aprendizaje	62
Cuadro N° 13: Nuevos métodos	63
Cuadro N° 14: Recibe talleres	64
Cuadro N° 15: Jugar.....	65
Cuadro N° 16: Jugar en el patio.....	66
Cuadro N° 17: jugar con los compañeros.....	67
Cuadro N° 18: motivar con canciones.....	68
Cuadro N° 19: Cantar una canción	69
Cuadro N° 20: Nuevas canciones.....	70
Cuadro N° 21: Aprender cuando juegas	71
Cuadro N° 22: Juegas con tu maestra.....	72
Cuadro N° 23: Todos los días juegas.	73
Cuadro N° 24: Nuevos juegos	74
Cuadro N° 25: Alternativas.....	76
Cuadro N° 26: Frecuencia Observada.....	77
Cuadro N° 27: Frecuencia Esperada	78
Cuadro N° 28: Chi cuadrado.....	79
Cuadro N° 29: Presupuesto.....	83
Cuadro N° 30: Modelo Operativo.....	119
Cuadro N° 31: Prevision de la evaluación.....	121

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Árbol de problemas.....	3
Gráfico N° 2 Categorías Fundamentales	14
Gráfico N° 3: Juego Creativo	55
Gráfico N° 4: Aprendizaje	56
Gráfico N° 5: Transmitir emociones	57
Gráfico N° 6: Beneficios en los niños	58
Gráfico N° 7: Guía de Juegos.....	59
Gráfico N° 8: Métodos de aprendizaje	60
Gráfico N° 9: Beneficios del juego	61
Gráfico N° 10: Importancia del aprendizaje	62
Gráfico N° 11: Nuevos métodos	63
Gráfico N° 12: Recibe talleres	64
Gráfico N° 13 : Jugar.....	65
Gráfico N° 14: Juega en el patio	66
Gráfico N° 15: Jugar con los compañeros	67
Gráfico N° 16: Motivar con canciones	68
Gráfico N° 17: Cantar una canción	69
Gráfico N° 18: Nuevas canciones	70
Gráfico N° 19: Aprendes cuando juegas.....	71
Gráfico N° 20: Juegas con tu maestra.....	72
Gráfico N° 21: Todos los días juegas	73
Gráfico N° 22: Nuevos juegos	74
Gráfico N° 23: Especificación de regiones	76
Gráfico N° 24: Funciones del Juego.....	91

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

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “EL JUEGO CREATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNITIVO DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2 EN EL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

AUTORA: Graciela Hortencia Bustos Urbina

TUTOR: ING. MG MENTOR JAVIER SÁNCHEZ GUERRERO

RESUMEN: Este proyecto implica una investigación de campo porque es el estudio de los hechos en el lugar donde se produce el problema a ser investigado. Es también bibliográfico y documentado, porque tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre un tema determinado, basándose en libros, revistas y páginas de internet. Por el nivel investigación es objetiva ya que los resultados se obtendrán a corto plazo y cumplen propósitos inmediatos.

El bajo conocimientos sobre el beneficio de los Juegos creativos y su Incidencia en el desarrollo cognoscitivo de los niños y niñas no permitirá que se desenvuelvan adecuadamente ocasionando retraso especialmente en el área de aprendizaje, en niños y niñas del nivel inicial 2

Mediante la investigación que se ha realizado en el Centro Educativo Bilingüe Horizontes del cantón Ambato, a través de la observación, encuesta, análisis interpretativo y aplicación de guías didácticas, se ha llegado a la conclusión, que la falta de aplicación de juegos creativos adecuados a la edad de los niños y niñas, influye en el desarrollo cognoscitivo de lo cual afecta la sociabilización en su entorno afectivo.

Palabras claves: juegos creativos, aprendizaje, desarrollo, cognoscitivo, sociabilización, retraso

TECHNICAL UNIVERSITY AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
CAREER nursery education
MODE FACE
EXECUTIVE SUMMARY

SUBJECT : "THE CREATIVE GAME AND ITS INFLUENCE ON COGNITIVE LEARNING OF CHILDREN OF INITIAL LEVEL 2 IN THE BILINGUAL SCHOOL HORIZONS CITY PROVINCE TUNGURAHUA AMBATO "

AUTHOR : Graciela Hortencia Bustos Urbina

GUARDIAN : ING. MG MENTOR JAVIER SÁNCHEZ GUERRERO

SUMMARY : This project involves field research because it is the study of the facts in the place where the problem occurs to be investigated. It is also literature and documented, because it has the purpose of detecting, broaden and deepen theories, conceptualizations and criteria of several authors on a given topic from books , magazines and websites. On the research level is objective because the results will be obtained in the short term and meet immediate purposes.

The low knowledge about the benefit of creative games and his Impact on the cognitive development of the children unfold not allow properly causing delay especially in the area of learning, children 's initial level 2

Through research that has been done in the Horizons Bilingual School Canton Ambato , through observation, survey, analysis, interpretation and application of tutorials has been concluded that the failure to implement appropriate creative games age children , influences the development which affects cognoscitivo of socialization in their affective environment .

Keywords : creative play , learning, development , cognocitivo , socialization , delayed

INTRODUCCIÓN

El juego creativo es muy importante en la educación escolar ya que pone en actividad todo su esquema corporal, fortifica y ejercita las funciones psíquicas, gracias a los avances tecnológicos, el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social de los niños; jugando se aprende la socialización entre amigos en todo los ámbitos de acuerdo a sus culturas de los distintos grupos sociales, a esto se suma el hecho de que los niños tengan una mejor capacidad de jugar más allá de la infancia.

El juego es necesario para desarrollar la personalidad infantil los niños obtendrán un mejor desenvolvimiento en sus experiencias y necesidades particulares dentro de su entorno. Es obligación de los maestros, estar capacitados para transmitir a los niños la enseñanza del juego en forma adecuada, al no darse solución al problema del desarrollo integral de las capacidades de los niños al mejoramiento físico y mental del niño, lo cual ocasionará que los niños no desarrollen sus capacidades educativas en la formación más diversa y compleja de su afectividad se ve la necesidad de mejorar el sistema educativo a través de los juegos creativos.

El aprendizaje cognoscitivo: Trata de explicar como las otras especies y el hombre pueden aprender conductas nuevas sin experiencia previa, o como se pueden recordar respuestas de gran complejidad durante un periodo largo de tiempo y sin reforzamiento, o como se pueden realizar aprendizaje de gran complejidad. Se considera al organismo un ser activo capaz de elaborar la información y de generar conductas por motivaciones internas. Este aprendizaje subraya los aspectos cognitivos. Se basa en representaciones cognitivas de la conducta, en vez de la asociación de estímulos y respuestas. El aprendizaje se puede realizar no solo por condicionamiento, sino que podemos aprender imitando a otros sujetos o simplemente al recibir la información de algo. Se llama aprendizaje vicario, observacional o por modelos

El trabajo investigativo consta de los siguientes capítulos:

Capítulo I El Problema contiene: la **CONTEXTUALIZACIÓN**, el Análisis Crítico, la Prognosis. La Formulación del Problema, las Interrogantes, la Delimitación, la Justificación, y los Objetivos tanto Generales como Específicos.

Capítulo II: se desarrolla el **MARCO TEÓRICO**, y comprende de Antecedentes Investigativos, Fundamentación Filosófica, Fundamentación Legal, Categorías Fundamentales, Hipótesis y Señalamiento de Variables.

Capítulo III: lo denominados **METODOLOGIA** a continuación detallamos los siguientes puntos: el Enfoque, la Modalidad Básica de la Investigación, el Nivel o Tipo de Investigación, la Población y Muestra es la que nos permite trabajar y se realiza la Operacionalización de Variables y se finaliza con la recolección y procesamiento de la información.

Capítulo IV, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS basándose en: Análisis de Resultados, en este punto analizamos los resultados propuestos anteriormente y aquí verificamos la Hipótesis.

Capítulo V: Consta de conclusiones y recomendaciones lo cual nos ayuda a la ejecución de la propuesta.

Capítulo VI: en este capítulo tenemos la **PROPUESTA** lo cual consta de: Datos Informativos, Antecedentes de la Propuesta, Justificación, Objetivos, Análisis de Factibilidad, Fundamentación, Modelo Operativo y Previsión de la Evaluación. Aquí se presenta una solución al problema a investigar. Finalmente consta la bibliografía y anexos.

CAPITULO 1

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

“EL JUEGO CREATIVO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNOSCITIVO DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2 DEL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. CONTEXTUALIZACION

En Ecuador el juego creativo no es considerado como un método de enseñanza aprendizaje, y por lo cual no se realizan actividades que motiven a los docentes a fomentar la creatividad en lo que se refiere a juegos cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usual, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos.

En la Provincia no hay suficiente apoyo didáctico ya sea por medio de talleres, cursos, material de apoyo y mucho menos se puede desarrollar estos juegos creativos que son de vital importancia para el desarrollo cognoscitivo de los niños, por tanto se debe implementar círculos de recreación y aprendizaje, así favorecer el desarrollo de los niños y niñas del nivel de educación inicial 2 y propiciar la adquisición de destrezas y se preparen para el aprendizaje escolar, en tal forma se garantiza una unidad metodológica del ciclo escolar, detectando, previniendo y superando las dificultades que se presentan en el desarrollo psicológico y socio afectivo de los niños y niñas.

(Recuperado de http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101343405/-1/La_importancia_de_la_creatividad.html)

En el Centro Educativo Bilingüe Horizontes se ha observado la falta de creatividad por parte de los docentes al realizar las actividades con los niños, esto tiene una gran influencia en el aprendizaje cognoscitivo de los niños.

Factores que influyen notablemente en el ambiente escolar por parte del docente es la falta de actualización por medio de cursos, talleres.

La institución en si debe implementar en los docentes nuevos métodos de enseñanza aprendizaje ya que el método utilizado contantemente como es el tradicionalismo no permite desarrollar en los niños la creatividad el desenvolvimiento.

Lo que se quiere lograr al implementar nuevos métodos es que el niño sea participe de cada actividad aportando creatividad y sea de gran aporte en el aprendizaje cognoscitivo por medio del juego creativo.

Muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, el mental y el social. Los juegos también ayudan a los niños expresarse, y enfrentar a sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades.

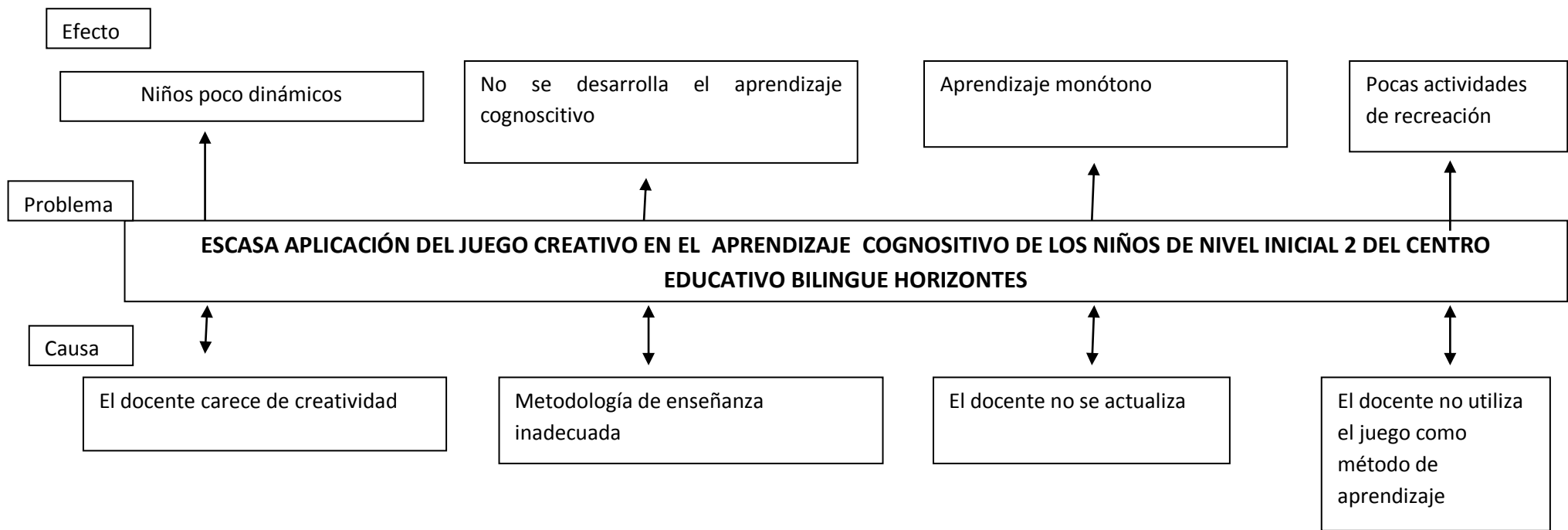


Gráfico N° 1 Árbol de problemas

Elaborado por: Graciela Bustos

1.2.2. Análisis Crítico

El docente carece de creatividad para realizar nuevas actividades con los niños es por ello que se forman niños poco dinámicos, con poca imaginación esto causa un gran impacto en el desenvolvimiento del niño. La metodología utilizada por el docente es inadecuada para la edad y necesidad de los niños, para formar niños con creatividad e imaginación es indispensable que los docentes conozcan y apliquen nuevas estrategias de enseñanza. La escasa aplicación del juego creativo, es resultado de la carencia de creatividad del docente y por ende los niños no tienen dinamismo al realizar las actividades, para no caer en la enseñanza aprendizaje monótono el docente debe actualizarse en lo que se refiere a nuevos e innovadores métodos de enseñanza para así poder crear un ambiente de aprendizaje apto para la enseñanza.

El desconocimiento de técnicas es otra causa que impedir el desarrollo y rendimiento de los niños por lo cual es importante realizar juegos libres y espontáneos, ya que el juego es una actividad que se utiliza para la vida cotidiana de los niños, por esta razón es necesario aplicarlos para que no existan niños pocos creativos, reflexivos y participativos. La aplicación del juego creativo en el aprendizaje del niño, es de gran importancia ya que por medio de esta herramienta podremos contribuir a crear en el niño un aprendizaje cognoscitivo.

El Centro Educativo Bilingüe Horizontes es una institución que procura que las familias, docentes y la comunidad se vinculen en todo proceso educativo de los niños, brindando tiempo para fortalecer el desarrollo intelectual, la creatividad, nuevos aprendizajes de sus hijos y, esto fundamentalmente facilitara el ingreso al siguiente nivel de educación inicial superando las dificultades que, generalmente enfrenta el niño al inicio de su año escolar por falta de estimulación temprana y otros factores que impiden su desarrollo haciendo que no estén aptos para enfrentar sus problemas académicos.

En la institución los docentes tratan de implementar al juego creativo como parte de un nuevo método de enseñanza aprendizaje, lo cual beneficia el desarrollo académico de los niños. En la institución no se ha realizado ningún tipo de investigación sobre este tema, sin darle la debida importancia es por ello que he decidido indagar sobre el beneficio de la aplicación de nuevos métodos de aprendizaje escolar que influye en el aprendizaje cognoscitivo de los niños

1.2.3. Prognosis

En caso de no investigar este tema, se seguirá utilizando en la institución el aprendizaje tradicional, el cual no contribuye en los nuevos avances de la educación; y por ello no se mejorara la calidad de la educación inicial, y los efectos de ello se verán reflejados en un aprendizaje monótono.

El obtener un mejor conocimiento sobre los beneficios del juego creativo como herramienta de aprendizaje nos ayudara a alcanzar mayores logros en el aprendizaje cognoscitivo del niño.

El juego es necesario para desarrollar la personalidad infantil los niños obtendrán un mejor desenvolvimiento en sus experiencias y necesidades particulares dentro de su entorno. Es obligación de los maestros, estar capacitados para transmitir a los niños la enseñanza del juego en forma adecuada, al no darse solución al problema del desarrollo integral de las capacidades de los niños al mejoramiento físico y mental del niño, lo cual ocasionará que los niños no desarrollen sus capacidades educativas en la formación más diversa y compleja de su afectividad se ve la necesidad de mejorar el sistema educativo a través de los juegos creativos.

1.2.4. Formulación del Problema

¿De qué manera influye el juego creativo en el aprendizaje cognoscitivo de los niños y niñas de educación del nivel inicial 2 en el Centro Educativo Bilingüe Horizontes?

✓ LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Comunicación y relaciones sociales

Trabajo en equipo

1.2.5. Preguntas Directrices

- ✓ ¿Los docentes del Centro Educativo Bilingüe Horizontes aplican el juego creativo como método de enseñanza?
- ✓ ¿Los docentes realizan actividades para formar en el niño un aprendizaje cognoscitivo?
- ✓ ¿En el Centro Educativo Bilingüe Horizontes se han planteado soluciones ante este problema de investigación?

1.2.6. Delimitación

De Campo: Educativa

De Área: Expresión corporal

De Aspecto: Juego creativo – aprendizaje cognoscitivo

Delimitación espacial: La investigación se realizara en el nivel de educación inicial 2 del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

Delimitación temporal: El trabajo de investigación se desarrollara desde el mes de Septiembre del 2012 a Febrero de 2013

1.3. Justificación

Esta investigación es importante porque da a conocer la influencia del juego creativo en el aprendizaje cognoscitivo de los niños y niñas del Nivel inicial 2 del Centro Educativo Bilingüe Horizontes”.

Es de mucho interés porque se va a mejorar la calidad de enseñanza despertando en los niños y niñas la creatividad e imaginación para ello se debe procurar que los niños y niñas tengan un desarrollo emocional seguro para que puedan desenvolverse sin ningún inconveniente.

Esta investigación es de impacto porque pretende concientizar a los docentes sobre la importancia de utilizar el juego creativo en el aprendizaje cognoscitivo de los niños y niñas, de esta manera poder expresar y explotar su creatividad e imaginación sus sentimientos y emociones también permite afianzar la personalidad de los niños y niñas para que así tenga un mayor potencial para alcanzar sus logros y satisfacciones.

Esta investigación es factible de realizar ya que cuenta con el apoyo de las autoridades y de los docentes del “Centro Educativo Bilingüe Horizontes”

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

Analizar la influencia del juego creativo en el aprendizaje cognoscitivo de los niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.

1.4.2. Objetivos Específicos

- ✓ Verificar si los docentes del Centro Educativo Bilingüe Horizontes aplican el juego creativo como método de enseñanza

- ✓ Determinar si los docentes realizan actividades para formar en el niño un aprendizaje cognoscitivo

- ✓ Elaborar una alternativa de solución al problema planteado

CAPITULO 2

MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Una vez que se ha realizado la investigación correspondiente en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato se ha llegado a la conclusión que hay trabajos similares que contienen la variable dependiente detallando a continuación los siguientes temas:

✓ TEMA:

“EL AUTOESTIMA DEL DOCENTE Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE COGNOSCITIVO DE LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “MARIANO CASTILLO” DE LA PARROQUIA LA MATRIZ DEL CANTÓN QUERO EN LOS PERÍODOS DE NOVIEMBRE 2009 – MARZO 2010”

AUTORA: Silvia Marisol Arévalo Rosero

Conclusiones:

Hay valoración y reconocimiento de logros y esfuerzos por parte de maestros hacia los niños contribuyendo afianzar una responsabilidad exitosa.

Otro factor importante que influye en el aprendizaje cognoscitivo del niño, es en lo posible tener una estrecha relación con su maestro, como si fuera su amigo para tener confianza, que influya en la responsabilidad, conducta, manera de juzgar y relacionarse con los demás.

✓ TEMA:

“LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA JORGE ICAZA CORONEL DEL CANTÓN LATACUNGA DURANTE EL PERÍODO NOVIEMBRE 2009 A MARZO 2010”

AUTORA: LICTA CHUGCHILAN MARIA BLANCA

Conclusiones:

Al finalizar la propuesta se puede deducir que los juegos recreativos son de gran ayuda para los niños/as de la escuela “Jorge Icaza” y para quienes lo acojan, ya que es una guía innovadora que ayudará a los niños/as a mejorar su nivel intelectual y físico, el mismo que mejora su nivel de aprendizaje.

La guía didáctica de los juegos recreativos que se propone servirá de pilar fundamental para el desarrollo mental de los niños/as dentro y fuera del establecimiento educativo ya que es elaborado de acuerdo a las necesidades de los niños y ayudan a desarrollar sus habilidades y destrezas.

Por lo tanto al haber encontrados trabajos realizados se quiere dar un aporte significativo a la solución del problema que estamos planteando.

2.2. Fundamentación Filosófica

2.2.1 Fundamentación Ontológica

La investigación a realizarse se ubica en el paradigma Critico propositivo, debido a que es un estudio que nos permite una visualización objetiva de la realidad del problema y contribuye al cambio basado en los objetivos, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas , es una alternativa para la investigación y además permite el empleo del método dialectico para el análisis de

la investigación y va caminando junto al desarrollo de la sociedad porque es de carácter flexible y nos permite ir mejorando e innovando nuestros conocimientos, siendo este caso la forma más precisa al tratar de proponer alternativas de solución que surjan de un trabajo activo y bien procesado.

2.2.3 Fundamentación Epistemológica

La educación moderna es integral es por ello que el docente debe actualizarse por medio de talleres, cursos de manera constante ya que esto ayudara a que el explote en los niños la creatividad por nuevos métodos de enseñanza aprendizaje.

2.3. Fundamentación Legal

CONSTITUCIÓN

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

PLAN DECENAL

POLITICA 1

Universalización de la Educación Infantil de 0 a 5 años de edad

JUSTIFICACIÓN: Porque los primeros años representan el momento más adecuado para ofrecer una educación temprana de calidad ya que en este período se desarrolla inteligencia afectiva, cognitiva y psicomotriz y desarrolla su identidad.

PROYECTO: EDUCACIÓN INFANTIL CON CALIDAD Y CALIDEZ PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 0 A 5 AÑOS

COMPONENTES:

Rectoría del MEC en las diferentes modalidades del nivel

Articulación de la educación infantil con la educación general básica

Ampliación de cobertura educativa del nivel infantil

Mejoramiento cualitativo del talento humano vinculado al nivel

Desarrollo de la Infraestructura física y equipamiento

Diseño e implementación de políticas que garanticen la pluriculturalidad en los programas de educación infantil.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 4.- Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales

Desarrollo de procesos.- Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República.

2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

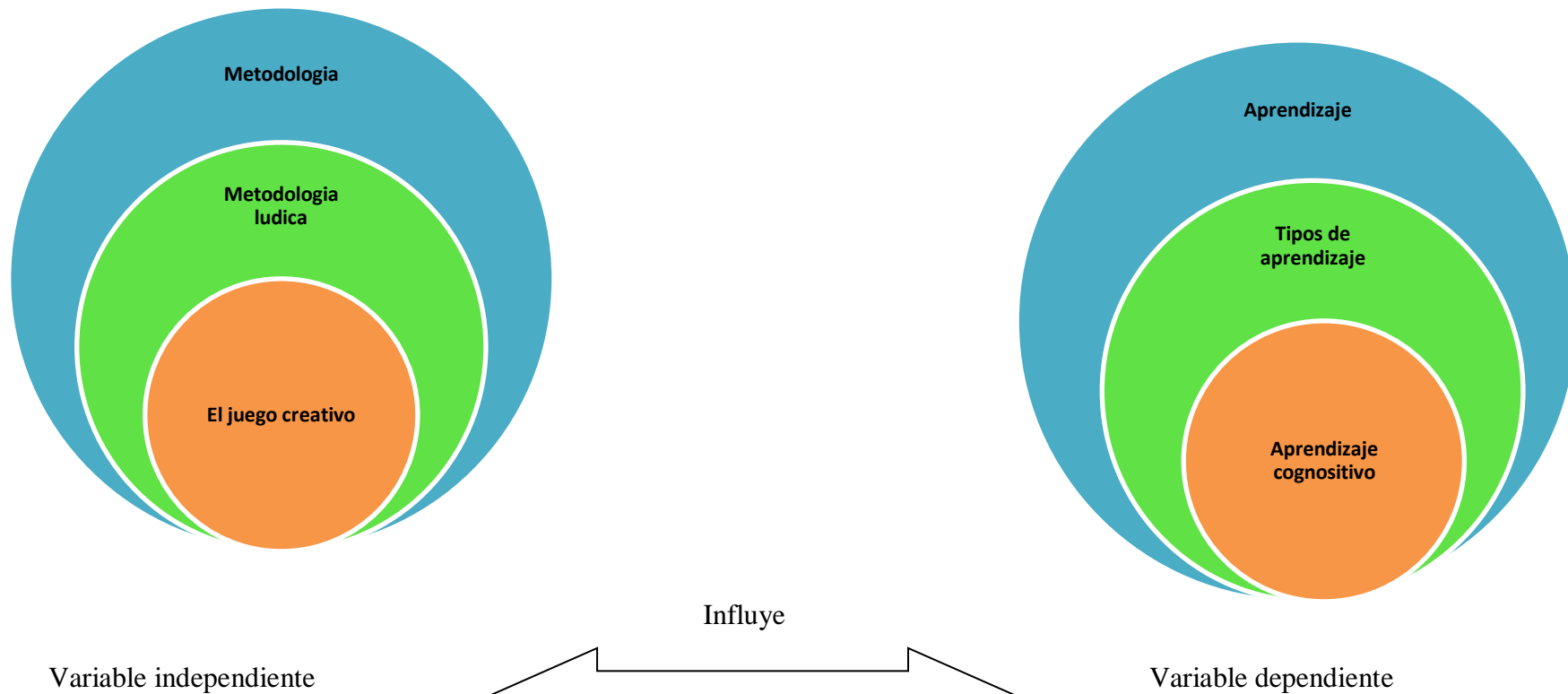


Gráfico Nº 2 Categorías Fundamentales

Elaborado por: Graciela Bustos

2.4.1. Variable Independiente

METODOLOGÍA: La metodología es una de las etapas específicas de un trabajo o proyecto que parte de una posición teórica y conlleva a una selección de técnicas concretas (o métodos) acerca del procedimiento para realizar las tareas vinculadas con la investigación, el trabajo o el proyecto (Recuperado de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Metodolog%C3%ADa>)

Una metodología es aquella guía que se sigue a fin realizar las acciones propias de una investigación. En términos más sencillos se trata de la guía que nos va indicando qué hacer y cómo actuar cuando se quiere obtener algún tipo de investigación. Es posible definir una metodología como aquel enfoque que permite observar un problema de una forma total, sistemática, disciplinada y con cierta disciplina.

Metodología es un vocablo generado a partir de tres palabras de origen griego: *metà* (“más allá”), *odòs* (“camino”) y *logos* (“estudio”). El concepto hace referencia al plan de investigación que permite cumplir ciertos objetivos en el marco de una ciencia. Cabe resaltar que la metodología también puede ser aplicada en el ámbito artístico, cuando se lleva a cabo una observación rigurosa. Por lo tanto, puede entenderse a la metodología como el conjunto de procedimientos que determinan una investigación de tipo científico o marcan el rumbo de una exposición doctrinal

La metodología es una pieza esencial de toda investigación (método científico) que sigue a la propedéutica ya que permite sistematizar los procedimientos y técnicas que se requieren para concretar el desafío. Cabe aclarar que la propedéutica da nombre a la acumulación de conocimientos y disciplinas que son necesarios para abordar y entender cualquier materia. El término proviene del griego *prò* (“antes”) y *paideutikós* (“referente a la enseñanza”)

En otras palabras, la metodología es un recurso concreto que deriva de una posición teórica y epistemológica, para la selección de técnicas específicas de investigación. La metodología, entonces, depende de los postulados que el investigador crea que son válidos, ya que la acción metodológica será su herramienta para analizar la realidad estudiada. La metodología para ser eficiente debe ser disciplinada y sistemática y permitir un enfoque que permite analizar un problema en su totalidad.

Dentro de una investigación pueden desarrollarse muchas metodologías, pero todas ellas pueden encasillarse en dos grandes grupos, la metodología de investigación cualitativa y cuantitativa. La primera es la que permite acceder a la información a través de la recolección de datos sobre variables, llegando a determinadas conclusiones al comparar estadísticas; la segunda, realiza registros narrativos sobre fenómenos investigados, dejando a un lado la cuantificación de datos y obteniéndolos a través de entrevistas o técnicas no-numéricas, estudiando la relación entre las variables que se obtuvieron a partir de la observación, teniendo en cuenta por sobre todo los contextos y las situaciones que giran en torno al problema estudiado Recuperado de (<http://definicion.de/metodologia/>)

METODOLOGÍA LÚDICA: Son los pasos o secuencias de actividades organizadas y planificadas que el docente y los alumnos llevan a cabo día con día; con la finalidad de adquirir aprendizajes.

El método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, empero disfrazadas a través del juego. Los juegos en los

primeros años deben ser sensoriales (3 años). En etapas más avanzadas deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos.

Recuperado de (http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_L%C3%ADco)

Por otro lado, la metodología también puede ser comparativa (analiza), descriptiva (expone) o normativa (valora). Para saber si conviene utilizar un tipo de metodología u otro, el científico o investigador tiene que tener en cuenta un conjunto de aspectos importantes. Algunas de las preguntas que debe hacerse son: ¿qué resultados espera conseguir? ¿Quiénes son los interesados en conocer los resultados? ¿cuál es la naturaleza del proyecto?

Es imprescindible que el método empleado y la teoría, que ofrece el marco donde se insertan los conocimientos, estén unidos por la coherencia (el cómo y el qué deben ser coherentes entre sí); esto significa que la metodología debe ser utilizada dentro de un marco ideológico, un sistema de ideas coherentes que sean las encargadas de explicar el para qué de la investigación.

La metodología lúdico-creativa ha sido difundida desde la década de los 80 por el Dr. Raymundo Dinello. En ella lo primordiales el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

Recuperado de (<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>)

JUEGO CREATIVO: Los juegos creativos nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores.

Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Existen varios juegos creativos que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, para utilizar como vigorizantes dentro de la clase y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes.

Recuperado de (<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml>)

Uno de los tipos más importantes de actividad creativa para los niños es juego creativo. El juego creativo se expresa cuando los niños utilizan materiales familiares en nuevas maneras o de formas poco usual, y cuando los niños interpretan papeles y los juegos imaginativos. Nada da refuerzos al espíritu creativo y alimenta el alma de un niño como darle bloques grandes de tiempo durante el día para juegos espontáneos, inventados por los niños mismos. Pero muchos padres subestiman el valor del juego en las vidas de niños, olvidándose de que los juegos fomentan el desarrollo físico, el mental y el social. Los juegos también ayudan a los niños expresarse, y enfrentar a sus sentimientos. También ayudan a desarrollar la perspectiva única y estilo individual la expresión creativa de cada niño. Además, los juegos son una oportunidad excelente para integrar e incluir a niños con inhabilidades.

Recuperado de (<http://www.pbs.org/wholechild/spanish/providers/play.html>)

El juego creativo contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

Los niños, menos comer y llorar, aprenden todo; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer.

Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y

espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo ira perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto, la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de un paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

El sonajero o el oso de peluche son objetos sin sentido si no hay alguien que les da vida. Jugar para los bebes, depende casi totalmente de la capacidad de dedicación que le puedan dar los mayores. De esta manera, además, estamos desarrollando y fortaleciendo el espíritu de la familia.

De manera general se puede decir que la infancia el juego y el juguete guardan entre si una estrecha relación, y en el desarrollo histórico social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

La creatividad y el juego son formas de conocer, de conceptualizar y aprender. Están muy relacionadas como potencialidades del ser humano que se construyen culturalmente.

Forman parte de la educación cuando se las valoriza integrándolas como parte del trayecto que el niño recorre en su socialización y aprendizaje. Este enfoque conduce a un soporte educativo totalmente diferente al tradicional, o a los planteados por la tecnología educativa, con base en el conductismo, porque reconsidera la teoría y la metodología del pensamiento pedagógico y por lo tanto de la didáctica. No se toman aquí las practicas cuantitativas, el pensamiento lateral o el divergente, las teorías de la recompensa o el reforzamiento positivo, por considerarlas superadas. Estos estudios, de alguna manera, han contribuido al

campo de la educación, sobre todo en lo que hace a planificación; pero respecto al juego y la creatividad, sus conclusiones no rebasaron la mirada biológica.

Dice Mihaly Csikszentmihalyi, en el libro: Creatividad; “El pensamiento convergente es medido por los test de CI, y entraña resolver problemas racionales bien definidos que tienen una sola respuesta correcta. El pensamiento divergente, lleva a una solución no convenida.

Supone fluidez, o capacidad para generar una gran cantidad de ideas, y originalidad a la hora de escoger asociaciones inusitadas de ideas. Estas son las dimensiones del pensamiento que miden la mayoría de los test de creatividad y que la mayoría de los talleres de trabajo intentan potenciar” “El pensamiento divergente no es de gran utilidad, sin la capacidad de distinguir entre una idea buena y otra mala, y esta selección exige el pensamiento convergente” “Probablemente es verdad que, en un sistema capaz de conducir a la creatividad, una persona cuyo pensamiento sea fluido, flexible y original, tiene mas probabilidades de ofrecer ideas novedosas. Sin embargo, sigue existiendo la sospecha persistente de que en los niveles mas elevados del logro creativo, la generación de novedad no es la cuestión principal.”

Dentro del campo de la educación tomamos en particular a la infancia, para señalar las características del juego y la creatividad, como formas fundamentales del desarrollo integral y de las necesidades de una implementación didáctica que las contemple.

Mucho se ha teorizado sobre la importancia de la educación infantil, la artística y de la enseñanza a partir del juego, pero en la experiencia el estudio e implementación de estos problemas, recién comienza a ocupar un lugar destacado en las escuelas con la corriente de la Escuela Nueva. En nuestro país, fue interrumpido por las dictaduras que sesgaron los mejores intentos y se retomaron con la recuperación de la Democracia, en los nuevos planes de estudio y

programas, ahora incentivados por los cambios tecnológicos que imprime la actualidad.

La educación por el arte, ha sido enfocada como una buena forma de entretener a los niños o rellenar los contenidos de enseñanza, pero no como constitutiva del desarrollo infantil.

Hoy comienza a ganar espacio en la didáctica del aula, en base a las investigaciones en este campo. Por ellas sabemos que el niño cuando juega, dibuja, baila o canta, no solo disfruta y se divierte, sino que a la vez conceptualiza, conoce, produce, crece, socializa.

Es necesario profundizar este tema y no quedarnos a nivel de formulación ya que ésta es una verdad general que puede ser aceptable, pero que hay que demostrar, porque desde allí debe encararse una nueva forma de trabajo con el joven y el niño.

En este sentido Piaget² desarrolló sus investigaciones sobre las distintas etapas de la evolución infantil y es posible a partir de ellas elaborar bases para ubicar a la creatividad y al juego, en un lugar destacado cuando se trabaja con niños, en cualquier especialidad y en todas las edades. Estos fundamentos fueron la base de la Escuela Nueva, que cambió radicalmente la enseñanza con aportes de grandes pensadores como J Dewey, C. Freinet, M. Montessori, H. Almendros, O. Decroly, y otros.

Retomando algunos puntos importantes, vemos que Piaget señala dos términos en la relación que constituye la educación:

- 1.- El primero se refiere al individuo en crecimiento.
- 2.- El segundo a los valores sociales morales e intelectuales en los que el educador está encargado de iniciarle.

Uno de los problemas que aqueja a los programas educativos, es justamente no tomar en cuenta estos dos términos de la relación maestro-alumno en su interrelación viva, sino poner el acento en lo que el adulto transmite al niño, como simple transmisión de valores colectivos de generación a generación. Piaget critica a la educación tradicional, que considera al niño un hombre pequeño o incompleto al que hay que instruir, modelar, informar, para identificarlo lo más rápidamente posible con el adulto. Esto además de no tomar en cuenta la evolución natural, encierra una desvalorización de la etapa de la infancia, considerándola un tiempo de preparación para la madurez, más que un momento del desarrollo humano tan importante como la adolescencia, la adultez o la senectud, con sus características e intereses propios.

Es necesario considerar el rol formativo del juego y el papel de la creatividad en la vida del hombre, y particularmente en la infancia, como un momento decisivo para el futuro del individuo.

Es a partir de esta visión, que los estudios de Piaget, son una base para analizar la importancia de la creatividad en la educación infantil general, y en particular, en la educación artística, entendiéndola a ésta, como parte de la formación integral.

Para introducirnos en los estudios de Piaget vamos a tener en cuenta cuatro aspectos que engloban el análisis:

- 1.- Significación de la infancia.
- 2.- Estructura del pensamiento del niño.
- 3.- Leyes de desarrollo de los primeros años.
- 4.- Características de la vida social del niño y su entorno.

Para ver cómo se desarrolla el pensamiento en el niño, Piaget observa su comportamiento y sus juegos desde los primeros días de vida; vamos a referirnos aquí al que parte del año y medio en adelante y dejamos el sensorio-motor, que

aunque es fundamental, queremos tomar al niño cuando se amplía su marco social y comienza a desarrollar la función simbólica.

Terminando el período senso motor, hacia el año y medio o dos, aparece la función simbólica que es fundamental para la evolución de las conductas futuras. Esta función consiste en poder representar algo por medio de un significante diferenciado y que solo sirve para esa representación: esto es, el lenguaje, la imagen mental y el gesto simbólico.

Consideramos que el aprendizaje es un acto provocado, mientras que el desarrollo es natural, pero estos dos elementos están indisolublemente unidos. Entonces para entender el crecimiento físico e intelectual del niño debemos tener en cuenta:

Maduración (referido al sistema nervioso central)

Experiencia (interacción)

Equilibración (entre factores)

Cada etapa tiene su estructura propia en la que se pueden observar conductas, como manifestaciones de esa estructura.

Si observamos las conductas del período senso-motor (0-18 meses) encontramos reflejos, actividad perceptual, como forma de inteligencia sensoriomotora y construcción de categorías de conocimiento en lo que hace a tiempo y espacio, objeto y causalidad.

No hay en este estadio representación. Es decir el niño no puede pensar en un objeto que no está frente a él. Hay imitación pero en presencia del objeto.

En el período pre-operatorio, entre 2 y 6 años, hay pensamiento preconceptual o intuitivo.

Aquí la inteligencia es representativa y el niño puede reemplazar, en su pensamiento, a un objeto por una representación simbólica. En esta etapa hace

inferencias elementales; da una primera forma de organización al espacio; comienza a establecer las condiciones de una clasificación lógica, establece ciertas relaciones causales, aunque aún confunde relaciones temporales con relaciones espaciales.

Este es un momento de cambio cualitativo que le permite operar el pensamiento, reemplazar las acciones reales por acciones virtuales. Esto da paso a la función simbólica, o sea a la representación mental del objeto. El lenguaje, el dibujo, el juego simbólico, son fundamentales en esta etapa y presentan rasgos demostrativos de estas adquisiciones.

Se denomina simbólica a esa función generadora de la representación; para los lingüistas debemos diferenciar signo de símbolo, ya que el signo es una representación convencional, mientras que el símbolo es un concepto.

Hablaremos entonces de función semiótica, para designar los funcionamientos referentes al conjunto de los significantes diferenciados.

Los mecanismos sensomotores ignoran la representación, es recién a partir del segundo año de vida, que el niño evoca el objeto ausente. Cuando se constituye, entre los nueve y doce meses el objeto permanente (búsqueda del objeto desaparecido) éste acaba de ser percibido, es decir no hay aún significación, ni representación mental. Toda la asimilación sensomotora, incluso la perceptiva, consiste en conferir significaciones, pero de tipo perceptivo indiferenciado en su significación. Por eso no podemos hablar de función semiótica, un significante indiferenciado no es ni un símbolo, ni un signo, es solo un indicio, y como tal, no tiene significado; es solo una parte de algo, no es el todo.

En el segundo año de vida aparecen algunas conductas que implican una evocación representativa de un objeto ausente que supone la construcción de un significante diferenciado.

Esto aparentemente muy teórico, Piaget lo comprueba con un registro detallado del comportamiento del niño y sirve para sacar conclusiones de cómo relacionarse con él en cada momento. En cierta época el niño hace garabatos y eso tiene un sentido motor de control, una forma de experimentar con materiales, de representar en el papel su imagen mental y desarrollar su pensamiento; y no sirve que la mamá le lleve la mano para dibujar el gato que ella tiene conceptualizado, si el niño está elaborando otras ideas en ese juego del papel y el lápiz.

Imitación diferenciada: Se inicia en ausencia del modelo.

El niño puede imitar lo que recuerda, horas o días después de haber visto el modelo; esto marca el comienzo de la representación, es un gesto de imitación de significante diferenciado.

Juego simbólico: No existe en el nivel senso-motor. Es una representación de hechos anteriores. El significante diferenciado es un gesto imitador que suele ser acompañado de objetos que se han hecho simbólicos para el niño.

El dibujo: En sus inicios, el dibujo o la imagen gráfica, son un intermediario entre el juego y la imagen mental. El niño, entre el año y medio o dos, empieza con los primeros garabatos, que son en su comienzo un desordenado juego de representación.

La imagen mental es una imitación de algo que el niño ha interiorizado. Relacionamos a la imagen mental con el pensamiento y la representación. El pensamiento surge con la capacidad del niño de representar.

Evocación verbal: Es la evocación de acontecimientos pasados. Existe representación verbal cuando el niño dice "miau" y piensa en el animal. La representación se apoya en el significante diferenciado constituido por los signos de la lengua en vías de aprendizaje.

El papel de la imitación: La imitación es el paso entre la representación y el pensamiento propiamente dicho. Es la primera manifestación de la función semiótica. Es una prefiguración de la representación. Al terminar el período senso-motor el niño ha adquirido la capacidad de imitación y pasa a representar.

Podemos marcar, entonces tres momentos:

- 1) Copia perceptiva directa (senso-motor)
- 2) Significante diferenciado.
- 3) Representación del pensamiento.

Con el juego simbólico y el dibujo, esta evolución se cumple en forma armónica, siendo primero un acto desligado del contexto y luego un símbolo generalizable.

Con la imagen mental la imitación no es sólo diferida, sino también interiorizada, y la representación se independiza del acto exterior. Comienza aquí los bosquejos internos que luego van a transformarse en pensamiento.

La adquisición del lenguaje, a la que accede por medio de la imitación, cubre el conjunto del proceso, ampliando sus posibilidades de comunicación.

El juego simbólico: El juego simbólico es esencial al crecimiento del niño. Es el apogeo, el momento culminante de su vida afectiva. Es asimilación de lo real al yo sin limitaciones.

Transforma lo real, por asimilación a las necesidades del yo.

La imitación, en cambio, es acomodación a los modelos exteriores.

La inteligencia, es equilibrio entre la asimilación y la acomodación.

Tenemos por lo tanto que el instrumento esencial de adaptación es el lenguaje, que es imitación. El juego, en cambio, es expresión propia, es creación. Un sistema de significantes construido por el niño, adaptado a sus deseos, a sus apetencias, a sus intereses y preocupaciones.

Este sistema de símbolos, propios del juego simbólico, es creativo y como tal satisfactorio.

El juego simbólico, centrado en el *yo*, alimenta diversos intereses conscientes del sujeto, como también conflictos inconscientes. (Intereses sexuales, defensas contra la angustia, fobias, agresividad, etc.)

El simbolismo del juego se une al del sueño; los límites son vagos entre lo consciente y lo inconsciente, son además testimonio del juego simbólico. El simbolismo del sueño es análogo al del juego, porque quien duerme pierde la utilización razonada del lenguaje, el sentido de lo real y los instrumentos deductivos de la inteligencia. Se halla así en la situación de asimilación simbólica que el niño busca.

La expresión gráfica: El dibujo es una forma de la función semiótica que está entre el juego simbólico y la imagen mental, como imitación de lo real. El dibujo es una forma de juego, al menos hasta los diez años, cuando se presentan ya preocupaciones estéticas formales.

En sus formas iniciales, el dibujo no asimila cualquier cosa, sino que permanece como imagen mental muy próxima a la acomodación imitadora. Constituye una preparación que es resultado de ésta. Entre la imagen gráfica y la imagen interior, existen innumerables interacciones, ya que las dos se derivan directamente de la imitación.

Luquet, cuyos estudios fueron retomados por Piaget, demostró que el dibujo del niño hasta los 8-9 años es de intención realista, dibuja lo que sabe de las cosas, los personajes o los objetos. Esta observación es importante porque la imagen mental, que también es conceptualización, se expresa así gráficamente, antes de ser copia perceptiva.

Resumiendo entonces, el realismo del dibujo infantil, según Luquet, pasa por diferentes fases:

Realismo fortuito: garabatos.

Realismo intelectual: Atributos conceptuales sin preocupación de apariencia visual.

Realismo visual: Dibuja la apariencia de las cosas (lo que se ve).

Estos estudios permiten observar la evolución de la imagen mental que obedece a leyes de conceptualización más que de percepción. Por otra parte también aquí se puede ver la evolución de la geometría espontánea, en donde las primeras intuiciones del niño son topológicas antes de ser proyectivas o de conformarse a la métrica euclidiana (Topología: relaciones proporcionales del sentido común (intuitivo), lejanía y cercanía. Métrica euclidiana: la medida de normas, históricamente definidas).

En la etapa del realismo intelectual el dibujo infantil ignora la perspectiva y las relaciones métricas, pero tiene en cuenta las relaciones topológicas, que proceden de intuiciones proyectivas (7-8 años), aquí va apareciendo la métrica euclidiana, lo que da paso al realismo visual. En este momento de transición se constituye la recta proyectiva (con centro homotético en la vista), y así también la perspectiva elemental.

El niño anticipa por medio del dibujo la forma de un objeto que se le presenta, pero que es dibujado como visto por un observador situado a la derecha o enfrente de él.

A los 9-10 años puede dibujar situando correctamente el punto de vista desde el que ve el objeto. A partir de entonces tiene conceptos de perspectiva, que es una idea abstracta y adquirida culturalmente.

El lugar del juego y la creatividad no son para el niño un mero pasatiempo, sino parte constitutiva de su evolución y por lo tanto en el plano educativo deben

ocupar el lugar preponderante. La actividad lúdica posibilita un aprendizaje adecuado; dice al respecto, S.

"Por cuanto se constituyen por su intermedio los códigos simbólicos y signálicos y se procesan los paradigmas del conocimiento preconceptual al posibilitarse, mediante la fantasía y el tratamiento de cada objeto a través de sus múltiples circunstancias posibles. El niño mediante el juego combina propiedades en una alquimia peculiar donde se prueba lo imposible. Pone en marcha una serie de posibilidades de las cuales se conservan las más equilibradas, aquellas donde la regulación establece un nivel significativo de coherencia".

Esta fundamentación es lo que nos permite asegurar que el juego y la creatividad en todas sus formas, son crecimiento y conocimiento, y no pueden estar ausentes en la vida educativa de la infancia. En el caso de la educación artística en particular, debe impartirse como parte del juego y adecuarse a las etapas de maduración, propiciando el desarrollo creativo. En lo que hace a la escuela en general, el aprendizaje debe responder a los intereses de cada momento, de la vida del niño.

Esto significa:

- 1) Comprender la problemática infantil y adaptar la enseñanza a lo que el niño necesita en el plano afectivo, cognoscitivo y social.
- 2) Conocer e investigar sobre las estructuras de pensamiento del niño para ofrecerle un marco adecuado a sus intereses.
- 3) Concebir la creatividad infantil como forma de evolución, sociabilidad, y placer.
- 4) Desechar el aprendizaje y la información, basados en la preocupación adulta, que son ajenos a la problemática infantil.
- 5) Adecuar el manejo de técnicas y materiales a las etapas evolutivas del niño. Generar un material didáctico apropiado a cada etapa y a su marco ambiental

- 6) Propiciar la creatividad basada en la libertad y el trabajo productivo que satisfaga.
- 7) Valorar su producción creativa en función de conocer su evolución normal, detectar sus problemas, y si es necesario, apoyar su superación.
- 8) Conocer su problemática social y orientar su interacción.
- 9) Desarrollar un espíritu crítico y diverso.
- 10) Ampliar su lenguaje corporal, oral, gráfico, en función de su desarrollo integral, de su salud integral.

Establece relaciones entre el juego y el trabajo, en las que se ubica como mediación a las actividades creativas (a las que llama hobbies). Dice que comparten las siguientes características:

- a) Ser emprendidas con propósitos placenteros y con relativo desprecio por las presiones y necesidades externas.
- b) Perseguir fines sublimados cercanos a la gratificación de impulsos eróticos o agresivos.
- c) Perseguir esos fines con una combinación de energías instintivas no modificadas y en sus distintos estados de neutralización.

Este es un aspecto que es interesante profundizar; la articulación entre juego-creatividad y trabajo, ya que permite ubicar la importancia de éstos en la evolución infantil y desde allí fundamentar métodos para un aprendizaje de estas características, por el valor educativo de los mismos.

La preocupación de comprender estos procesos, tiene que ver, por un lado con la deficiencia en los planes de educación primaria de este tipo de prácticas, y por el otro, con lo que las corrientes tradicionalistas han producido, en perjuicio de la espontaneidad y la expresividad.

Partiendo de una desvalorización de estos conceptos en el aprendizaje.

Sucede en las escuelas, algo así como si en una casa los padres impusieran a sus hijos horarios para reír, permiso para llorar, explicación para jugar, inventar o soñar. Se imponen programas desvinculados del niño; se enseñan técnicas adultas

ajenas a su desarrollo; se exigen resultados, respuestas o productos con fundamento en las expectativas del maestro; se desvirtúa la esencia de la infancia, considerando al juego, y la creatividad, como indisciplinas. Subestimando al niño y acusándolo de sujeto imperfecto e incompleto.

Es en la labor docente, donde está la responsabilidad de profundizar sobre este tema a fin de arribar a conclusiones que apunten a la comprensión de una problemática difícil de practicar, y a la vez peligrosa de mal-practicar, ya que interesa planos fundamentales del desarrollo infantil.

La evolución grafica del niño como expresión creativa.

El estudio de la evolución gráfica permite demostrar con documentos producidos por los niños, los distintos momentos del conocimiento. La ventaja del material gráfico es que está plasmado en el papel y deja muy pocas dudas, si tenemos en cuenta la edad del niño, el marco social al que pertenece y el momento de desarrollo en el que se encuentra.

Por otra parte es un material valioso para señalar la importancia de la creatividad en su vida afectiva, educativa y social. Es también testimonio de sus intereses, preocupaciones y del desarrollo sano o patológico de su evolución.

A través de un dibujo conocemos muchas cosas sobre el niño, y en lo que hace al campo de la educación podemos obtener datos del grado de conceptualización en que se encuentra.

Por ejemplo si en el dibujo de la figura humana de un niño de seis años, no encontramos un relato completo, esto significa que el niño no ha completado la conceptualización de su propio cuerpo con todas las partes que lo conforman. Esto independientemente del análisis estético del dibujo, es decir lo "feo" o "lindo" como juicio subjetivo. Sabemos que un niño de seis años debe tener internalizada la figura del hombre por medio de su propio cuerpo, si el dibujo esta incompleto,

esto indica que el niño no ha conceptualizado el cuerpo humano ,lo que a esa edad está indicándonos algún tipo de problema, o cierto grado de inmadurez.

Hay también otros indicios que encontramos en el dibujo infantil que nos hablan del medio social en que se desenvuelve el niño, de elementos de represión, agresividad, miedos, que son valiosos para conocerlo, para señalar rasgos de integración social y de salud mental.

En este caso nuestro interés es demostrar la importancia de la creatividad como forma en la cual se expresa y satisface el niño y desde allí destacar su importancia como parte de la educación para formar hombres críticos, creativos y sanos.

El niño se expresa por medio de sonidos, palabras, movimientos corporales imágenes gráficas y todo como parte del juego, así manifiesta lo que piensa y lo que siente, su relación con el mundo y consigo mismo. Además no separa las matemáticas o las ciencias naturales de las artes o del conjunto de vivencias en las que está inmerso, por tanto cualquier disciplina puede arrojar datos valiosos sobre el desarrollo y la problemática infantil. Se puede abordar la creatividad infantil desde cualquier otra especialidad con los mismos fines: conocer al niño y relacionarnos las formas de aprendizaje en arte.

El niño se expresa por medio del dibujo en forma personal-social y reflejando la realidad en que vive; a su vez manifiesta el conocimiento de esta realidad y cómo la interpreta y se relaciona con ella. Estos elementos son de suma importancia para el psicólogo y el pedagogo en su labor con niños.

El niño se manifiesta gráficamente desde que puede sostener un lápiz en las manos y ejecuta con gran placer esta actividad. Deja trazos en la hoja que en un inicio son desordenados y tienen un sentido esencialmente motor.

En general los estudios realizados en este sentido han tendido fundamentalmente a fijar una correspondencia entre el nivel del desarrollo intelectual y su correlato gráfico.

A medida que el niño cambia su expresión creativa, se desarrolla consecuentemente.

Las etapas recorren un camino de crecimiento paulatino desde los primeros trazos hasta los trabajos de la adolescencia. Hay un proceso continuo de evolución y no se puede ser rígido para establecer estos pasos. No todos los niños recorren el mismo trayecto. Aunque se puede determinar una evolución visible en niños normales, y a la vez detectar problemas según la edad, ya que estas etapas se suceden ordenadamente; una como continuación de la anterior y así sucesivamente.

La descripción y conocimiento de cada, una nos permite obtener una serie de datos respecto al niño, si los incorporamos a otros elementos que hacen a su personalidad

Recuperado de

(<http://catedrabcv.wikispaces.com/file/view/EL+JUEGO+Y+LA+CREATIVIDAD.pdf>)

El juego, esta sencilla palabra representa un sinnúmero de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos. Su valor es incalculable. Para quienes lo practican, la vida se hace más placentera; aquellos que lo menosprecian se deshumanizan; para quienes lo conocen y se les limita el derecho a jugar, la existencia resulta dolorosa. (Umaña, 1995:7).

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias

negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

El juego, desde el punto de vista individual o grupal, representa un excelente medio terapéutico, que permite al ser humano manifestar sentimientos acumulados de frustración, agresión, inseguridad, tensión, entre otros, en lugar de reprimirlos, contribuyendo así al fortalecimiento de su personalidad.

Por otra parte los juegos y juguetes creados por los mismos pueblos benefician las características étnicas y sociales del lugar, lo cual refleja y fortalece su propia identidad cultural.

Seda (1973) y Céspedes (1987) coinciden en la idea de que la recreación reúne tres características primordiales:

- **Voluntariedad:** Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia.
- **Satisfacción inmediata y directa:** Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica.
- **Autoexpresión:** Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Con respecto a los tipos de recreación, Zully Vega (1991) considera que ésta puede ser:

- **Activa:** Introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas. Ejemplos de estos tipos de recreación son: Culturales como la pintura y la música, y los físicos como los juegos y los deportes.

Pasiva: La persona es un observador de la actividad recreativa de otros.

Entre éstos se encuentran: Culturales como escultura y teatro, físicos como los espectáculos deportivos.

Cabe rescatar que tales tipos de recreación se ven afectados tanto en forma positiva como negativa por algunos factores; según Céspedes (1987) algunos de éstos son: el cambio demográfico, el crecimiento urbano, la automatización de la industria y el cambio tecnológico, el ambiente sociocultural y los factores económicos. Sin embargo, el contexto sociohistórico de la sociedad actual -cuyo desarrollo se basa principalmente en avances científicos, tecnológicos y expansión económica- brinda cada vez menos oportunidades para la recreación por no fundarse, como señala Llanos (1988) "en los principios de lucro y producción". En este sentido, se limitan los espacios destinados al juego, se masifican las actividades recreativas, se populariza la idea equivocada de que el juego implica una pérdida de tiempo. Para cierta parte de la población infantil estos obstáculos no son suficientes; las circunstancias en las que viven les permiten responder a su naturaleza creadora y hacer una realidad el derecho al juego. Otros infantes no poseen tanta suerte; para los niños trabajadores de la calle, las limitantes que establece la sociedad capitalista y las pobres condiciones en las que viven, les exigen renunciar a tal derecho.

Willi Vogt (1979:20) afirma: " Si un niño aprende a entregarse a juegos fructíferos y exigentes, existen buenas posibilidades de que sea, más adelante, un adulto capaz de aprovechar su fuerza vital y su libertad."

Juego y creatividad son dos conceptos estrechamente relacionados. No existe el proceso creativo sin una actitud lúdica, y el juego, por el hecho de existir, debe ser creativo; si no, se convierte simplemente en un ritual repetitivo. Permitir que los niños jueguen libremente, que usen su creatividad, los motiva a desarrollar la seguridad en sí mismos, la capacidad de asumir riesgos y atreverse a buscar

alternativas a los problemas. Además, la creatividad, como el juego, es expresión. A través del juego y la creatividad, junto con la imaginación, podemos ampliar nuestra habilidad de encontrar soluciones que estaban previamente fuera de nuestro alcance.

Todos nacemos creativos y juguetones, pero el entorno, la reglas, las normas... nos constriñen y bloquean. De hecho, más que promover la creatividad y el juego en los niños, lo ideal es no limitarlos. Es importante que los niños tengan tiempo libre, tiempo para sí mismos e incluso que se puedan aburrir: si no tienen un tiempo en qué no sepan qué hacer, no podrán crear, imaginar, inventar. No podemos dejar una cosa tan importante sólo para las clases de plástica o para talleres extraescolares de teatro o pintura. Hace falta poder ejercitar la creatividad y la imaginación, y para hacerlo es necesario disponer de tiempo libre, de momentos de “aburrimiento”. Recuperado de (http://www.joguinasegura.coop/web/cas/05_article.asp?id=62&idCategoria=1)

2.4.2. Variable dependiente

APRENDIZAJE COGNOSCITIVO: Trata de explicar como las otras especies y el hombre pueden aprender conductas nuevas sin experiencia previa, o como se pueden recordar respuestas de gran complejidad durante un periodo largo de tiempo y sin reforzamiento, o como se pueden realizar aprendizaje de gran complejidad. Se considera al organismo un ser activo capaz de elaborar la información y de generar conductas por motivaciones internas.

Este aprendizaje subraya los aspectos cognitivos. Se basa en representaciones cognitivas de la conducta, en vez de la asociación de estímulos y respuestas. El aprendizaje se puede realizar no solo por condicionamiento, sino que podemos aprender imitando a otros sujetos o simplemente al recibir la información de algo. Se llama aprendizaje vicario, observacional o por modelos.

Se desarrolla centrando su perspectiva en procesos mentales, intenta explicar las actividades mentales que se presentan en la relación ESTÍMULO-RESPUESTA. Su estructura psicológica se desarrolla a partir de reflejos innatos.

Para llevar a cabo este aprendizaje se tiene que prestar atención a lo más relevante del comportamiento, después hay que recordar el comportamiento, y finalmente se tiene que estar motivado para adoptar el nuevo comportamiento. El aprendizaje se realiza por esfuerzo vicario, la conducta tiene unas consecuencias negativas o positivas, que son las que determinan que el modelo sea o no retenido por el sujeto. También se realiza por identificación con el modelo por imitación.

Los procesos básicos aquí son atención, discriminación, memoria y elaboración cognitiva.

Tipos de aprendizaje cognoscitivo

Aprendizaje latente: esta almacenando internamente y si posteriormente se refuerza se puede manifestar como si hubiese elaborado gradualmente a través del ensayo-error.

Mapa cognitivo: se refiere a una especie de imagen mental que nos permite orientarnos en un entorno desconocido para nosotros y tiene que ver con relaciones espaciales.

Discernimiento: se basa en la adquisición previa a la adquisición para el aprendizaje, la existencia de un mecanismo de elaboración cognitiva que permite resolver problemas a medida que se plantean, sin experiencia previa.

Las características de este aprendizaje son:

- ✓ La adquisición de pautas totales de conductas, no respuestas simples.
- ✓ La adquisición no es gradual ni necesita entrenamiento prolongado.
- ✓ No se extingue y no necesita ser reforzado.

Las consecuencias de este aprendizaje son:

- ✓ La adquisición de nuevas pautas de conducta

- ✓ Las nuevas pautas pueden tener un efecto de inhibición o desinhibición de pautas de comportamiento existentes.
- ✓ Efecto de provocación, hace aparecer respuestas que antes nos eran diferentes

Aprendizaje cognoscitivo social, es aquel que va ligado a una serie de conductas específicas de la vida social, como por ejemplo, hábitos sociales, actitudes, defectos, etc. Se trata de un uso genérico que no señala procesos concretos, sino el ámbito en que se dan.

Podemos decir, que el aprendizaje social se da de dos maneras diferentes, la primera se da de dos maneras diferentes, la primera se da en virtud de las relaciones con las de más personas en un ambiente social y la segunda se da en la interacción de factores tanto externos como internos y el medio que interviene en la conducta personal. Para muchos psicólogos el aprendizaje cognoscitivo social puede darse a través de un proceso de modelamiento, de imitación, observando lo que otros hacen, de lo que se nos indica y de manera vicaria, etc

Para un poco más del concepto general de aprendizaje cognoscitivo social, citamos a varios autores que aportaron en gran medida a esta teoría en cuanto al ámbito psicológico y educativo se refiere. Entre ellos tenemos a:

A. BANDURA, MISCHEL, A. ELLIS Y J. ROTTER

TEORIA DEL APRENDIZAAJE OBSERVACIONAL DE BANDURA.

Según Bandura, uno de los principios del aprendizaje social es la adquisición de respuestas nuevas mediante el aprendizaje observacional, sostiene que la mayor parte de nuestro aprendizaje ocurre en contextos sociales y a través de modelamientos, es decir, los seres humanos aprendemos observando la conducta

de un modelo (por imitación). Además, este aprendizaje puede ocurrir como consecuencia de un reforzamiento, por medio del “ensayo error” con el reforzador que selecciona la conducta concreta

Bandura manifiesta que las personas no aprenden mucho, si es que algo de las experiencias apareadas repetidas a menos que reconozcan que los hechos están correlacionados. Por ello para este autor es importante la mediación cognoscitiva o conciencia que existe entre los hechos y el aprendizaje. Bandura hizo referencia a la importancia de algunos factores que influyen en el aprendizaje como lo son los factores internos, los factores externos y el medio en donde de manera mutua estos factores interactúan y a este proceso lo denominó reciprocidad triádica

Al igual que Bandura, otros autores hacen referencia y aportan a la teoría de aprendizaje cognoscitivo social

JULIAN ROTTER Hace referencia a las expectativas y al valor del reforzamiento, consideraba que las expectativas del individuo las creaban partiendo de experiencias pasadas que le habían generado consecuencias satisfactorias o insatisfactorias, lo cual quiere decir que si una persona se encuentra ante una situación que le parece familiar a una pasada el individuo suele esperar que le pase lo mismo que la situación anterior y si esto sucede se verán reforzadas sus expectativas. Por ejemplo si un estudiante pierde matemáticas con x profesor estando en quinto grado, y si para el sexto grado le vuelve a dar clases dicho profesor, el estudiante posiblemente pensará que nuevamente perderá muchos logros por el solo hecho de que recibirá clases por el mismo profesor

Rotter dice que para entender el aprendizaje y la conducta es necesario tener en cuenta el valor del reforzamiento y para él, si el valor del reforzamiento del objetivo es alto, se genera una expectativa satisfactoria que conduce al individuo a adquirirlo.

Por otro lado hace alusión al potencial de necesidades que consiste en un conjunto de conductas con una cualidad direccional común, en el sentido de que se dirige hacia un objetivo determinado. Además, identifica seis necesidades generales: de reconocimiento, dominación, independencia protección y dependencia, amor y afecto por ultimo de comodidad física

ALBERT ELLIS Establece un modelo racional-emotivo en el cual da cuenta de la importancia de las variables cognoscitivas y del manejo correcto del pensamiento, las autoverbalizaciones y la interpretación de los hechos, para llevar a cabo un control de los estados afectivos

Ellis también dice que cuando la conducta es emocional, el funcionamiento esta muy deteriorado, y solo se pueden controlar las emociones cuando la razón prevalezca.

Por ultimo Ellis presenta un formato simplificado (A-B-C-D) en el cual:

A) Es la condición activadora, el hecho como una defensa abollada o el rechazo de una cita

B) Es el sistema de creencias de la persona que entra en la interpretación de la importancia del hecho

C) Son las consecuencias que resultan del proceso interpretativo, la conducta

disfuncional.

D) Es el proceso terapéutico de refutar el sistema de creencias (aprendizaje social).

EL INTERACCIONISMO DE MISCHEL

Este psicólogo austriaco hizo aportes importantes a esta teoría: en cuanto a las variables que determinan la conducta humana, con un enfoque interaccionista. Apoyado en sus estudios, descubrió que las personas pueden diferenciar los estímulos en el medio y, es posible generar diversas conductas de adaptación para desenvolverse ante variadas situaciones en el medio.

El interaccionismo de Mischel, se fundamenta no solo de la influencia de los estímulos, sino principalmente por la identificación de algunas variables de la persona que tienen una prioridad perdurable para determinar la conducta. Esto fue posible gracias a estudios sobre la personalidad en el ser humano.

VARIABLES DE LAS PERSONAS

A través del estudio de la personalidad, el doctor Mischel descubrió variables en la persona que podrían ser importantes para determinar el comportamiento o la conducta;

Estas son:

Las capacidades cognitivas y de conducta, Las categorías y constructor cognoscitivos. Expectativas y consecuencias del estímulo y consecuencias de la conducta. Preferencias y aversiones del estímulo. Estrategias de autorregulación.

El interaccionismo se explica, atreves, de la interacción entre estas variables y determinantes de una situación. Pero, hay algo más importante; que estas interacciones se desarrollan de forma única para cada persona; según su

personalidad.

El papel del docente no solo es transmitir conocimientos, sino, paralelo a esto, debe detectar esas variables en cada estudiante y desarrollarla en diversas situaciones, para determinar en conductas posibles en ellos

Según Mischel, podemos comportarnos de diversas maneras cuando se presenta un cambio de contexto o situación. Estos cambios se denominan variables moderadoras (alteran la naturaleza de la conducta que normalmente ocurre en cierta situación).

Una explicación más detallada de las variables de la persona de Mischel, se las daremos a continuación:

a. CONSTRUCCION COGNOSCITIVA Y CONDUCTUAL DE LA PERSONA:

La construcción de la suficiencia, es el uso colectivo capacidades de conocimiento y potenciales de conducta. Es decir, dependiendo de esto, la persona enfrenta o no, un problema. El desarrollo de estos conocimientos se da por observación y, experiencias vicarias o por modelación

b. ESTRATEGIAS Y CONSTRUCTOS PERSONALES: Podemos decir, que las personas ciertos aspectos de una situación y rechazan los demás; es por ello que recuerdan unas cosas más que otras. Las personas organizan y agrupan los estímulos en categorías para describir lo observable.

c. EXPECTATIVAS DE LAS CONSECUENCIAS DEL ESTIMULO Y LAS CONSECUENCIAS DE LA CONDUCTA: las expectativas, son hipótesis acerca de posibles conductas y sus consecuencias.

Para que una persona posibilite una conducta, depende en si de expectativas de éxito o fracaso. Estas expectativas, son relaciones condicionales o constantes entre conducta y sus consecuencias; y, además con el significado del estímulo y la situación que determina.

Las expectativas sirven como indicios; es decir, las personas aprenden que los estímulos predicen consecuencias de situaciones particulares.

d. VALORES DEL ESTIMULO SUBJETIVO: Para considerar ciertas conductas; la persona determina las preferencias y aversiones que sirven como motivación para desarrollar esa conducta. Es importante entonces el aspecto subjetivo. Entonces se da lugar a los reforzadores; como inductores o incentivos, y no como reforzadores.

SISTEMAS Y PLANES DE AUTORREGULACION: Es aquí donde la persona establecen sus propios criterios de ejecución y; se recompensan o castigan ellos mismos. Además reatribuyen sus propias reglas de conducta y una serie de categoría dé como aplicarlas, es por ello que se alcanzan metas.

TIPOS DE APRENDIZAJE:

Aprendizaje por descubrimiento. La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.

Aprendizaje significativo (D. Ausubel, J. Novak) postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

Cognitivismo. La psicología cognitivista (Merrill, Gagné...), basada en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, aparece en la década de los sesenta y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje.

Constructivismo. Jean Piaget propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar". Sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias, el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje se logrará correctamente. (Según Jean Piaget)

Socio-constructivismo. Basado en muchas de las ideas de Vigotski, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero

inseparable de la situación en la que se produce. El aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad.

Aprendizaje receptivo: el alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobretodo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores...

Aprendizaje memorístico: surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos. Tomado de (<http://www.pedagogia.es/tipos-de-aprendizaje/>)

APRENDIZAJE: Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

Recuperado de (<http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>)

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía.

El aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción.

El aprendizaje como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en

cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas, de «los ensayos y errores», de los períodos de reposo tras los cuales se aceleran los progresos, etc. Muestran también la última relación del aprendizaje con los reflejos condicionados.

Vigotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vigotsky introduce el concepto de 'zona de desarrollo próximo' que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan.

El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. 'La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo'.

Aprendizaje es el proceso de interacción en el cual una persona obtiene nuevas estructuras cognoscitivas o cambia antiguas ajustándose a las distintas etapas del desarrollo intelectual.

El aprendizaje como proceso interno implica para Bruner cuatro momentos o etapas por las cuales un sujeto aprende:

Predisposiciones: Constituyen los motivos internos que mueven al sujeto para iniciar y mantener el proceso de aprendizaje.

Exploración de alternativas: Constituyen las estrategias internas que, activadas por la predisposición se mantienen en la búsqueda hasta lograr, mediante distintos ensayos descubrir lo que se buscaba.

Salto intuitivo: Es un estado, logrado generalmente de manera súbita como resultado del proceso del pensamiento. No es expresable verbalmente, a veces es muy rápido, otras lento, y extendido en el tiempo.

Refuerzo: Es el momento en que el que aprende considera valiosos sus hallazgos, válidas sus hipótesis, se corrige y se perfecciona.

2.5. Hipotesis

El juego creativo incide en el aprendizaje cognoscitivo de los niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Bilingüe Horizontes de la Ciudad de Ambato provincia de Tungurahua

2.6. Señalamiento de Variables

Variable Independiente

El juego creativo

Variable Dependiente

Aprendizaje cognoscitivo

CAPITULO 3

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO

La redacción del capítulo en el proyecto es en tiempo futuro.

Para realizar el trabajo investigativo de acuerdo al caso, el investigador se sustentara en el paradigma Socio critico propositivo con enfoque cuanti cualitativo.

Cuantitativo por que los resultados de la investigación de campo y social serán sometidos a análisis numéricos con el apoyo de la estadística. Cualitativo porque estos resultados numéricos serán interpretados críticamente con el apoyo del marco teórico.

3.2. MODALIDAD BASICA DE LA INFORMACION

De Campo

Esta modalidad de investigación involucra al investigador a acudir al lugar donde se producen los hechos para recabar información sobre las variables de estudio con la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación

Bibliográfica Documental

Porque la investigación acudirá a fuentes de investigación primaria a través de documentos validos y confiables, así como también a información secundaria obtenida en libros, revistas, publicaciones, internet y otras, tiene el propósito de detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diferentes o diversos autores.

Porque el investigador luego de realizar el trabajo investigativo presentara una propuesta alternativa de solución al problema investigado.

3.3. Nivel o Tipo de Investigación

La presente investigación será desarrollada por medio de los siguientes niveles:

Exploratorio: Porque nos permite sondear un problema poco investigado o desconocido para desarrollar nuevos métodos y obtener un mejoramiento

Descriptivo: Es descriptivo por que clasifica elementos y estructuras, modelos de comportamientos según ciertos criterios, porque tiene intereses de acción social, permite comparar entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras.

Asociación de Variables: Porque es la medición de las relaciones entre variables de un contexto determinado que compara dos o más fenómenos, situaciones o estructuras.

Explicativo: Porque los estudios explicativos van más allá de la descripción de fenómenos, están dirigidos a responder a las causas de los eventos sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno, indicando en qué condiciones se produce

3.4. Población y Muestra

Vamos a trabajar con todo el universo requerido para nuestra investigación:

Cuadro Nº 1 Población y Muestra

POBLACIÓN	FRECUENCIA
Docentes	4
Niños	27
TOTAL	31

Elaborado por: Graciela Bustos

3.5 Operacionalización de Variables

Variable independiente

Cuadro Nº 2 El Juego Creativo

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
El juego creativo está considerado como la forma más evidente de expresión libre en los niños y como la expresión más elevada del desarrollo humano, pues se trata de una producción espontánea del niño y al mismo tiempo una copia de la vida humana en todas sus etapas y en todas sus relaciones; a su vez utiliza este último para desarrollar el juego de una manera original.	Expresión libre Desarrollo humano	Creativo Dinámico Originalidad Mejor aprendizaje Capacidades Actitudes	<p>1 ¿Te gusta jugar? Si () No ()</p> <p>2.¿Juegas con tu maestra en el patio? Si () No ()</p> <p>3.¿Te permite tu maestra jugar con tus compañeros? Si () No ()</p> <p>4.¿Tu maestra te motiva con canciones para realizar una actividad? Si () No ()</p> <p>5.¿Mientras juegan cantan alguna canción? Si () No ()</p> <p>6.¿Has aprendido nuevas canciones? Si () No ()</p> <p>7.¿Aprendes más cosas cuando juegas? Si () No ()</p> <p>8.¿Te gustaría que tu maestra siempre juegue contigo? Si () No ()</p> <p>9.¿Todos los días juegas? Si () No ()</p> <p>10.¿Te gusta aprender nuevas cosas mediante el juego? Si () No ()</p>	Ficha de observación dirigida a los niños del nivel inicial 2

ELABORADO POR: Graciela Bustos

Variable dependiente: Aprendizaje cognoscitivo

Cuadro Nº 3 Aprendizaje Cognoscitivo

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BASICOS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
<p>El aprendizaje cognoscitivo se va a enfocar y a dirigir hacia la orientación del niño, por ende, éste, el niño, adquiere el rol de actor principal en el proceso de aprendizaje.</p>	<p>Orientación del niño</p> <p>Actor principal</p>	<p>Afectiva</p> <p>Formativa</p> <p>Orientadora</p> <p>Autónomo</p> <p>Creativo</p> <p>Libre</p>	<p>1. ¿Cree que los juegos creativos ayudan en el aprendizaje de los niños? Si () No ()</p> <p>2. ¿Mediante los juegos creativos se despierta el aprendizaje de los niños? Si () No ()</p> <p>3. ¿Los juegos creativos permiten que el niño transmita sus emociones? Si () No ()</p> <p>4. ¿El aprendizaje cognoscitivo tiene beneficios en el aprendizaje? Si () No ()</p> <p>5. ¿De tener un manual de juegos creativos usted lo pondría en práctica? Si () No ()</p> <p>6. ¿Usted aplica el juego como método de aprendizaje? Si () No ()</p> <p>7. ¿Conoce los beneficios de implementar el juego creativo en el aprendizaje? Si () No ()</p> <p>8. ¿Usted piensa que la creatividad es importante en el aprendizaje? Si () No ()</p> <p>9. ¿Usted conoce sobre los nuevos métodos de aprendizaje? Si () No ()</p> <p>10. ¿En la institución que usted trabaja recibe talleres sobre nuevas metodologías de enseñanza? Si () No ()</p>	<p>Encuesta dirigida a los docentes</p> <p>Cuestionario estructurado</p>

ELABORADO POR: Graciela Bustos

3.6. RECOLECCION DE INFORMACION

El presente trabajo de investigación tiene el propósito de enfatizar los resultados que se manejan en la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario.

Para concretar la descripción del plan de recolección conviene contestar a las siguientes preguntas:

Cuadro N° 4Recolección de información

PREGUNTA BASICA	EXPLICACION
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la información
¿De qué personas u objetos?	Docentes Directora Niños
¿Sobre qué aspectos?	Indicadores de las matrices
¿Quién?	La investigadora
¿Cuándo?	Año 2012 – 2013
¿Dónde?	Centro Educativo Bilingüe Horizontes
¿Cuántas veces?	Dos veces
¿Qué técnicas de recolección?	Entrevista, encuesta
¿Con que?	Guía de la entrevista, cuestionario estructurado
¿En qué situación?	Aulas

Elaborado por: Graciela Bustos

3.7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

3.7.1. Plan para procesar la información recogida

Los datos recogidos se transforman siguiendo ciertos procedimientos.

Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa, contradictoria, incompleta, no pertinente.

Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación.

Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis; cuadros de una sola variable, cuadro con cruce de variables manejo de información, reajuste de cuadros con casillas vacías o con datos tan reducidos cuantitativamente que no influye significativamente en los análisis.

Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.

3.7.2. Plan de análisis y recolección de resultados

Análisis de los resultados estadísticos destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.

Interpretación de los resultados con apoyo del marco teórico en el aspecto pertinente, es decir atribuciones del significado científico a los resultados estadísticos manejando las categorías correspondientes del marco teórico.

Para la verificación estadística conviene seguir la asesoría de un especialista, hay niveles de investigación que no requieren de hipótesis: explicativo y descriptivo. Si se verifica hipótesis entre asociación de variables y exploratorio.

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Para que la investigación sea factible, se realizó una encuesta a los docentes del Centro Educativo Bilingüe Horizontes obteniendo los siguientes resultados

4.1 TABULACION DE DATOS

Pregunta N° 1: ¿Cree que los juegos creativos ayudan en el aprendizaje de los niños?

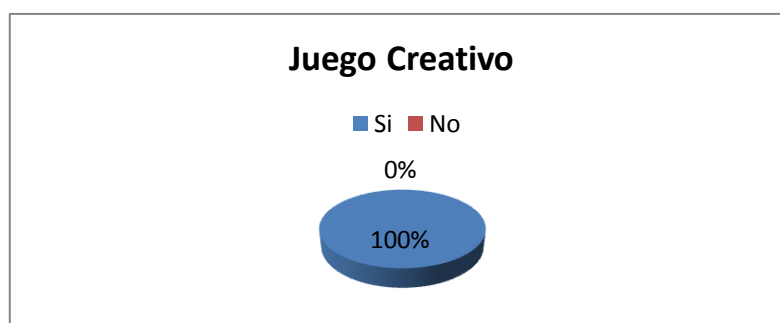
Cuadro N° 5 Juego Creativo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Graciela Bustos

Gráfico N° 3: Juego Creativo



Elaborado por: Graciela Bustos

Análisis: Al ser encuestados los docentes sobre si cree que los juegos creativos ayudan en el aprendizaje de los niños 4 que representan el 100% lo afirman

Interpretación: Los docentes creen que el juego creativo es de gran importancia ya afirman que despierta el aprendizaje en los niños y es por ello que debemos implementar como herramienta ideal en el ámbito educativo.

Pregunta 2: ¿Mediante los juegos creativos se despierta el aprendizaje en los niños?

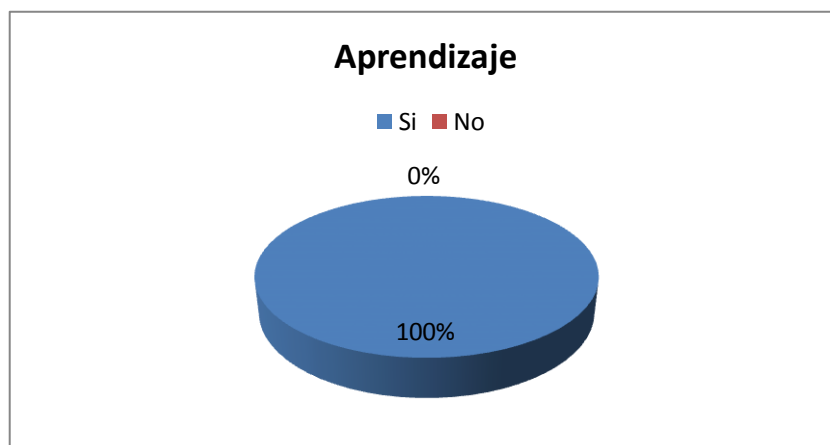
Cuadro N° 6 Aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Graciela Bustos

Gráfico N° 4: Aprendizaje



Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Graciela Bustos

Análisis: El 100% de docentes encuestados afirman que los juegos creativos ayudan en el aprendizaje de los niños.

Interpretación: La mayoría absoluta de los docentes encuestados afirman que el juego creativo sí ayuda en el aprendizaje de los niños, ya que al utilizar esta metodología de aprendizaje el niño se beneficia, ya que explotaremos en ellos la creatividad.

Pregunta 3: ¿Los juegos creativos permiten que el niño transmita sus emociones?

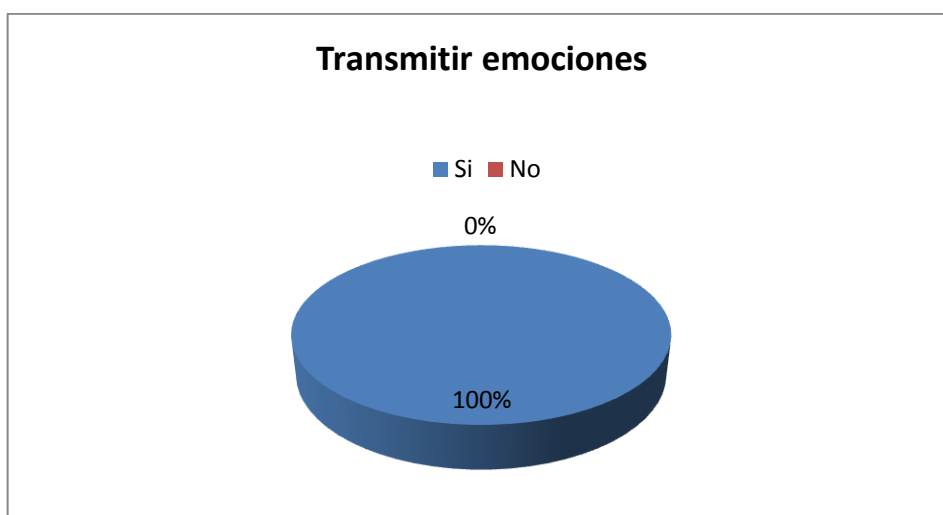
Cuadro N° 7: Transmitir emociones

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Graciela Bustos

Gráfico N° 5: Transmitir emociones



Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: Al ser encuestados los docentes sobre si mediante los juegos creativos el niño transmite sus emociones 4 que representan el 100% lo afirman

Interpretación: La mayoría absoluta de los docentes encuestados han afirmado que mediante el juego creativo el niño puede transmitir sus emociones es por ello que se debe realizar varias actividades para lograrlo.

Pregunta 4: ¿El aprendizaje cognoscitivo aporta beneficios en el desarrollo de los niños?

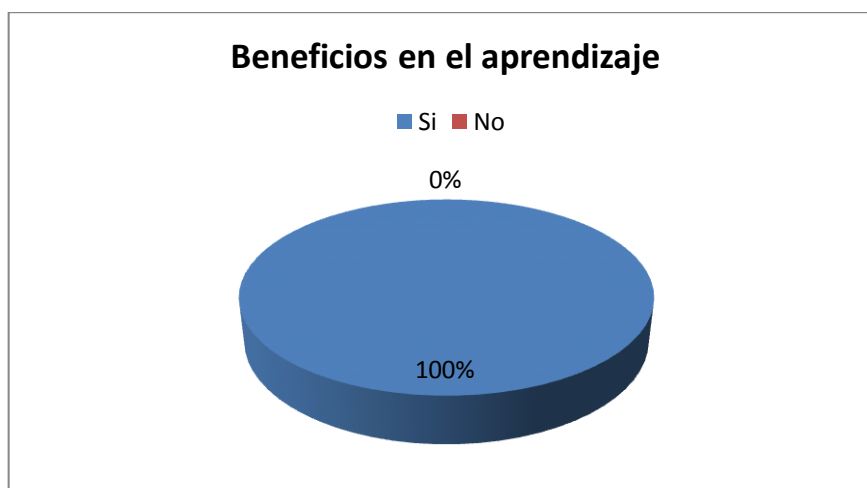
Cuadro Nº 8: Beneficios en los niños

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico Nº 6: Beneficios en los niños



Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: Al ser encuestados los docentes sobre si creen que el aprendizaje cognoscitivo beneficia a los niños 4 que representan el 100% lo afirman

Interpretación: El aprendizaje cognoscitivo tiene grandes beneficios en los niños es por ello que se debe conocer y realizar actividades que motiven a desarrollar este aprendizaje.

Pregunta 5: ¿De tener una guía de juegos creativos usted lo pondría en práctica?

Cuadro Nº 9: Guía de juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico Nº 7: Guía de Juegos



Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: Al ser encuestados los docentes sobre si al tener un manual de juegos creativos usted lo pondría en práctica 4 que representan el 100% lo afirman

Interpretación: Los docentes creen que es necesario contar con un manual de juegos creativos ya que por medio de esta herramienta se basaran para poder trabajar de una mejor manera con los niños y realizar actividades en las cuales explotaremos la creatividad de los mismos

Pregunta 6: ¿Usted aplica el juego como método de aprendizaje?

Cuadro Nº 10: método de aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico Nº 8: Métodos de aprendizaje



Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Graciela Bustos

Análisis: Al ser encuestados los docentes sobre si aplica el juego como método de aprendizaje 4 que representan el 100% lo afirman

Interpretación: La mayoría absoluta de docentes encuestados afirman que es de gran importancia implementar al juego como método de aprendizaje, ya que obtendremos grandes beneficios en los niños, por medio de esta metodología se trata de desarrollar varios ámbitos en los niños destacando la creatividad.

Pregunta 7: ¿Conoce los beneficios de implementar el juego creativo en el aprendizaje?

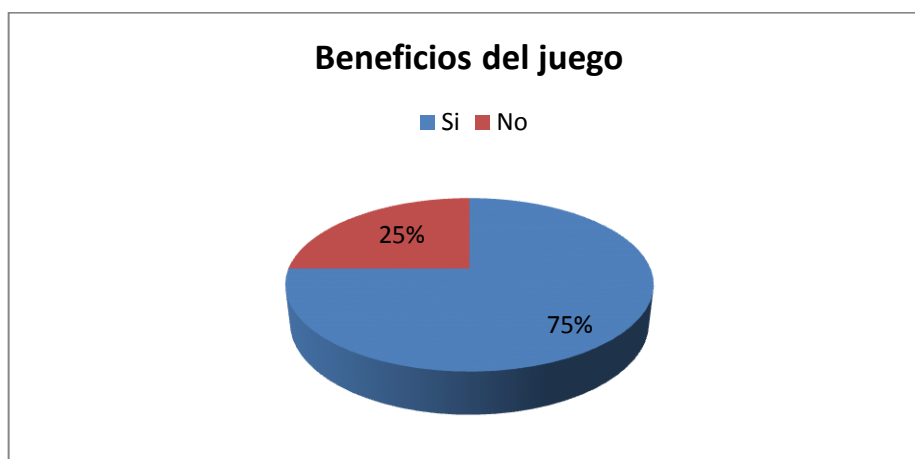
Cuadro N° 11: Beneficios del juego

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico N° 9: Beneficios del juego



Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: Al ser encuestados los docentes sobre implementar el juego creativo como método de aprendizaje, respondieron si 3 que representan el 75 % y 1 que no que representan el 25 %

Interpretación: Un alto porcentaje de los docentes afirman que conocen los beneficios que aporta el juego creativo en el aprendizaje de los niños, esto permite a los docentes implementar al juego en sus actividades escolares.

Pregunta 8: ¿Usted piensa que la creatividad es importante en el aprendizaje?

Cuadro N° 12: Importancia del aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico N° 10: Importancia del aprendizaje



Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: Al ser encuestados los docentes sobre si piensa que la creatividad es importante en el aprendizaje 4 que representan el 100% lo afirman

Interpretación: El total de docentes encuestados afirman que la creatividad es de gran importancia en el aprendizaje de los niños, es por ello que los docentes deben conocer como explotar en los niños la creatividad, el juego es la herramienta principal para lograrlo.

Pregunta 9: ¿Usted conoce sobre los nuevos métodos de enseñanza?

Cuadro N° 13: Nuevos métodos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	25%
No	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico N° 11: Nuevos métodos



Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Graciela Bustos

Análisis: Del 100% de docentes encuestado 1 que representan el 25% lo afirman, mientras que 3 que representa el 75% no conocen nuevos métodos de enseñanza.

Interpretación: La mayoría de los docentes no conocen sobre nuevos métodos de enseñanza es por ello que en el ambiente de trabajo las actividades son monótonas, para ello se debe indagar, buscar e implementar nuevas métodos de enseñanza para lograr captar la mayor atención de los niños y por ende que los niños aprendan de una mejor manera.

Pregunta 10: ¿En la institución recibe talleres sobre nuevas metodologías de enseñanza?

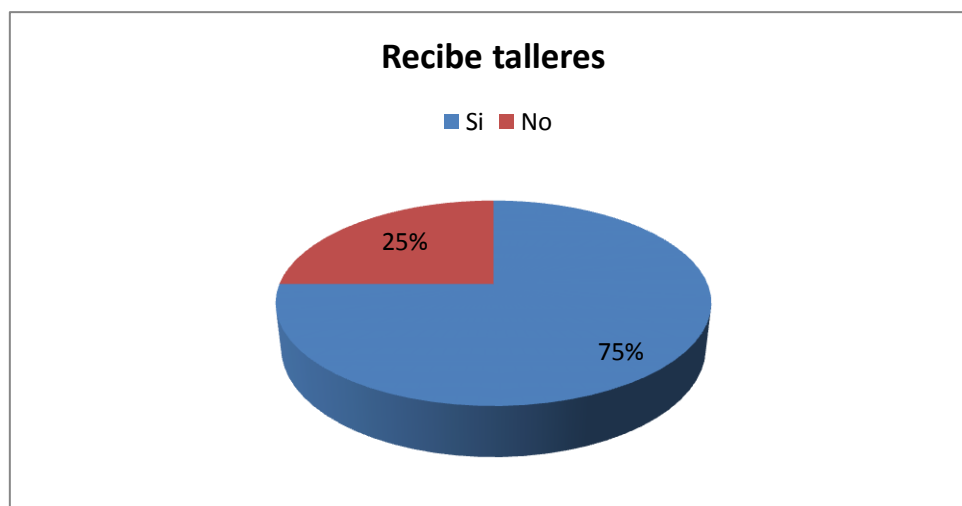
Cuadro N° 14: Recibe talleres

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	75%
No	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Graciela Bustos

Gráfico N° 12: Recibe talleres



Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Graciela Bustos

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados sobre si reciben talleres de nuevos métodos de enseñanza 1 que representan el 25% lo afirman, mientras que 3 que representa el 75% no han recibido.

Interpretación: La mayoría de docentes no han recibido talleres en los que puedan conocer de los beneficios al implementar nuevas metodologías de enseñanza en el ambiente de trabajo, es por ello que aun existe la enseñanza tradicionalista, la institución en si debe incorporar talleres para los docentes ya que es de gran ayuda y beneficio para los niños.

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS

Para que la investigación sea factible, se realizó una ficha de observación a los niños del Centro Educativo Bilingüe Horizontes obteniendo los siguientes resultados

1. ¿Al niño le gusta jugar?

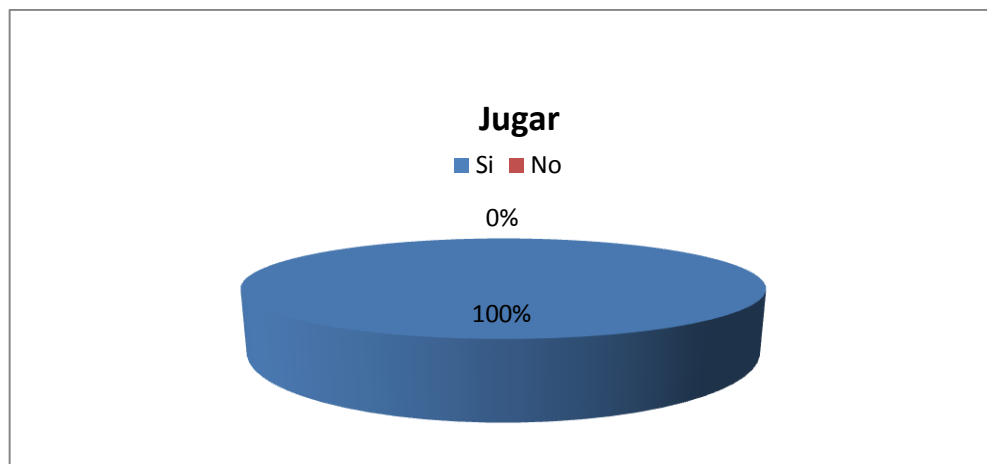
Cuadro Nº 15: Jugar

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	100 %
No	0	0%
Total	27	100%

Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico Nº 13 : Jugar



Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado por: Graciela Bustos

Análisis: Al realizar la encuesta a los niños sobre si les gusta jugar 27 respondieron que si que representan el 100%.

Interpretación: La mayoría absoluta de niños encuestados afirman que les gusta jugar, es por ello que se debe implementar al juego en el ambiente escolar, es una gran metodología para aprender, recordando siempre que “jugando se aprende”

2. ¿El niño juega en el patio?

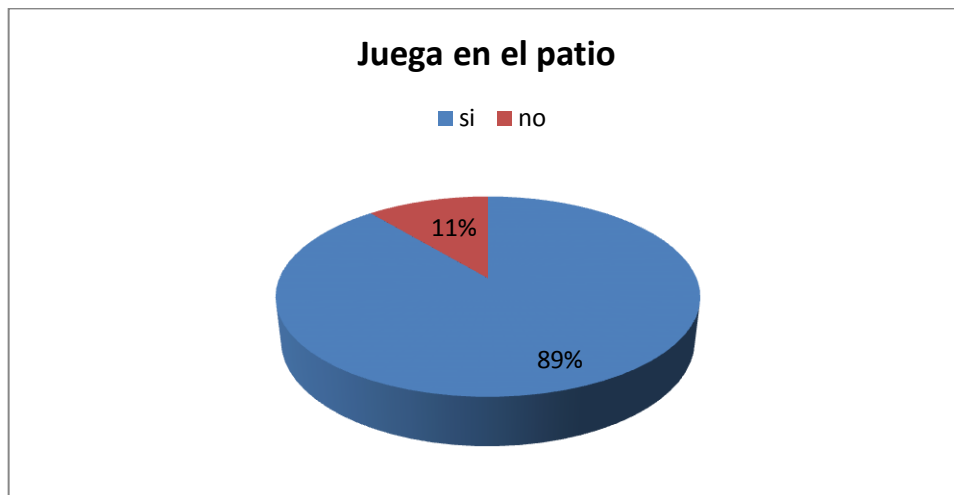
Cuadro N° 16: Jugas en el patio

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	89%
No	3	11%
Total	27	100%

Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico N° 14: Juega en el patio



Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: 24 niños respondieron que si que representan el 89%, afirman que si juegan en el patio que 3 respondieron que No lo cual representa el 11%.

Interpretación: Podemos llegar a la conclusión que los docentes si utilizan lugares de aprendizaje al aire libre, el patio, pero se observan que no incluyen a todos los niños ya que una minoría lo afirma, se debe realizar juegos en los cuales se incluya a todos, para ello se debe motivarlos para que realicen la actividad de forma grupal, las actividades no deben excluir, deben incluir a todos los niños.

3: ¿Te permite tu maestra jugar con tus compañeros?

Cuadro N° 17: jugar con los compañeros

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	96%
No	1	4%
Total	27	100%

Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico N° 15: Jugar con los compañeros



Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: 26 niños que representan el 96% respondieron que la maestra si les permite jugar con sus compañeros, mientras que 1 respondió que no lo cual representa el 4%.

Interpretación: Después de realizar el respectivo análisis se puede determinar que la mayoría de niños juegan con sus compañeros de clase, por otra parte una minoría lo niega, esto se debe a que en las actividades que realizan con los niños no incluyen a todos, es fundamental que los niños se relacionen entre si, los docentes son los principales llamados a fomentar el compañerismo y estar atentos ante cualquier circunstancia para que puedan resolverlo de la mejor manera.

Pregunta 4: ¿Tu maestra te motiva con canciones para realizar una actividad?

Cuadro N° 18: motivar con canciones

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	100%
No	0	0 %
Total	27	100%

Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico N° 16: Motivar con canciones



Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: Al realizar la encuesta a los niños si la maestra les motiva con canciones para realizar una actividad 27 respondieron que si lo cual representa el 100%

Interpretación: La mayor absoluta de niños afirma que los docentes si los motivan con canciones para realizar una actividad, esta es la mejor manera para poder iniciar una jornada de actividades motivando a los niños para que se interesen en realizar las actividades, es fundamental que la motivación en este caso las canciones vayan acorde a las actividades a realizarse en la jornada diaria, esto ayudara para que el aprendizaje sea interesante.

Pregunta 5: ¿Mientras juegan cantan alguna canción?

Cuadro N° 19: Cantar una canción

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	96 %
No	1	4 %
Total	27	100 %

Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico N° 17: Cantar una canción



Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: Al realizar la encuesta a los niños si la mientras juegan cantan 26 respondieron que si lo que representa el 96%, mientras que 1 niño respondió que no lo que representa el 4%

Interpretación: La mayoría de niños encuestados afirman que junto a los docentes cantan mientras juegan, esta es una estrategia favorable ya que existen varias canciones, rondas mediante las cuales se puede enseñar, se debe tomar en cuenta que deben ser canciones cortas para que los niños la repitan con facilidad.

6: Has aprendido nuevas canciones?

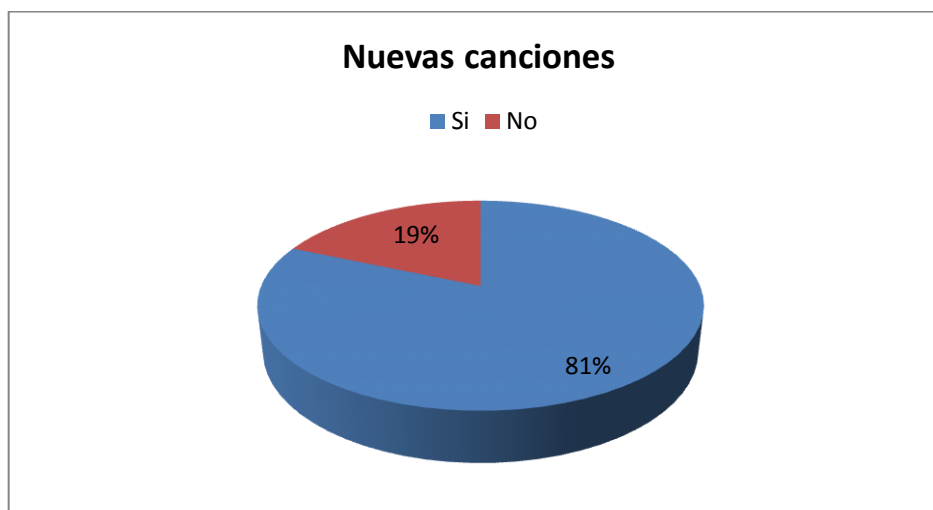
Cuadro N° 20: Nuevas canciones

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	81%
No	5	19%
Total	27	100%

Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico N° 18: Nuevas canciones



Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: Al realizar la encuesta a los niños 22 respondieron que si han aprendido nuevas canciones lo que representa el 81%, mientras que 5 niños respondieron que no lo que representa el 19%

Interpretación: La mayoría de niños si han aprendido nuevas canciones, esto es de gran importancia, el docente debe innovar constantemente en cuanto a las herramientas que va a utilizar para que los niños aprendan de una manera divertida, el crear canciones por el docente es muy beneficioso para el niño, ya que así influye para que ellos también se sientan capaces de hacerlo.

Pregunta 7: ¿Aprendes más cosas cuando juegas?

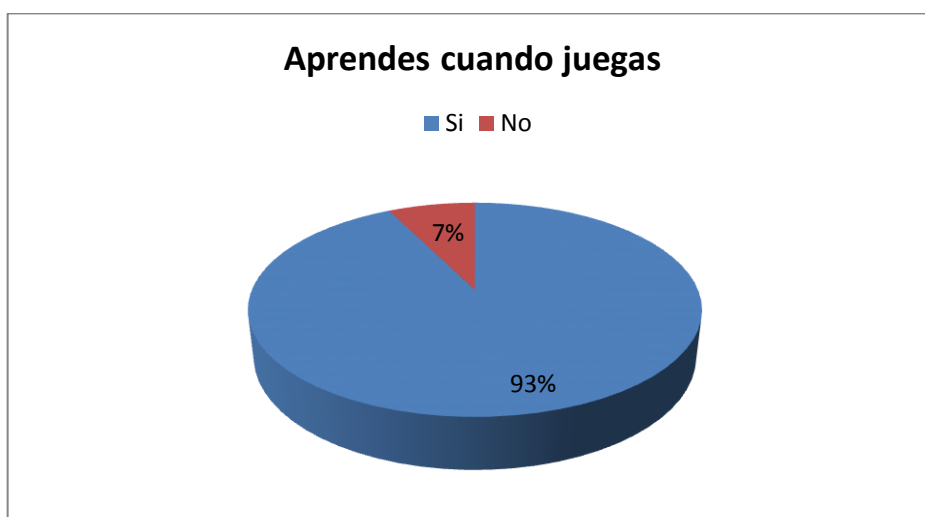
Cuadro N° 21: Aprender cuando juegas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	93 %
No	2	7 %
Total	27	100 %

Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico N° 19: Aprendes cuando juegas



Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: Al realizar la encuesta a los niños si aprenden más cosas mientras juegan 25 respondieron que si lo que representa el 93%, mientras que 2 niños respondió que no lo que representa el 7%

Interpretación: Después de realizar el respectivo análisis se puede determinar que los niños si aprenden nuevas cosas mediante el juego, es por ello que se debe seguir utilizando esta herramienta de aprendizaje, existe una minoría de niños que lo niegan esto se debe a que la manera en que utiliza el docente tal vez no es la adecuada, se debe incorporar a todo el grupo al realizar las actividades.

Pregunta 8: ¿Te gustaría que tu maestra juegue siempre contigo?

Cuadro N° 22: Juegas con tu maestra

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	100 %
No	0	0 %
Total	27	100 %

Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico N° 20: Juegas con tu maestra



Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: Al realizar la encuesta a los niños si les gusta que la maestra juegue con ellos 27 respondieron que si lo que representa el 100%

Interpretación: La mayoría absoluta de niños afirman que la maestra si juega con ellos, es indispensable que el docente que esté a cargo d un grupo de niños sea dinámica, creativa, espontanea que permita a los niños desenvolverse, el jugar con los niños es de gran beneficio ya que así se crea un ambiente de amistad, fomentando el trabajo grupal y así el niño no se sentirá aislado.

Pregunta 9: ¿Todos los días juegas?

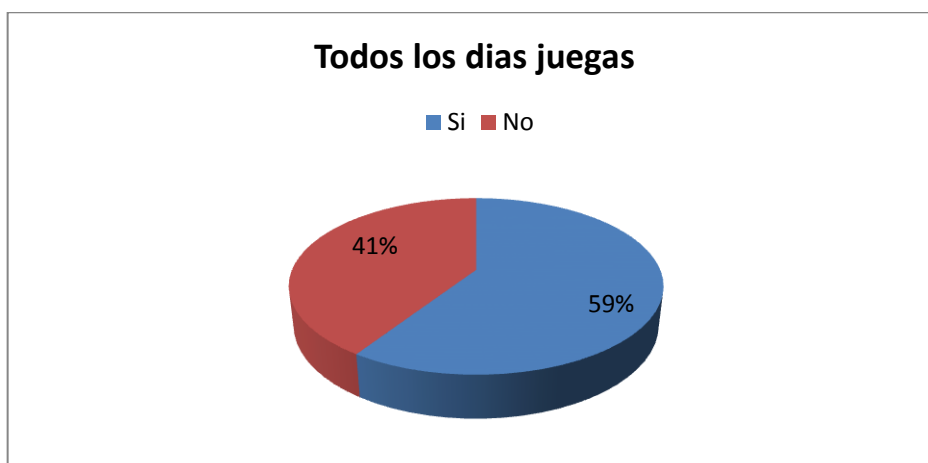
Cuadro N° 23: Todos los días juegas.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	59%
No	11	41%
Total	27	100%

Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico N° 21: Todos los días juegas



Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: Al realizar la encuesta a los niños si todos los días juegan 16 respondieron que si lo que representa el 59%, mientras que 11 respondieron que no representando 41%

Interpretación: Después de realizar el respectivo análisis se puede determinar que la mayoría de niños si juegan, pero existe una mínimo porcentaje de niños que no lo hacen, el docente debe incluir al juego diario, no es necesario que lo realicen en el área externa, el aula es un buen ambiente para jugar, un factor que se debe tomar en cuenta es el clima, ya que si nos permite jugar en el patio lo debemos aprovechar, los niños no experimentar y explorar ambientes.

Pregunta 10: ¿Conoces nuevos juegos?

Cuadro Nº 24: Nuevos juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	100%
No	0	0%
Total	27	100%

Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Gráfico Nº 22: Nuevos juegos



Fuente: Encuesta dirigida a niños

Elaborado: Graciela Bustos

Análisis: Al realizar la encuesta a los niños si les gusta aprender nuevas cosas mediante el juego 27 respondieron que si lo que representa el 100%

Interpretación: La mayoría absoluta de niños afirman que los docentes si aplican nuevos juegos, los niños se sienten motivados al expresar que su maestra si implementa nuevos juegos, es una gran beneficio que el docente aplique el juego, ya que no es necesario seguir con los juegos tradicionalistas, innovar, crear es una característica que debe tener todo docente.

4.2 Verificación de la Hipótesis

“El juego creativo y su influencia en el aprendizaje cognoscitivo de los niños y niñas del nivel inicial 2 del centro educativo Bilingüe Horizontes de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”

V.I: El juego creativo

V.D : Aprendizaje cognoscitivo

4.2.1 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

Ho: el juego creativo no influye en el aprendizaje cognoscitivo de los niños del nivel inicial 2 en el centro educativo Bilingüe Horizontes

Hi: el juego creativo si influye en el aprendizaje cognoscitivo de los niños del nivel inicial 2 en el centro educativo Bilingüe Horizontes

4.2.2 SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACION

4.2.3 DESCRIPCION DE LA POBLACION

La investigación que se está realizando se trabaja con una población de 27 estudiantes y 4 docentes del nivel inicial 2 del Centro Educativo Bilingüe Horizontes de la ciudad de Ambato.

4.2.4 ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO

En la aplicación estadística del chi-(X)° se elabora un cuadrado de contingencia de 5 filas por dos columnas con la aplicación de la siguiente formula estadística.

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1			
2			
3			
4			
5			

Cuadro Nº 25: Alternativas

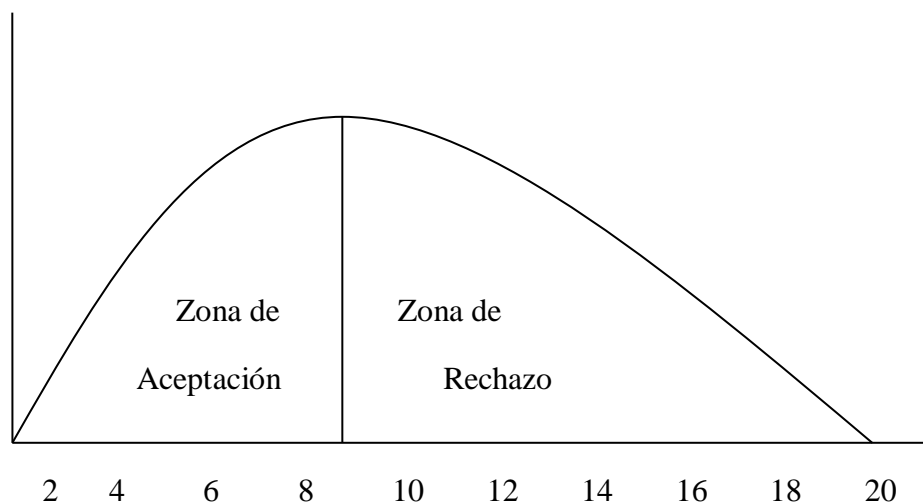
Elaborado por: Graciela Bustos

4.2.5 ESPECIFICACION DE LAS REGIONES DE ACEPTACION Y RECHAZO

Se procede a determinar los grados de libertad considerando el numero de filas y de columnas donde los $gl = (f-1)(c-1)$ $gl = (5-1)(2-1)$ $gl = 4,1$ $gl = 4$

Por tanto con 4 grados de libertad y un nivel de de significación de 0,05 y en la tabla de estadística se obtiene el chi2 teórico $X_{2ty} = 9.49$

Gráfico Nº 23: Especificación de regiones



Elaborado por: Graciela Bustos

4.2.6: RECOLECCION DE DATOS Y CALCULOS ESTADISTICOS

4.2.6.1: ANALISIS DE VARIABLES

ENCUESTAS A ESTUDIANTES

Frecuencia Observada

Cuadro Nº 26: Frecuencia Observada

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1 ¿Te gusta jugar?	27	0	27
5 ¿Mientras juegan cantan alguna canción?	26	1	27
7 ¿Aprendes más cosas cuando juegas?	25	2	27
9 ¿Todos los días juegas?	16	11	27
10 ¿Conoces nuevos juegos?	27	0	27
TOTAL	121	14	135

Elaborado por: Graciela Bustos

4.3 Frecuencia Esperada

Cuadro Nº 27: Frecuencia Esperada

PREGUNTAS	ALTERNATIVAS		SUBTOTAL
	SI	NO	
1 ¿Te gusta jugar?	27	0	27
6 ¿Mientras juegan cantan alguna canción?	26	1	27
7 ¿Aprendes más cosas cuando juegas?	25	2	27
9 ¿Todos los días juegas?	16	11	27
10 ¿Conoces nuevos juegos?	27	0	27
TOTAL	121	14	135

Elaborado por: Graciela Bustos

CUADRO DEL CHICUADRADO

Calculo del $\chi^2 - (x)^2$

Cuadro N° 28: Chi cuadrado

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
27	24.2	2.8	7.84	0.32
0	2.8	- 2.8	7.84	2.8
26	24.2	1.8	3.24	0.13
1	2.8	- 1.8	3.24	1.15
25	24.2	0.8	0.64	0.02
2	2.8	- 0.8	0.64	0.22
16	24.2	8.2	67.24	2.77
11	2.8	- 8.2	67.24	20.44
27	24.2	2.8	7.84	0.32
0	2.8	- 2.8	7.84	2.8

Elaborado por: Graciela Bustos

DECISIÓN FINAL

Con 4 gl y con un nivel de significación 0,05 donde $X_{2T} = 9.49 < X_{2C} = 30.97$ para el caso de los estudiantes, cuadro final de acuerdo a las regiones planteadas los últimos valores son mayores que los primeros 9.49 y se hallan por tanto en la región de rechazo, por esta razón se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que es : “EL JUEGO CREATIVO SI INFLUYE EN EL APRENDIZAJE COGNOSCITIVO DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL 2 EN EL CENTRO EDUCATIVO BILINGÜE HORIZONTES”

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- ✓ Los resultados de la investigación demuestran que la mayoría de los docentes conocen acerca de los juegos creativos por tal motivo deberían aplicarlas de manera correcta en el ambiente de trabajo.
- ✓ Tomando en cuenta la presente investigación, se concluye que la mayoría de niños desean que las actividades sean más dinámicas,
- ✓ Los niños disfrutaban realizar actividades en las cuales el docente emplea el juego como alternativa principal.

5.2 Recomendaciones

- ✓ La guía a realizarse será de gran utilidad y provecho para que los docentes apliquen sin ningún inconveniente.
- ✓ Se tiene que implementar una guía didáctica sobre nuevos juegos creativos ayuden al desarrollo del aprendizaje cognoscitivo.
- ✓ Es importante que en la institución educativa estimulen la aplicación del juego creativo a los niños/as por parte de los maestros en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPITULO 6

PROPUESTA

6.1 Datos Informativos

✓ **Título:**

Guía de juegos creativos que ayuden al desarrollo del aprendizaje cognoscitivo para los docentes del Centro Educativo bilingüe Horizontes

✓ **Institución:**

Centro Educativo Bilingüe Horizontes

✓ **Beneficiarios:**

Los docentes

niños y niñas

✓ **Tiempo:**

Año Lectivo 2012- 2013

✓ **Ubicación:**

El Centro Educativo se encuentra ubicado en la Provincia de Tungurahua, Ciudad de Ambato, Parroquia Atocha Ficoa sector el puente

✓ **Equipo técnico responsable:**

Graciela Hortencia Bustos Urbina. Investigadora

✓ **Presupuesto:**

Cuadro N° 29: Presupuesto

Recursos	Valor
Humanos	120
Materiales	100
Imprevistos	30
Total	250

Elaborado por: Graciela Bustos

6.2 Antecedentes de la Propuesta

Realizada la investigación sobre el tema propuesto se pudo determinar que en el Centro Educativo Bilingüe Horizontes no se ha realizado ningún tipo de investigación sobre el problema planteado.

Con esta investigación se pretende facilitar y contribuir al mejor desenvolvimiento del maestro dentro de su trabajo diario, fortalecer la relación maestro – alumno, así también se espera conseguir mejores resultados en la formación intelectual de los niños. El juego aparece en la historia del ser humano, desde las más remotas épocas de la humanidad. El juego creativo es importante en la formación integral de los niños y niñas, puesto que influye en el desarrollo de la personalidad del niño y la niña; estimula la imaginación, especulación e indagación así como estimula al desarrollo físico. Es un mecanismo de emociones y sentimientos, el juego es un factor importante en la socialización, que permite adaptarse al mundo externo, es un factor de equilibrio, desarrolla los aspectos psicológicos, físicos, sociales, intelectuales, facilita el aprendizaje, se incorpora valores, es motivo de alegría, supera tensiones.

Los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte, a más actividades propias de cada etapa evolutiva.

6.3 Justificación

La propuesta se justifica por la necesidad de dar solución al quehacer educativo, caracterizado por las siguientes realidades analizando a lo largo de la investigación.

Proponer los juegos recreativos acorde a las necesidades de la institución, y al mismo avance de la ciencia y tecnología. A través de encuesta se demuestra de manera real y objetiva que existe una serie de falencias en el desarrollo del juego, el cual limita al desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños y niñas. La permanente crisis que sufre la educación obliga a realizar profundas revisiones del proceso educativo al fin de encontrar solución sobre los juegos recreativos que se viene practicando en los niños/as del nivel inicial 2 del Centro Educativo Bilingüe Horizontes. Según los datos analizados existe un bajo conocimiento sobre los juegos creativos y didácticos.

Capacitación permanente a los maestros sobre nuevas metodologías y formas de enseñanza que la educación intelectual tiene un fin práctico, y que el juego debe favorecer los descubrimientos y entretenimiento espontáneo del niño y niña.

6.4 Objetivos:

6.4.1 General

- ✓ Elaborar una guía de juegos creativos que nos permita desarrollar el aprendizaje cognoscitivo de los niños del nivel inicial 2 del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.

6.4.2 ESPECIFICO:

- ✓ Armar una guía didáctica para los docentes, sobre nuevos juegos creativos para niños/as del nivel inicial 2 del Centro Educativo Bilingüe “Horizontes”
- ✓ Diseñar la guía de juegos creativos para mejorar el aprendizaje cognoscitivo
- ✓ Evaluar a los niños y docentes sobre la guía de juegos propuesta.

6.5 Análisis de factibilidad

La propuesta planteada es factible ya que de acuerdo a lo planificado tiene la finalidad de dar solución rápida eficaz y técnica, que con una metodología sencilla puede realizarse y que no tenga repercusiones anteriores

La presente propuesta es factible x q tiene un presupuesto no muy elevado y que permite por auto gestión ponerla en ejecución, a demás tenemos la colaboración de instituciones y personas que pueden ayudarnos en la ejecución del mismo

6.6 Fundamentación:

6.6.1 Fundamentación Teórica

Dentro del sistema educativo, el mundo del Nivel Inicial tiene características por demás distintivas, lleno de fantasías, posibilidades de desarrollo, enmarcado en un mundo afectivo donde la maestra jardinera -debido a su formación- logra encontrar eficientemente el espacio formativo necesario para llevar a buen destino su labor docente.

Así, los profesores especiales deberán tener una preparación acorde a estas premisas, para poder insertarse en un proceso de construcción permanente, algo fundamental en este período.

En esta etapa no existen fronteras ni límites, las actividades están sujetas a la imaginación y creatividad del niño, donde la fantasía muchas veces no se diferencia de la realidad.

Es esa imaginación gracias a la cual los árboles pueden ser rojos, donde las hormigas pueden ser gigantes, donde los colores se transforman, donde la familia está de la mano, donde todo es libertad para transformar lo que ellos quieran. Ese mundo mágico asociativo del niño debe ser entendido por el docente del nivel, ya que éste es un mundo distinto, un mundo -como dijo Mark Marsham- donde "la llave del aprendizaje está determinada por la afectividad". (Según MARSHAM Mark)

Dentro del campo de la Educación Física, debemos dejar las técnicas de entrenamiento de lado, los complejos métodos de trabajo de la fuerza o el entrenamiento de la velocidad. Aquí la premisa para realizar una buena labor docente está determinada por la ternura, la esperanza, el amor, la paciencia y la capacidad de entender al niño, que no debe tener fronteras y, por supuesto, el conocimiento de la aplicación de esta disciplina en la Educación Inicial.

Debemos tratar permanentemente de estimular su creatividad y destacar que los valores no se declaman, se practican, y que éste es el mejor camino hacia la formación de un hombre distinto del actual.

El juego es el medio mágico para los niños; el Jardín de Infantes es su mundo, un mundo donde se encuentran para recrearse y para disfrutar de momentos que son para ellos los más importantes de esta etapa de su vida. Y ellos lo dicen de forma más sencilla: "Vamos a jugar".

En consecuencia, tenemos que tener muy claro que en la actualidad se está dando una disminución clara de la actividad lúdica motora de los niños, y no sólo eso: los juegos tradicionales tienden a desaparecer fagocitados por los juegos virtuales o las modas, producto de la globalización o intereses económicos preestablecidos.

Tampoco podemos dejar de hacer referencia al tema "juegos y juguetes". Al hablar de juguetes me pregunto -y les pregunto a ustedes también- ¿cuáles son los motivos por los cuáles los padres de hoy les compran a los niños juguetes para coleccionar? ¿Por qué no comprar juguetes para que disfruten y se diviertan?

Debe entenderse el planteo filosófico del juego, donde éste debe ser juego por sí mismo, protegiéndolo de los factores condicionantes de la sociedad de consumo, para no dejar que se llegue a una suma de muñecas Barbies o de autitos de colección, donde los chicos puedan jugar con juguetes para experimentar, desarmar y entender lo que es un todo... Sin embargo, cada vez que un niño trata de hacer algo de esto, los adultos lo condicionamos, le decimos que así no se juega. Quizás debamos pensar si en lugar de incentivar al niño para jugar con juguetes, estaremos haciéndolo para que acumule juguetes para meros objetos de exhibición.

Para lograr un verdadero cambio, considero que debemos analizar las reflexiones de esta introducción y dejar que el niño juegue siguiendo sus intereses y necesidades.

Los adultos debemos darles el espacio para que entiendan el verdadero sentido que tiene el juego, por eso los padres y educadores tendremos que, simplemente, dejarlos ser niños, enseñarles a descubrir el juego, no darles juegos que nos gusten a nosotros. Ellos deben ser los co-constructores de su aprendizaje, por y a partir del juego.

El Jardín Infantes, el juego y la actividad física

Consideraciones básicas para los docentes del Nivel Inicial

La Educación Inicial es una etapa de vital importancia para el niño, por lo cual los maestros deben tener una preparación especial, ya que constituye uno de los aspectos medulares de la futura formación del niño.

Debemos destacar la importancia que tiene el movimiento en esta etapa, el cual se manifiesta como una pulsión interna que favorece su desarrollo. Así, en este

período tendríamos que considerar que en muchas instituciones educativas no se le asigna el rol que merece este factor que entra en juego en el preciso momento que el niño comienza su proceso de educación: la inhibición del movimiento"

Los niños y las niñas de edad escolar tienen la necesidad y la capacidad de moverse sosteniendo. Además, que por y a partir del movimiento encontrarán otra forma de comunicarse, de expresarse y de socializarse con sí mismos y con los demás.

Estas realidades bastarían para justificar la preocupación de la Educación Física en un sistema educativo que debe satisfacer las necesidades infantiles y potencializar sus objetivos prioritarios.

Pensemos en la capacidad que los niños tienen para moverse: el movimiento forma parte de ellos, como condición de seres vivos. Un niño que no corre, no lanza, etcétera, en forma espontánea, seguramente tendrá algún problema psico-físico o de socialización.

El movimiento no será único ni estable, evolucionará con el crecimiento y el desarrollo del niño condicionado por el grado de madurez y por la propia experiencia de movimiento que le brinde el medio, la educación y su entorno familiar.

En cada situación lúdica los niños se enfrentan con tres dificultades básicas:

1. El nivel de habilidad motriz necesaria y disponible para poder realizar las acciones propias de la actividad.
2. La dificultad de las consignas y reglas organizadoras de la propuesta.
3. El vínculo con quien comparta o participe en el desarrollo de la actividad.

El docente debe guiar la propuesta procurando un equilibrio entre los tres factores mencionados, donde el juego no sea limitativo por las capacidades motrices o por sus excesivas reglas, y favorezca la integración grupal. Estos aspectos, aunque muy fáciles de comprender, al llegar a la práctica no se consideran adecuadamente y terminan en propuestas complejas y difíciles de afrontar motrizmente por parte

del niño, con reglas confusas y complejas, donde en algunos casos hasta involuntariamente por parte del docente se fomenta la competencia, favoreciendo así la discriminación.

El docente debe considerar seriamente en su propuesta:

- El diagnóstico real del grupo (edad evolutiva, no cronológica; motivaciones; experiencias previas; nivel motor de cada niño y del grupo, etc.).
- Niveles de complejidad del juego.
- Espacio y material disponible.
- Integración socioafectiva.

Volviendo a la importancia del movimiento en el juego, lo relacionaremos con la vida activa y su aspecto hereditario

Aspectos básicos a considerar con relación a la conducta motriz y el juego

Primeramente debe pensarse en mejorar la relación del niño con su entorno físico, a través del enriquecimiento y la efectividad del movimiento, teniendo en cuenta que es impensable hablar de movimiento sin considerar el aspecto físico, psíquico, emocional y el entorno social de ser interactuante en la situación motriz planteada.

Recopilado (<http://es.shvoong.com/social-sciences/psychology/2063420-los-beneficios-del-juego/>)

De este modo, el niño podrá resolver problemas motrices cada vez más complejos, obteniendo satisfacción por sus logros, y alegría por la correcta utilización y dominio del cuerpo en movimiento. Además, se debe estimular una mejor interrelación del infante con los demás, favoreciendo la comunicación para que encuentre un equilibrio entre su vida afectiva, la relación con los demás con él mismo y con el entorno social.

El juego.

- ✓ facilita el desarrollo del movimiento
- ✓ da lugar a todo tipo de expresión
- ✓ no discrimina por habilidades

- ✓ es una actividad natural para los niños

La actividad lúdica es una situación privilegiada para llegar a los logros mencionados, ya que en ella se "juegan" las distintas posibilidades de expresión y adaptación del ser humano con la misma intensidad que la vida real.

Como se desprende hasta aquí, lo primordial es que la Educación Física debe preocuparse en encontrar en los niños aspectos a desarrollar, mejorar o perfeccionar motrizmente, entendiendo que es su derecho. El docente se preocupa por descubrir al alumno con mejor desarrollo motor, sino también detectar a quien realmente más lo necesita.

Por eso el cuerpo no debe ser tomado solamente como medio de traslación u objeto estático. Todo lo contrario, debemos tender a que la conducta motriz intervenga en el conjunto de actividades escolares, con clara estimulación a su vida familiar y social.

Acorde a este planteo, el docente debe -sin lugar a dudas- estimular al niño a generar acciones, para co-construir actividades, sugerir otras nuevas, enriquecer con sus propuestas el repertorio motriz del niño, para fortalecer aún más su acervo motor. Desde otra óptica analizaremos que, con el planteo de un acertado trabajo en la motricidad, se puede colaborar a superar la dificultad de aprender a leer que presentan algunos niños.

Habiendo llegado hasta aquí, deberíamos preguntarnos con relación al movimiento, ¿esto es tan importante como aquello?

Analizando la pregunta anterior debemos señalar que la maestra jardinera, en caso de no contar con un especialista en Educación Física, es la más indicada para organizar y dirigir las actividades con los niños. Pero debe considerar profundamente lo siguiente:

- ✓ Comprender la especificidad de la actividad física, el juego dentro de la clase de Educación Física y la profundidad de análisis de la conducta motriz.
- ✓ Conocer las alternativas motrices y los fundamentos físicos/orgánicos, emocionales y psicológicos a considerar en la implementación.

- ✓ Valorar la verdadera importancia y necesidad de que el niño tenga oportunidades creativas y estímulos para su desarrollo integral a través del cuerpo y del movimiento lúdico expresivo.

Gráfico N° 24: Funciones del Juego



Elaborado por: Graciela Bustos

6.5 Descripción de la propuesta

Para ejecutar la presente propuesta sobre se ha considerado algunos aspectos importantes que nos permite la posibilidad de de llegar con éxito hacia la consecución de los objetivos propuestos, puede ser una gran oportunidad para que los docentes seleccione estas actividades y puedan ser aplicadas con los niños

En el manual a desarrollarse presenta actividades que permitan el desarrollo de juegos creativos que necesitan nuestros niños.

Universidad Técnica de Ambato

Guía

Juegos Creativos



AUTORA

GRACIELA BUSTOS



PRESENTACIÓN

Esta guía entrego a la Institución, la misma que será un apoyo para el desarrollo del aprendizaje cognoscitivo mediante el juego creativo, lo considero valioso y enriquecedor el aporte que brinda a los docentes y más aun a los niños y niñas del Centro Educativo Bilingüe Horizontes.

La relevancia del juego creativo en el proceso del aprendizaje cognoscitivo ayuda para un mejor desarrollo de las áreas a fines.

Para contribuir en el proceso de enseñanza y facilitar el proceso de aprendizaje, dejando a un lado el tradicionalismo, enfocado en el docente, con esto se conseguirá una armonía en el proceso de aprendizaje, ya que se verán involucrados el docente y el niño.

LA AUTORA

1. CARRERA DE LAS HOJAS

Objetivo:

- ✓ Desarrollar la expresión corporal
- ✓ Desarrollar del área motriz gruesa.
- ✓ Desarrollo coordinación visual

Materiales:

- ✓ Hojas de árbol

Desarrollo: Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.



2. EL JUEGO DEL PIRATA

Objetivo

- ✓ Desarrollar la expresión corporal.
- ✓ Desarrollo del área motriz gruesa

Materiales:

- ✓ Objeto para esconderlo
- ✓ Cinta para tapar los ojos del participante

DESARROLLO: Este juego se lo puede realizar en el patio o en la sala de clase. Debemos indicarles a los niños un objeto y decirles que ese es el tesoro, seguido de eso se esconde el objeto y se les pide que busquen el niño o niña que lo encuentre será el pirata y el podrá esconder el tesoro para que otro compañero lo encuentre.

Este juego se lo hace más divertido si la maestra pone música.



3. EL JUEGO DE LOS DISFRACES

Objetivo:

- ✓ Desarrollar el Área socio afectiva
- ✓ Desarrollo del área corporal
- ✓ Desarrollo de la creatividad

Materiales:

- ✓ Cartón
- ✓ Ropas usadas
- ✓ Juguetes

DESARROLLO: Este juego lo podemos desarrollar en el patio dependiendo del clima o en el aula. En un cartón se colocaran ropas viejas que se utilizaran como disfraces, se pide a los niños que se ponga el que más le guste e imite una acción que realiza el personaje. Podemos decir a los niños que realicen un cuento pequeño, lo cual ayudará a explotar su creatividad.



4. INTERPRETAR ROLES

Objetivo:

- ✓ Desarrollo del Área del Lenguaje
- ✓ Desarrollo de la creatividad
- ✓ Desarrollo del Área Socio Afectiva

Materiales:

- ✓ Ropa usada
- ✓ Juguetes
- ✓ Material del medio

Desarrollo: Colocar los materiales en un cartón para que el niño pueda acceder a los mismos con facilidad. Este juego consiste en nombrar al niño una profesión que imitara, para ello el niño utilizara el material necesario para que lo realice (juguetes, disfraces, material del medio)



5. JUEGOS CON MATERIAL DEL MEDIO

Objetivo:

- ✓ Desarrolla la Creatividad
- ✓ Área motriz fina
- ✓ Área visual

Materiales:

- ✓ Hojas pape bond
- ✓ Pintura
- ✓ Crayones
- ✓ Escarcha

Desarrollo: Este juego lo podemos realizar con música es de gran ayuda ya que esto motiva a los niños a expresar sus emociones, es de gran importancia dar al niño una hoja, pintura, materiales (escarcha, crayones, lápiz) y pedirle que dibuje lo que más le guste, esta manera aunque sencilla es de gran ayuda ya que así dejamos a los niños que realice la actividad según su creatividad e imaginación.

Esta actividad la podemos realizar luego de haberles contado un cuento o visitado un lugar, pedirles a los niños que dibujen lo que más le gusto y que nos digan el por que



6. LOS LEGOS

Objetivo:

- ✓ Desarrollo del Área lógico matemático
- ✓ Creatividad
- ✓ Área Motriz Fina
- ✓ Inteligencia interpersonal

Materiales:

- ✓ Legos
- ✓ Lugar amplio

Desarrollo: Para realizar este juego necesitamos un lugar amplio se lo puede realizar en el suelo, en primer lugar debemos entregar a los niños legos y ellos construirán objetos según su creatividad, podemos formarles grupos de trabajo, este juego nos permite crear y fomentar el compañerismo. Nos ayuda para la enseñanza aprendizaje de los colores primarios.



7. JUEGO DE LA CARRETILLA

Objetivo:

- ✓ Desarrollar la expresión corporal.
- ✓ Desarrollar la capacidad de resistencia.
- ✓ Área motriz gruesa

Materiales:

- ✓ Niños
- ✓ Patio

DESARROLLO: Este juego lo debemos realizar en el patio para ello se les pide a los niños que escojan una pareja, uno de ellos será el carretillero el cual deberá coger a su compañero por las piernas y el que hace de carretilla solo puede andar con las manos. Gana aquella pareja que llega primero a la línea de meta. Para realizar este juego debe estar el lugar despejado, libre para evitar accidentes.



8. EL FLORON

Objetivos:

- ✓ Desarrollo del área de Lenguaje.
- ✓ Desarrollo de la percepción
- ✓ Desarrollar la sociabilidad y el conocimiento entre los compañeros.

DESARROLLO: El grupo comienza a cantar: El florón está en mis manos, de mis manos ya paso, las monjitas carmelitas se fueron a popayan a buscar lo que han perdido debajo del arrayan.... ¿Dónde está el florón? Hasta aquí la persona que llevaba el florón iba introduciendo sus manos entre las del resto del grupo y depositaba la pequeña piedra sin que se supiera entre las manos de quién la dejaba. Se seguía cantando y señalando una a una a las jugadoras: Florón, florón, ¿Quién la tiene? La chica a la que se señalaba en el momento que acababa la canción era la que debía adivinar en las manos de quién estaba el florón que, por otra parte, podía haber quedado en las de quien repartía. Si lo acertaba, cogía ella "el florón" y, de lo contrario, seguía en las manos de la primera chica que se había hecho con él hasta que, en una nueva ronda, alguien acertaba dónde estaba "la china". El florón: incentiva lo sensorial y la observación. Un jugador debe simular que deja el florón en cada participante. Hasta cuando pregunta: ¿dónde está el florón?. El interrogado debe adivinar.



9. EL TREN DE CAJA

Objetivo:

- ✓ Desarrollo del Área lógico matemático
- ✓ Desarrollo de la Creatividad

Materiales:

- ✓ Tijera
- ✓ Cajas de fósforos
- ✓ Lana
- ✓ Pintura

Desarrollo: Para realizar este juego pediremos a los niños que se coloquen en el piso formando un medio círculo en la mitad colocaremos los materiales necesarios para que puedan alcanzarlos con facilidad, con la ayuda de una tijera haremos un hueco en cada caja de fósforos, luego unimos las cajas de fósforos con lana, amarramos los extremos para dejar un espacio entre ellas, pintar o decorar las cajitas con colores llamativos para esto se puede utilizar escarcha, acuarelas, dejamos secar la pintura y llenamos las cajas con piedritas o plastilina.



10. TEATRO DE SOMBRAS

Objetivo:

- ✓ Desarrollo de la Expresión Corporal y Creatividad

Materiales:

- ✓ Una lámpara de luz fuerte
- ✓ Sábana
- ✓ Un ambiente oscuro

Desarrollo: Para realizar esta actividad se colocara a los niños en el suelo y pedirles que observen con atención lo que va a realizar la maestra para que luego lo realicen.

Se debe Colocar una sabana en un espacio que tenga poca oscuridad, para encender la lámpara, hacer movimientos con las manos entre la sabana y la lámpara, se puede decir al niño o niña que cuente un cuento o que realice movimientos que se asemejen a un animal para que los niños que se encuentran observando puedan adivinar.



11. FIGURAS CON PALITOS DE FÓSFOROS

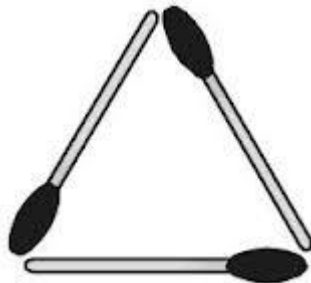
Objetivo:

- ✓ Desarrollo de la Expresión Corporal y Área Motriz fina y gruesa
- ✓ Coordinación Visual

Materiales:

- ✓ Palitos de fosforo

Desarrollo: Este juego lo debemos realizar con mucha precaución, los niños lo podrá realizar sentados. Para iniciar esta actividad debemos explicarla a los niños el peligro de jugar sin vigilancia de un adulto con fósforos, colocamos palitos de fósforos formando varias figuras, pedimos a los niños que realicen la actividad sin un patrón a seguir, esto ayudara a la creatividad e imaginación. Lo podemos realizar a manera de competencia formando grupos.



12. LA RATA

Objetivo:

- ✓ Desarrollo de la Expresión Corporal
- ✓ Coordinación Visual

Materiales:

- ✓ Un objeto pequeño (piedra, tablita)

Desarrollo: Los jugadores forman un círculo de pie y con las manos en la espalda. En el centro se sitúa el jugador que hace de rata.

Los demás se irán pasando por detrás, con mucho disimulo, un objeto que haga de queso (piedra, tablita) y que la rata debe localizar.

Cuando la rata descubra quien tiene ese momento el queso, señala a ese jugador y dice: ¡AQUÍ!

El jugador descubierto pasa al centro y hace de rata.



13. ¿QUÉ SE VE POR LA VENTANA?

Objetivo:

- ✓ Desarrollo de la Expresión Corporal
- ✓ Coordinación Visual

Materiales:

- ✓ Cartulina tamaño oficio
- ✓ Tijeras
- ✓ Fotografías

Desarrollo: En el centro de una cartulina de tamaño oficio, se recorta un cuadrado de 1cm de lado que será la ventana

El director del juego, sin que lo vean los demás, coloca una foto debajo de la cartulina.

Los demás miran por el cuadrado o ventana intentando averiguar que se ve en la foto. Pueden ir moviendo a la ventana e ir diciendo cosas, pero solo tiene cada jugador 3 oportunidades.

Si no lo averiguan, se destapa para ver la foto y se empieza otra vez con una distinta.

Gana el niño que mas fotografías adivine.



14. ¿QUÉ HABÍA?

Objetivo:

- ✓ Desarrollo de la Expresión Corporal
- ✓ Coordinación Visual

Materiales:

- ✓ Varios objetos
- ✓ Trapo (para tapar los objetos)

Desarrollo: Un jugador escoge una serie de objetos pequeños (reloj, llave, lápiz) los enseña al resto del grupo y les deja un tiempo (puede contar hasta 30) para que intenten memorizar el nombre de los objetos.

Luego tapa con un trapo todas las cosas, por turno, cada jugador dice una cosa que recuerda y si acierta tiene un punto. No vale repetir lo que ya haya dicho un compañero.

El juego acaba cuando ya no se acuerda nadie de mas, objetos o cuando han sido nombrado todos.

Gana el jugador que más puntos consiga



15. ¿QUÉ ALIMENTO ES?

Objetivo:

- ✓ Desarrollo de la Creatividad imaginación
- ✓ Desarrollo del Sentido del gusto

Materiales:

- ✓ Fruta o verduras
- ✓ Cinta, pañuelo (para vendar los ojos)

Desarrollo: A un niño se le venda los ojos. Los demás le irán dando, una a una, 10 frutas o verduras, las puede tocar y oler pero no probar. Se anota la que haya acertado.

Después se vendaran los ojos a otro jugador y se hará lo mismo.

Se puede incluir alguna fruta o verdura distinta para hacerlo más difícil. Cuando hayan pasado la prueba todos los niños, se comparan los puntos para ver quién es el ganador.



16. ANILLAS

Objetivo:

- ✓ Desarrollo de la Expresión Corporal
- ✓ Desarrollo de la Coordinación Visual

Materiales:

- ✓ Anillas
- ✓ Un taburete o mesa de 4 patas

Desarrollo: Se da la vuelta al taburete o mesa de tal manera que queden las patas hacia arriba. A unos 5 pasos se hace una señal en el suelo o se pone de referencia un objeto para indicar que desde ahí se lanzara las anillas.

Todos los jugadores tienen 33 anillas. Los jugadores por turno, intentaran colocar sus anillas en algunas de las patas del taburete o mesa. Cada vez que se acierta se premia.

Gana el que más anillas logre colocar

Como variantes del juego, se pueden lanzar las anillas a la pata coja, en cunclillas o con los ojos vendados



17. ¿QUÉ HAY EN LA CAJA?

Objetivo:

- ✓ Desarrollar la Creatividad
- ✓ Desarrollar el Área Motriz fina y gruesa

Materiales:

- ✓ Una caja de cartón grande
- ✓ Objetos grandes
- ✓ Tijeras

Desarrollo: Se hace un agujero en un lateral de la caja, lo suficiente para que puedan los niños meter la mano, La maestra, sin que le vean los niños, introduce un objeto por ejemplo (un balón, un peluche, un pedazo de tela, gelatina)

Los niños, por turno, deben introducir una mano en la caja y adivinar que hay en su interior. Cada jugador tiene una sola oportunidad.



18. LA GALLINITA CIEGA

Objetivo:

- ✓ Desarrollar la Expresión Corporal
- ✓ Desarrollar el Área Motriz gruesa

Materiales:

- ✓ Un pañuelo

Desarrollo: Se elige a un niño que será la gallinita ciega, con el pañuelo se le tapa los ojos. Los demás niños forman un círculo y la gallinita se coloca en el medio.

Empieza el juego cuando la gallinita pregunta ¿Dónde estás? y todos los jugadores responden “Date tres vueltecitas y me encontraras”.

La gallinita se da tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor. La Gallinita, tocándolos, debe averiguar quién es y decir su nombre.

Cuando ha identificado a todos los jugadores, otro niño o niña será la gallinita.



19. VEO VEO

Objetivo:

- ✓ Desarrollar la Expresión Corporal
- ✓ Desarrollar la Coordinación Visual

Materiales:

- ✓ Aula
- ✓ Espacio de trabajo

Desarrollo: Uno de los niños piensa en una cosa que hay en el aula o lugar de trabajo y empieza el juego diciendo ¡Veó Veó!.

Los demás preguntan ¿Que ves?

Y responde “Una Cosita”

Le devuelven la pregunta ¿Con que letrita?

Y dice “Empieza con la letra y acaba con ”

Les dice la letra con la que empieza el nombre del objeto elegido. Los demás le van diciendo cosas con esa letra. El que acierte primero será el que empieza el juego de nuevo



20. CALIENTE O FRIO

Objetivo:

- ✓ Desarrollar el Área Motriz fina y gruesa
- ✓ Desarrollo del Área Auditiva

Materiales:

- ✓ Un objeto que se pueda guardar (pequeño)

Desarrollo: Uno de los niños esconde un objeto delante de todos, menos de uno que deberá encontrarlo.

A medida que se vaya acercando al lugar donde se encuentra el objeto escondido los demás dirán "Caliente, Caliente....." y si se aleja, dirán "Frio, Frio"

Cuando lo encuentre, el será quien esconda de nuevo para que otro niño lo encuentre.

Puede ser más divertido en un espacio en el que haya plantas y árboles.



21. EL TRAGABOLAS

Objetivo:

- ✓ Desarrollar la Expresión Corporal
- ✓ Desarrollar la Coordinación Visual

Materiales:

- ✓ Una caja muy grande sin tapa
- ✓ Pinturas
- ✓ Tijeras
- ✓ Pelotas medianas

Desarrollo: Primero se construye el tragabolas. Con una pintura se dibujan el diseño con una abertura para las bolas. Luego se recortan con tijeras y así se da la forma del dibujo.

Para empezar el juego se traza una línea desde donde tiraran las pelotas y a unos 20 pasos el tragabolas boca abajo, con los agujeros de frente a los jugadores.

Los niños por turno tiran las pelotas. Reciben un punto por cada bola que acertada en uno de los huecos.



22. MÚSICA PARA PINTAR

Objetivo:

- ✓ Desarrollo de la Expresión de emociones
- ✓ Desarrollo de Interacción social

Materiales:

- ✓ Cd
- ✓ Grabadora
- ✓ Pintura
- ✓ Hojas

Desarrollo: Entregar al niño una hoja, pintura, acuarelas. Poner diferentes tipos de música y explicarle al niño que de acuerdo al ritmo deberá pintar utilizando únicamente sus manos. Este juego es libre se lo puede realizar en el patio o en el aula en el suelo.

Aporta un gran beneficio a la creatividad e imaginación.



23. PERSONAJES EN TIZA

Objetivo:

- ✓ Desarrollar la creatividad e imaginación
- ✓ Desarrollo motor fino y grueso

Materiales:

- ✓ Tizas de varios colores
- ✓ Patio (lugar amplio)
- ✓ Día soleado

Desarrollo: Salir con los niños al patio tengan tizas gigantes para dibujar, al niño se le pide que se pare en el patio mientras dibuja su sombra, posteriormente el niño deberá añadir los detalles de su ropa con tiza de colores.

Este juego se lo puede realizar luego que los niños hayan escuchado un cuento y pedirles que dibujen al personaje que más le gusto de la historia



24. ADIVINA EL FINAL

Objetivo:

- ✓ Desarrollar la creatividad e imaginación

Materiales:

- ✓ Un libro de Cuentos
- ✓ Una sala amplia
- ✓ Un ambiente cómodo y apto para trabajar con los niños

Desarrollo: Busque un lugar acogedor para leer el cuento Lea parte del cuento, y deténgase antes de llegar al final. Preguntar a los niños qué creen que sucederá, estimúlelo a pensar en varios finales posibles.

Lea el resto del libro para averiguar cómo termina el cuento. Discuta con el niño cómo compara el final real con los que él imaginó. Repita el ejercicio con otros libros.



25. IMAGEN MÁGICA

Objetivo:

- ✓ Desarrollo motor fino
- ✓ Destreza de razonamiento

Materiales:

- ✓ Hojas de papel Bond
- ✓ Crayones
- ✓ Objetos con diseños de relieve
- ✓ Mesa
- ✓ Funda

Desarrollo: Reúna algunos objetos que el niño pueda frotar para crear un diseño. Colóquelos en una funda de papel para que no pueda verlos. Siéntese a la mesa con la funda, varias hojas de papel en blanco y los crayones.

Dígale al niño que cierre los ojos mientras usted coloca un objeto debajo de la primera hoja de papel. ¡Haga que escoja un crayón y que lo frote sobre el papel hasta que aparezca la imagen mágica! Deje que adivine qué es el objeto; luego, quite el papel para ver si está en lo correcto. Repita lo mismo con los otros objetos.



6.8 Modelo Operativo

Cuadro Nº 30: Modelo Operativo

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Sensibilizar	Motivar a los docentes del nivel inicial 2 del Centro Educativo Bilingüe Horizontes	Pedir la autorización a las autoridades respectivas para la realización de esta propuesta. Concienciar a los docentes Buscar el tiempo adecuado Redactar los oficios necesarios	Humanos	3 días
Planificar	Diseñar el material necesario para la propuesta	Realizar el cronograma crear actividades propias para la ocasión y buscar el material adecuado	Humanos Materiales	3 días
Ejecutar	Socializar esta guía a los docentes	Instrucciones, repartir el material, dar una demostración de las actividades propuestas, indicar los beneficios, conclusiones, recomendaciones, material de apoyo (guía)	Humanos Materiales	4 días
Evaluar	Aceptación de la propuesta En un 98%	Presentación del trabajo, conocer el nivel de efectividad de la propuesta. Observación de los progresos alcanzados	Fichas Encuestas Observaciones	Permanente

Elaborado por: Graciela Bustos

6.9 Marco Administrativo

✓ Recursos institucionales:

El Centro Educativo Bilingüe Horizontes

✓ Recursos humanos:

Directora del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

Docentes del CEB Horizontes

Investigadora

✓ Recursos materiales:

Computadora

Impresiones

Internet

Cds

Soporte magnético de almacenamiento

Copias

Biblioteca

✓ Recursos financieros:

Financiado por la investigadora

6.10 Previsión de la Evaluación

La evaluación puede realizarse de acuerdo a los objetivos propuestos con la intención de mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje. Se puede considerar el siguiente cuadro.

Cuadro Nº 31: Prevision de la evaluación

Preguntas básicas	Explicación
¿Qué evaluar?	Cada una de las actividades de la propuesta
¿Por qué evaluar?	Para mejorar los resultados
¿Para qué evaluar?	Para hacer efectiva la respuesta y corregir en caso de necesitarlo.
¿Quiénes solicitan evaluar?	La investigadora
¿Cuándo evaluar?	Durante todo el proceso
¿Cómo evaluar?	Mediante encuestas, entrevistas y observaciones
¿Con que evaluar?	A través de varios indicadores

Elaborado por : Graciela Bustos

MATERIALES DE REFERENCIA

1) BIBLIOGRAFIA

GRAN LIBRO DE LA MAESTRA DE PREESCOLAR

FLORIAN Sandra “estrategias para implementar la creatividad”

QUIZHPE, Arturo, Jugando para aprender y crecer, Guía didáctica para la promoción del desarrollo Infantil. Fundación niño a niño, Ecuador, 2000

KATZ, Regina crecer jugando, La expresión corporal y el niño pequeño, Ediciones culturales, UNP S.A, Ecuador, 1981

DE ZUBIRÍA, s (2000) Pensamiento y Aprendizaje: los instrumentos del conocimiento. ED. Fundacion Alberto Merani. Santafé de Bogota- Colombia

GUILFORD, J.P. “La Creatividad, presente, pasado y futuro”. En Guilford, J.P y otros.- “Creatividad y educación”.- Paidos.- Buenos Aires.- 1978.- Pág 18

GUILFORD, J.P. “Factores que favorecen y factores que obstaculizan la creatividad”.- En Curtis, J., Denis, G. Torrance, E.- “Implicaciones educativas de la creatividad”.- Anaya,2.- Salamanca.- 1978.- Pág 116.

GARY, David (2000) Estrategias para la creatividad. ED. Paidos. ED. Buenos Aires- Argentina

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

2) LINKS

<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml>

<http://www.iacat.com/revista/recrearte/recrearte07/Seccion4/juego.html>

http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101343405/-1/La_importancia_de_la_creatividad.html#.UG-Xnq42m1s

<http://datasports.8k.com/2/juego.htm>

http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101343405/-1/La_importancia_de_la_creatividad.html

<http://es.wikipedia.org/wiki/Metodolog%C3%ADa>

<http://definicion.de/metodologia/>

<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>

http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_L%C3%ADrico

<http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml>

<http://www.educacioninicial.com/El/contenidos/00/0550/589.ASP>

<http://catedrab-dcv.wikispaces.com/file/view/EL+JUEGO+Y+LA+CREATIVIDAD.pdf>

<http://www.pbs.org/wholechild/spanish/providers/play.html>

http://www.joguinasegura.coop/web/cas/05_article.asp?id=62&idCategoria=1

<http://es.shvoong.com/social-sciences/psychology/2063420-los-beneficios-del-juego/>

<http://www.pedagogia.es/tipos-de-aprendizaje/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

ANEXOS

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

SEMINARIO DE GRADUACION

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Ficha de Observación aplicada a los niños del nivel inicial del Centro Educativo Bilingüe Horizontes de la ciudad Ambato

Objetivo: Evaluar el criterio de los niños sobre el juego creativo en el aprendizaje cognoscitivo del nivel inicial del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

N°	Preguntas	Respuestas	
1	¿Te gusta jugar?	Si ()	No ()
2	¿Juegas con tu maestra en el patio?	Si ()	No ()
3	¿Te permite tu maestra jugar con tus compañeros?	Si ()	No ()
4	¿Tu maestra te motiva con canciones para realizar una actividad?	Si ()	No ()
5	¿Mientras juegan cantan alguna canción?	Si ()	No ()
6	¿Has aprendido nuevas canciones?	Si ()	No ()
7	¿Aprendes más cosas cuando juegas?	Si ()	No ()
8	¿Te gustaría que tu maestra siempre juegue contigo?	Si ()	No ()
9	¿Todos los días juegas?	Si ()	No ()
10	¿Te gusta aprender nuevas cosas mediante el juego?	Si ()	No ()

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

SEMINARIO DE GRADUACION

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Encuesta dirigida a los docentes del nivel inicial 2 del Centro Educativo Bilingüe Horizontes de la ciudad Ambato

Objetivo: Evaluar el criterio de las docentes sobre el juego creativo en el aprendizaje cognoscitivo del nivel inicial del Centro Educativo Bilingüe Horizontes

1. ¿Cree que los juegos creativos ayudan en el aprendizaje de los niños?
Si () No ()
2. ¿Mediante los juegos creativos se despierta el aprendizaje de los niños?
Si () No ()
3. ¿Los juegos creativos permiten que el niño transmita sus emociones?
Si () No ()
4. ¿El aprendizaje cognoscitivo tiene beneficios en el aprendizaje?
Si () No ()
5. ¿De tener un manual de juegos creativos usted lo pondría en práctica?
Si () No ()
6. ¿Usted aplica el juego como método de aprendizaje?
Si () No ()
7. ¿Conoce los beneficios de implementar el juego creativo en el aprendizaje?
Si () No ()
8. ¿Usted piensa que la creatividad es importante en el aprendizaje?
Si () No ()
9. ¿Usted conoce sobre los nuevos métodos de aprendizaje?
Si () No ()
10. ¿En la institución que usted trabaja recibe talleres sobre nuevas metodologías de enseñanza?
Si () No ()

IMÁGENES

Docentes del Centro Educativo Bilingüe Horizontes



